

*Малюк Євген Олександрович,
доцент кафедри інформаційних комунікацій
Київського столичного університету імені Бориса Грінченка*

ІНСТРУМЕНТИ ДЛЯ СТВОРЕННЯ МАШИНІМИ В НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ СПЕЦІАЛЬНОСТІ «АУДІОВІЗУАЛЬНЕ МИСТЕЦТВО ТА МЕДІАВИРОБНИЦТВО»

Під час викладання на спеціальності «Аудіовізуальне мистецтво та медіавиробництво» виникає потреба в навчанні студентів роботі у різних ролях для набуття навичок створення аудіовізуального твору. Зробити комплексне відео – складне завдання, яке вимагає планування та скоординованої діяльності команди з чітко розподіленими функціями. Для дисциплін, що пов'язані зі створенням таких аудіовізуальних продуктів, для набуття базових навичок необхідно працювати над вмінням кожного студента керувати процесом зйомки, розуміти особливості роботи з кадром, використовувати драматургічні засоби тощо. На момент закінчення 4 курсу студенти ознайомлені з цими ролями та використовують їх на практиці, проте їхні роботи часто обмежені з точки зору гри акторів (зазвичай це студенти), доступних локацій, спецефектів тощо.

Безумовно, розвиток штучного інтелекту та інструменту для створення відео Sora та його аналогів міг би частково вирішити проблему, проте згенеровані відео не дають повного контролю студентам над постановкою твору, не даючи сформувати авторський стиль. Ефективним способом для навчання студентів працювати над створенням своїх аудіовізуальних продуктів з усією їхньою комплексністю вважаємо машиніму – відео, яке створено за допомогою спеціальних інструментів, що використовують рушій відеоігор для візуалізації. В Україні машиніму не досліджували, тоді як на Заході про її потенціал як навчального інструменту було досліджено в роботі Т. Гарвуд [2].

Якщо перші машиніми, які з'явилися в 1990-х роках, являли собою віртуальний театр (наприклад, *Diary of a Camper*, класична машиніма 1996 року, вимагала цілу команду гравців, які діяли в реальному часі, серед яких були гравці-актори та гравець-камера, з погляду якого зроблено це відео [1, 9]), в якому гравці за допомогою багатокористувацького режиму взаємодіяли між собою, то більш сучасний етап їхнього розвитку призвів до появи спеціалізованих інструментів для створення відео. Такі інструменти дозволяють керувати віртуальними акторами, декораціями, камерою без залучення команди.

Найбільш доступним з точки зору користувацького досвіду інструментом для створення машиніми є *The Movies* від студії *Lionhead* та геймдизайнера Пітера Моліньє. Хоча формально даний інструмент є відеогрою в жанрі менеджменту кіностудії, вбудований редактор кінофільмів дозволяє створювати відео на ігровому рушії. Віртуальні актори в межах створених декорацій, які є поширеними для класичного жанрового кіно, діють за вказівкою, яку виставляє гравець. У доповненні *Stunts and Effects* користувач отримав можливість керувати камерою. Редактор сценаріїв має можливість розсортувати сцени гри за дією – розмова, конфронтація тощо, що може бути корисно для побудови якісної драматургії в межах курсу сценарної майстерності. Мінусом даного інструменту є його платність та складнощі з запуском на сучасних операційних системах, з чим, вірогідно, пов'язано те, що гра на момент 2025 року знята з продажу на цифрових майданчиках. Популярні 10–15 років тому спільноти зі

Популярним безкоштовним інструментом для машиніми є *Source Filmmaker* від компанії *Valve*, який створено виключно для створення машиніми. Він має складніший за *The Movies* інтерфейс, схожий на професійні програми з монтажу та анімації. Він може бути корисним не тільки для навчання монтажу та режисурі, а й цифровій анімації. Одні з найпопулярніших машинім за переглядами на YouTube зроблені за допомогою даного інструменту, зокрема серіал *Skibidi Toilet*, найпопулярніший епізод якого має на момент написання мате-

ріалу 212 млн переглядів. Проте базовий набір ресурсів програми прив'язаний до ігор Valve. Власний досвід роботи зі студентами на спеціальності «Аудіовізуальне мистецтво та медіавиробництво» демонструє, що більшість студентів тягнє до кіно та серіалів, а не відеоігор. Тобто завдання робити анімацію за допомогою персонажів, про яких вони скоріше за все не знають, в програмі, яка вимагає для базового засвоєння чималу кількість часу, може викликати у студентів фрустрацію. Можливість додавати свої тривимірні моделі присутня, однак вимагає технічної підготовки, плюс більшість ОП спеціальності В1 не передбачають напрацювання навичок 3D-моделювання.

Іншою програмою для створення машиніми є Moviestorm. Вона дозволяє створювати власні відео за допомогою готових сцен та об'єктів, є можливість додавати власні. На відміну від The Movies, в якій ми обирали сцени, в межах яких за допомогою спайдерів керується поведінка акторів, Moviestorm є більш гнучким інструментом для створення власних віртуальних аудіовізуальних творів. Він дозволяє контекстно взаємодіяти акторам з усіма фізичними об'єктами, які доступні на сцені. Віртуальні актори не пов'язані з жодною франшизою, що дозволяє без створення зайвих конотацій втілювати власні сценарії. Доступна безкоштовна версія з обмеженою кількістю об'єктів. На сайті програми є програми занять з режисури та монтажу [2], що дозволяє викладачу більш якісно підготуватися до навчання студентів новому інструменту. Мінусом є застаріла графіка, яка може відвернути деяких студентів.

Популярними інструментами для створення машиніми є безпосередньо самі відеоігри такі як Minecraft, The Sims IV, GTA V, які за допомогою модифікацій або «з коробки» мають інструменти для керування віртуальною камерою та/або створення повноцінних відео. Але в межах навчального процесу використання ігрових комерційних програм за умови масової створює додаткове фінансове навантаження на навчальну установу, тому окремо не розглядаються.

Окрім безпосередньо створення машиніми, дані інструменти добре працюють для створення розкадровок, щоб під час створення фінального продукту студенти могли візуалізувати свої ідеї за допомогою зручного інструмента. На сьогодні машиніма не є настільки популярною, як вона була 10 років тому, проте з точки зору тих навичок, яких можуть набути студенти, користуючись такими програмами для навчання, вона залишається перспективним інструментом. Найближчим часом планується включити в одну з дисциплін ОП «Ведучий телевізійних програм» базове ознайомлення з даними програмами, щоб отримати зворотний зв'язок від студентів щодо їхньої зацікавленості у набутті навичок для спеціальності В1 у такий спосіб.

Література

1. Grussi B., Harwood T. *Pioneers in Machinima: The Grassroots of Virtual Production*. Vernon Art and Science Inc., 2021. 272 p.
2. Harwood T. *Machinima as a learning tool*. Digital Creativity. 2013. Vol. 24, no. 3. P. 168–181. URL: <https://doi.org/10.1080/14626268.2013.813375> (дата звернення: 31.10.2025).
3. Teaching & Learning – Moviestorm Filmmaker. *Moviestorm Filmmaker*. URL: <https://filmmaker.moviestorm.co.uk/documentation/teaching-and-learning-resources/> (дата звернення: 31.10.2025).

Бондарець Надія Леонідівна,

*аспірантка Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв,
стариша викладачка Київського національного університету культури і мистецтв,
членкиня Спілки звукорежисерів України*

СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ СТВОРЕННЯ САУНДДИЗАЙНУ В КІНОВИРОБНИЦТВІ

У сучасному кіновиробництві саунддизайн посідає провідне місце, оскільки саме він забезпечує формування просторово-часового відчуття, створює акустичну репрезентацію локації та підсилює динаміку дії в кадрі, впливаючи на цілісне сприйняття аудіовізуального

Культура і мистецтво: сучасний науковий вимір : матеріали IX Всеукраїнської наукової конференції молодих вчених, аспірантів та магістрантів / НАКККиМ (Київ, 06.11.2025)