

*Стулій Альона Ігорівна*,  
аспірантка кафедри кінорежисури та  
кінодраматургії, старший викладач. Інститут  
екранних мистецтв. Київський національний  
університет театру, кіно і телебачення імені  
І.К. Карпенка-Карого, Київ

*Aliona Stulii*,  
Postgraduate student, senior lecturer of Directing  
and Scriptwriting Department. Institute of Screening  
Arts. Kyiv National I.K. Karpenko-Karyi Theatre, Cinema  
and Television University University. Kyiv, Ukraine

## ТЕНДЕНЦІЇ ТВОРЧИХ ТА ТЕХНОЛОГІЧНИХ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ РІШЕНЬ В УКРАЇНСЬКИХ ДОКУМЕНТАЛЬНИХ ФІЛЬМАХ 2010-2020-х РОКІВ

**Анотація.** На прикладі низки документальних проєктів 10-20-х років ХХІ століття проаналізовано функціональність та актуальність використання мультимедійних творчих і технологічних рішень. Піднята проблема рефлексії режисера – як чинника пошуку форми та підходу до теми фільму. Розглянуті зміни в ролі глядача та його потреба в інтерактивності досвіду. Визначені основні питання, на які спирається сучасний автор у виборі формотворчих концепцій для створення документального фільму.

**Ключові слова:** документалістика, кінематограф, мультимедіа, реальність, взаємодія.

**Постановка проблеми та актуальність дослідження.** З появою наприкінці ХІХ століття кінематографа суспільство отримує нову форму відображення й осмислення дійсності, в тому числі важливих історичних подій, які вплинули чи впливають на політичну, економічну та соціальну ситуацію в світі. Наприклад: «План нацистів» (реж. Е. Келлог, 1945), документальний фільм-хроніка, що був використаний на Нюрнберзькому процесі; фільм «Фаренгейт 9/11» (реж. М. Мур, 2004) – про масштабні теракти в США в 2001 році; «Акт убивства» (реж. Дж. Оппенхаймер, 2012) – про політичні репресії в Індонезії 1965-1966 років; «Інсайтери» (реж. Ч. Фергюсон, 2010) – про світову фінансову кризу 2007-2010 років; «Сіль Землі» (реж. В. Вендерс та Дж. Сальгадо, 2014) – про світові екологічні зміни та багато інших. У 2010–2020 роках ХХІ століття в Україні відбувається Революція Гідності, а по якомусь часі російська федерація починає відкриту військову агресію, порушуючи кордони України. Це й період швидкого темпу розвитку технологій в усіх сферах людської діяльності. Ці чинники сприяють збільшенню кількості

документальних фільмів українських авторів, а також творчому та технологічному різноманіттю підходів у створенні цих робіт. У статті зроблено спробу розглянути приклади документального кіно 10-20-х років ХХІ століття в Україні в контексті їхньої мультимедійної складової, як засобу пристосування до нових медіумів створення та відтворення аудіовізуальних творів.

**Мета статті** – визначити основні сучасні формати документалістики, окреслити творчі та технологічні мультимедійні рішення, а також проаналізувати їхній вплив на глядача.

**Аналіз сучасних досліджень і публікацій.** Велику увагу дослідженню документальної функції кінематографа приділяв Б. Матушевський у своїй брошурі «Нове джерело історії» (Matuszewski, 1898). Він наголошував на освітньо-просвітницькій меті документалістики та її утилітарному використанні як технічного винаходу для висвітлення галузей промисловості, сільського господарства, військової справи тощо. Термін «документалістика» та її основні характеристики ввів Дж. Грірсон у своїй статті «Перші принципи документально-

го фільму» (Grierson, 1932). Він розглядав реальність як унікальний творчий матеріал, а саму документалістику – як творчу розробку дійсності та нову мистецьку форму. Дж. Грірсон спродюсував десятки документальних фільмів, серед яких «Людина з Арану» (1934), створений режисером Р. Флаерті в жанрі docufiction (укр. докуфікшн), який поєднує у собі риси документального та художнього кіно. Ж. Руш пізніше також звертався до цього напрямку, використовуючи його в своїх етнографічних фільмах і створивши унікальний жанр ethnoficcion (укр. етнофікшн). Ж. Руш та Е. Морен експериментували ще й із естетичним та концептуальним напрямком «сінема веріте» в контексті документальних фільмів («Хроніки одного літа», 1961), поєднуючи метод візуальної антропології та документальної публіцистики. Їхні формотворчі пошуки були зумовлені розвитком технологій зйомки: легкими, відносно безшумними камерами, що суттєво зменшило відстань між автором і персонажем та дало можливість для впровадження новаторських творчих рішень. Сучасним дослідженням документалістики займається Б. Ніколс (Nichols, 1991). Він розглядає численні соціальні проблеми та їхнє представлення за допомогою стилю, риторики й техніки оповіді, ставить питання про зв'язок документальної традиції з владою, тілом, авторитетом, знанням і нашим історичним досвідом. Ноні де ла Пеня (De la Peña, 2018) розглядає можливості мультимедіа та імерсивного досвіду для масштабнішого й ефективнішого впливу на глядача. Її дослідження витікають зі сфери журналістики, але поступово вона сфокусувалася на документалістиці, як жанрі саме кінематографа.

**Виклад основного матеріалу.** Основна концепція документального кінематографа – його достовірність: робота з реальними персонажами та першоджерелами подій. Але оскільки автор концептуально та формотворчо впливає на матеріал, його робота не є повністю об'єктивною. Відбувається процес рефлексії режисера з моменту вибору теми до перегляду готового фільму. «Бути рефлексивним означає <...> сформулювати набір запитань певним чином, шукати відповіді на ці запитання певним чином і, нарешті, представити свої висновки певним чином» (Ruby, 1977, с. 4). Це «певним чином» і є авторський унікальний підхід, продиктований або біографічними моментами режисера, або національними особливостями культури, або історичним часом та стадією розвитку технологій і соціуму.

Творчі та технологічні рішення режисера й визначають цю різноманітність, окреслюють суб'єк-

тивність і стилістику документального фільму. М. Ренов у своїй праці «Теоретизація документального кіно» (Renov, 1993, с. 21) розглядає основи модальності документалістики у вигляді їхнього призначення: фіксувати, розкривати та зберігати; переконувати або просувати; аналізувати та розслідувати; виражати. Він зазначає, що одному фільму може бути притаманне поєднання кількох модальностей, що збільшує варіативність поєднань і результатів. Е. Барноу в своїй книжці «Документальне кіно: Історія неігрового фільму» (Barnouw, 1976) наділяє документалістику певними ролями: пророк, дослідник, репортер, живописець, адвокат, горніст, обвинувач, поет, хронікер, промоутер, оглядач, сподвижник, партизан. Обираючи й перебуваючи в кожній з цих ролей, автор документального фільму обирає також і технологічне вирішення. Починаючи від вибору технології зйомки (цифра чи плівка), наявності чи відсутності сценарію до вибору медіуму трансляції.

З розвитком інтернету та можливостей браузерів з'явився і набув популярності такий вид, як веб-документалістика (інтерактивна або мультимедійна документалістика). Він став результатом еволюції традиційної документалістики і частиною такого поняття як медіаконвергентність, яка «являє собою культурний зсув, оскільки споживачів заохочують шукати нову інформацію та встановлювати зв'язки між розсіяним медіаконтентом» (Jenkins, 2006, с. 3). З'являється потреба взаємодії глядача з історією фільму, що перекладає на нього (глядача – А.С.) відповідальність автора, і тепер процес рефлексії забезпечує сам глядач, оскільки від його рішень залежить кінцевий результат та ефективність впливу історії.

Одним з перших і дуже популярних інтерактивних веб-документальних фільмів є «Подорож туди, де закінчується вугілля» С. Боллендорфа (2008). Історія трудових мігрантів, які щодня ризикують життям у китайських вугільних шахтах. Фільм поєднує кілька проявів медіа: сотні фотографій, три години фільму та 10 годин звукових матеріалів. Глядач – суб'єктивна камера, він може поставити запитання шахтарям, обрати напрям фільму та зібрати додаткову інформацію. У фільмі наявний ігровий та освітній елемент, відомий як термін «edutainment» (укр. едьютейнмент), який на думку М. Пренскі «з появою комп'ютерів став хвилею навчання майбутнього. Він згодом сягне всіх від “колиски до могили”» (Prenksey, 2001). С. Боллендорф у своєму фільмі «Подорож туди, де закінчується вугілля» обрав саме формат веб-документалістики, адже він здатний найповніше

реперезентувати комплексне бачення викладу історії, це творче та технологічне рішення, що здатне вмістити велику кількість матеріалу за темою, яка не має класичного шляху організації. В Україні в 2012 році був створений веб-документальний фільм «Gol!Ukraine» французькими документалістами С. Сьоаном і М. Сартром у колаборації з українськими спеціалістами. Інтерактивні вебстрічки, що були зняті впродовж чемпіонату Євро-2012 і презентувались на сайтах французької газети Le Monde і телеканалу ARTE, демонстрували новаторський погляд на футбол, Україну та її мешканців. «Gol!Ukraine» – це унікальний проєкт французької та української команди, який поєднав у собі документальне кіно й інтернет-технології.

Паралельно розвивається формат інтерактивного сферичного 360 відео у віртуальній реальності (VR), з яким глядач може взаємодіяти не інтерфейсом людина-комп'ютер, а людина – контролер маски віртуальної реальності. Це менш доступна технологія, але цікавість до неї сприяла швидкому темпу розробки цих девайсів основними гравцями ринку техніки (Oculus, HTC, Lenovo, Sony) а також впровадженню профільних категорій у програмах найбільших і найвідоміших кінофестивалів (Sundance Film Festival, Tribeca Festival, Cannes Film Festival). «Що, якби я могла представити вам історію, яку ви б запам'ятали всім своїм тілом, а не лише розумом? Завдяки віртуальній реальності я можу помістити вас в центрі історії <...> і зменшити розрив між реальними подіями та особистим досвідом» (De la Peña, 2018). Зміщується не лише фокус глядача, а й фізична позиція щодо контенту, тепер він впливає не зовні, а зсередини. Глядач стає користувачем, замість відеофайлу він відкриває додаток і не переглядає фільм, а отримує досвід у віртуальній реальності. Але це все ті самі функції документалістики, описані Е. Барноу та М. Ренов. Теми, які піднімаються в інтерактивних документальних фільмах так само адвокують важливі ціннісні орієнтири, репрезентують вектори розвитку соціуму в цей період часу та візуалізують інтенції розвитку в майбутньому.

Прикладом такого соціально-важливого та цікавого творчо й технологічно проєкту в Україні є «Наслідки VR: Євромайдан» (Фурман, Полежака, Жилінський, 2019). Це інтерактивний документальний фільм про найтрагічніші години Революції Гідності в Києві. За допомогою фотограметрії та тривимірної комп'ютерної графіки, автори відтворили вулицю Інститутську такою, якою вона є сьогодні, щоб розповісти історію подій 20 лютого 2014 року. Глядачі повторюють шлях протестуваль-

ників, які йшли вгору Інститутською проти сил підрозділу беркутівців. Історія розкривається за допомогою архівних фотографій і відео, спогадів очевидців, записаних у форматі 360° відеоінтерв'ю та відсканованих артефактів часів Євромайдану. За допомогою усіх цих технологій автори дають кожному, хто дивиться фільм, необхідний час на занурення в атмосферу подій, на зчитування та усвідомлення інформації, на власне глядацьке дослідження й свободу вибору висновків, а це в контексті теми проєкту є дуже символічним. Також вибір цієї технології кардинально відрізняє цю роботу від класичного лінійного нарративу переказу історичних подій.

Один з найновіших мультимедійних проєктів в Україні у 2022 році на тему наслідків війни через повномасштабне вторгнення російської федерації на територію України є фільм П. Армяновського «ВТОРГНЕННЯ 1.2.3» (2022). Це сферичний фільм, в якому глядач не може повноцінно взаємодіяти з об'єктами, але може роздивлятися процеси на 360 градусів у масці віртуальної реальності або за допомогою плеєра на персональному комп'ютері чи смартфоні. Фільм зроблений після звільнення Київської області від російських окупантів у 2022 році. Українська художниця Алевтина Кахідзе переживає особисту трагедію, знищення обстрілами власного будинку і загальний стан оборони від інвазії на територію власної країни. П. Армяновський в інтерв'ю Громадському радіо так зазначив функцію формату сферичного відео для своєї роботи: «Зйомки 360° передбачають фіксацію лише героїв. Оператор ставить камеру та «ховається». Знімальна команда не має бути присутньою у кадрі. Це розкриває героя максимально» (2022).

Цю ж технологію сферичного відео «без взаємодії» використав Ігор Стрембіцький у своєму фільмі «Вівчарі» в 2017 році. Для того щоб передати атмосферу української природи та позачасовість у житті сучасних карпатських вівчарів, автор не дозволяє глядачеві міняти хід історії, максимально занурюючи його в атмосферу і процесуальність того, що відбувається в кадрі. В обох цих фільмах автори усвідомлено не додають елемент інтерактивності, хоча ця технологія доступна і популярна, в їхніх історіях головною цінністю є перебування в моменті, його достовірність та автентичність. Це наочний випадок успішного вибору медіуму, в якому історія набуває додаткової естетичної та інформаційної цінності, якої б не мала в класичному оповідному виконанні.

Творче та технологічне мультимедійне рішення може бути втіленим автором суто в процесі

монтажу. Фільм «Зошит війни» (2021) Р. Любого – приклад інтертекстуального фільму формату found footage (укр.: знайдений футаж), зібраного принципово із відеоматеріалів, знятих на телефони учасників подій антитерористичної операції на сході України, починаючи з 2014 року. Відео зі смартфонів і непрофесійних камер має за своєю пластикою й фокусуванням одні характеристики, існує в одному медіумі. Але в момент кінотеатрального показу, коли відбувся монтаж і побудова фільму об'єдналася в цілісну кінематографічну історію, – це вже інший медіум сприйняття. Ця форма фільму не підпадає під характеристику колажу чи асамбляжу. «Зошит війни» не зроблений з інших готових фільмів, а всі його матеріали стосуються подій одного періоду та пов'язані змістом і географією, тому це радше робота з архівом. Але не в контексті усвідомлення далекого минулого, фільм створювався впродовж п'яти років і його матеріал ще не став історичною хронікою, яку радше можна вважати архівною в контексті вислову Р. Прелінгера під час його лекції в Національній Галереї Мистецтв у Вашингтоні: «Ми не дивимося на архіви, як на запис минулого, але ми уявляємо і створюємо з них запис майбутнього» (Prelinger, 2021).

Мультимедійна докуменалістика поступово виходить далеко за рамки кінотеатральних екранів. Данська національна комісія ЮНЕСКО та організація Блу Шілд Данія створили проєкт під назвою «Backup Ukraine». Його мета – зберегти українську культурну спадщину, принаймні віртуально, в умовах широкомасштабної війни через агресію РФ на території України. Проєкт «Backup Ukraine» – це віртуальна цифрова платформа, до якої можуть завантажувати контент самі користувачі. Використовуючи додаток Polusam, людина зі смартфоном може сканувати історичні об'єкти та пам'ятки архітектури, створювати їхню цифрову копію і поміщати її в простір віртуальної України. «Війна <...> може завдати непоправної шкоди національному духу країни. Знищуючи символи цінностей країни, її гордість та історію – саме те, на чому будується її ідентичність. Ось чому охорона культурної спадщини має вирішальне значення у будь-якому конфлікті», – переконана Е. Нільсен, голова данської національної комісії ЮНЕСКО. Це колективна мультимедійна творчість, яка робить кінцевий візуальний твір динамічним, який постійно доповнюється. Створення відбувається за допомогою камери, а відтворення за допомогою екрана, матеріал є документальним і кожний об'єкт має свою історію. Тому це унікальний приклад

мультимедійного вирішення документалістики, як відповідь на виклики часу та ситуації в країні.

**Висновки.** 2010-2020-ті роки в Україні багаті на неймовірну кількість важливих соціальних тем: Революція Гідності, окупація Криму, вторгнення та наслідки війни, збереження культурної спадщини тощо. В свою чергу екранно-документальне відображення цих неординарних подій потребує унікальних інструментів і технологій, таких як сферичне відео, інтерактив, вебпростір, які створюють нові, небачені раніше можливості для розкриття як подій, так і творчого потенціалу режисера через експерименти з драматургією, монтажем, зміною ролі автора та глядача. Отже, аналізуючи викладений матеріал і приклади, можна стверджувати, що творчі та технологічні мультимедійні рішення в документалістиці диктуються особливостями теми, історії, ситуації. Автор має відповісти на питання, чи його фільм виграє від технології, методу та підходу, які він обрав, чи без їх застосування мало що зміниться в сприйнятті історії? Чи глядач готовий взаємодіяти з його історію саме через цей новий медіум? Чи він його ще (або вже більше) не цікавить? Вищезгадані процеси у документальному кіно швидко видозмінюються, розвиваються нині надто динамічно, що й створює матеріал для подальших досліджень.

#### Джерела та література

- Армяновський, П. (2022). Війна. Інформаційний ма-  
рафон. Інтерв'ю. *Громадське радіо*. URL: <https://hromadske.radio/podcasts/viyna-informatsiynyy-marafon/strichka-sumna-ale-pislia-nei-z-iavliaiet-sia-impul-s-do-zhyttia-petro-armianovs-kyu-pro-fil-m-invasions-1-2-3>
- Барноу, Е. (1976). *Документальне кіно: Історія неігрового фільму*. Оксфордський університет. Нью-Йорк, Лондон. 332 с.
- Грірсон, Дж. (1932). Перші принципи документального фільму. *Едінбург. Cinema Quarterly*, №2. С. 67-72.
- Де ла Пеня, Н. (2018). *Новаторство віртуальної реальності та імерсивної журналістики. Інтерв'ю для ВФХ Войс з Наомі Голдман*. Товариство візуальних ефектів. Каліфорнія. URL: <https://www.vfxvoice.com/nonny-de-la-pena-pioneering-vr-and-immersive-journalism>
- Дженкінс, Г. (2006). *Конвергентна культура*. Університет Нью-Йорка. Нью-Йорк. 368 с.
- Матушевський, Б. (1898). *Нове джерело історії*. Париж. 16 с.
- Ніколс, Б. (1991). *Репрезентація реальності: проблеми та поняття в документалістиці*. Пресс Університет Індіани. Блумінгтон. 131 с.

- Нільсен, Е. (2023). Українці захищають своє культурне надбання своїми смартфонами. *Світовий економічний форум*. URL: <https://www.weforum.org/agenda/2023/01/ukraine-cultural-heritage-technology-3d/>
- Прелінгер, Р. (2021). Про майбутнє пам'яті. *Лекторії пам'яті Раджив Вайди*. Національна галерея мистецтв. Вашингтон. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=vXCR7yK2q1Q>
- Пренські, М. (2021). *Навчання на основі цифрових ігор*. МакГроу-Хілл. Нью-Йорк. 442 с.
- Ренов, М. (1993). *Теоретизація документального кіно*. Раутледж. Нью-Йорк, Лондон. 261 с.
- Рубі, Дж. (1977). Віддзеркалене зображення: рефлексивність і документальний фільм. *Журнал Університету Кіноасоціації*. Іллінойс. Том 29. №4. С.4.
- Руш, Ж. та Морен, Е. (1960). *Хроніка одного літа*. Асоціація документальних фільмів Франції. URL: [http://www.film-documentaire.fr/4DACTION/w\\_fiche\\_film/2040](http://www.film-documentaire.fr/4DACTION/w_fiche_film/2040)
- Стрембіцький, І. (2017). *Вівчарі*. ВО Сінема, Київ.
- Фурман, А., Полежака, С., Жилінський, К. (2019). *Наслідки VR: Євромайдан*. New Cave Media, Київ. URL: <https://docudays.ua/eng/2019/movies/vr-kinoteatr/vidgolos-vr-yevromaydan/>
- Furman, A., Polezhaka, S., Zhylynskyi, K. (2019). *Naslidki VR: Evromaydan* [Aftermath VR: Euromaidan]. New Cave Media, Kyiv. URL: <https://docudays.ua/eng/2019/movies/vr-kinoteatr/vidgolos-vr-yevromaydan/> [in Ukrainian]
- Grierson, J. (1932). *Pershi printsipi dokumentalnogo filmu* [First principles of documentary. Edinburgh]. *Cinema Quarterly* №2. P. 67-72. [in English]
- Jenkins, H. (2006). *Konvergentna kultura* [Convergence Culture]. New York: New York University Press, 368 p. [in English]
- Matuszewski, B. (1898). *Nove dzherelo istoriyi* [A New Source of History]. Paris. 16 p. [in French]
- Nichols, B. (1991). *Reprezentatsiya realnosti: problemi ta ponyattya v dokumental'istitsi* [Representing reality: issues and concepts in documentary]. Indiana University Press. Bloomington. 131 p. [in English]
- Nielsen, E. (2023). Ukrayintsi zahischayut svoe kulturne nadbannya svoiyimi smartfonami [Ukrainians are protecting their cultural landmarks with their phones]. *World Economic Forum*. URL: <https://www.weforum.org/agenda/2023/01/ukraine-cultural-heritage-technology-3d/> [in English]
- Prelinger, R. (2021). Pro maybutnE pam'yaty [On the Future of Memory]. *The Rajiv Vaidya Memorial Lecture Series*. National Gallery of Art. Washington D.C. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=vXCR7yK2q1Q> [in English]
- Prenkysy, M. (2001). *Navchannya na osnovi tsifrovih igr* [Digital game-based learning]. McGraw-Hill. New York. 442 p. [in English]
- Renov, M. (1993). *Teoretizatsiya dokumentalnogo kino* [Theorizing documentary cinema]. Routledge. New York & London. 261 p. [in English]
- Rouch, J., Morin, E. (1960). *Hronika odnogo lita* [Chronique d'un été] Association film-documentaire.fr. URL: [http://www.film-documentaire.fr/4DACTION/w\\_fiche\\_film/2040](http://www.film-documentaire.fr/4DACTION/w_fiche_film/2040) [in French]
- Ruby, J. (1977). Vidzderkalene zobrazhennya: refleksivnist i dokumentalniy Film [The image mirrored: Reflexivity and the Documentary]. *Film Journal of the University Film Association*. Illinois. Vol.29. №4 [in English]
- Strembitskyi, I. (2017). *Vivchari* [Shepherds]. ВО Сінема, Київ. URL: <https://dzygamdb.com/uk/films/207>

## References

- Armyanovskyi, P. (2022). Viyna. Informatsiyniy marafon. Interv'yu [The War. Information marathon. Interview]. *Hromadske Radio*. URL: <https://hromadske.radio/podcasts/viyna-informatsiynyy-marafon/strichka-sumna-ale-pislia-nei-z-iavliaiet-sia-impul-s-do-zhyttia-petro-armianovs-kyu-pro-fil-m-invasions-1-2-3> [in Ukrainian]
- Barnouw, E. (1976). *Dokumentalne kino: Istoriya neigrovogo filmu* [Documentary: a history of the non-fiction film]. Oxford University Press. New York & London. 332 p. [in English]
- De la Peña, N. (2018). Novatorstvo virtualnoyi realnosti ta imersivnoyi zhurnalistiki. Interv'yu dlya VFH Voys z Naomi Goldman [Pioneering VR and Immersive Journalism. Interview for VFX Voice with Naomi Goldman]. *Visual Effects Society*. CA. URL: <https://www.vfxvoice.com/nonny-de-la-pena-pioneering-vr-and-immersive-journalism> [in English]

*Aliona Stulii*

**Trends of creative and technological multimedia solutions in Ukrainian documentary films of 2010-2020 years**

**Abstract.** Analyzing the examples of a number of documentary projects from 2020s, we revealed the functionality and relevance of the use of multimedia creative and technological solutions. The problem of the director's reflection is raised as a factor in finding a form and approach to the film's theme. Considered changes in the role of the viewer and his need for the interactivity of the experience. The main questions on which the modern author relies in choosing form-creating concepts for a documentary film are defined.

**Keywords:** documentary, cinematography, multimedia, reality, interaction.

# КУЛЬТУРОЛОГІЯ

