

ВІДГУК

офіційного опонента на дисертацію Данилюка Володимира Петровича «Українське ігрове кіно як чинник консолідації суспільства та утвердження громадянської ідентичності», подану на здобуття ступеня доктора філософії за спеціальністю 034 «Культурологія» (галузь знань 03 «Гуманітарні науки»)

Дисертаційне дослідження В. П. Данилюка присвячене надзвичайно актуальній для сучасної української гуманітаристики проблемі – аналізу українського ігрового кінематографа як соціокультурного феномену, що відіграє важливу роль у процесах суспільної консолідації та формування громадянської ідентичності. Обрана тема є своєчасною й науково обґрунтованою, оскільки українське суспільство після 2014 року переживає глибокі трансформації, пов'язані з війною, переосмисленням історичної пам'яті, деколонізаційними процесами та зміною уявлень про національну й громадянську належність.

Особливу вагу дослідженню надає звернення автора до ігрового кіно як до масового медіуму, здатного не лише відображати соціальні зміни, а й активно впливати на формування ціннісних орієнтацій, моделей ідентифікації та символічних уявлень про спільноту. У культурологічних студіях український кінематограф тривалий час залишався периферійним об'єктом системного теоретичного аналізу, що додатково підсилює наукову значущість обраної теми.

У дисертації сформульовано низку положень, які мають ознаки наукової новизни й можуть розглядатися як перші комплексні узагальнення в українській культурології щодо ролі ігрового кіно в процесах консолідації суспільства та утвердження громадянської ідентичності. Автор пропонує цілісну аналітичну модель, у межах якої кінематограф осмислюється не лише як художня практика, а як елемент ширшої системи культурної комунікації, пам'яті та ідентифікації.

Заявлені у вступі мета і завдання дослідження реалізуються послідовно та логічно впродовж усіх розділів дисертації. Структура роботи є виваженою: від розроблення теоретико-методологічних засад аналізу – до інтерпретації конкретного кінематографічного матеріалу в соціокультурному контексті після 2014 року. Основні результати дослідження належним чином відображені як у тексті дисертації, так і в опублікованих наукових працях здобувача, що свідчить про достатній рівень апробації та наукової комунікації отриманих висновків.

Важливою перевагою дисертаційного дослідження є внутрішня логічна узгодженість його структури та кореляція між поставленими завданнями, змістом розділів і сформульованими висновками. Автор вибудовує дослідження за принципом поступового ускладнення аналітичної оптики: від осмислення теоретичних підходів до ідентичності та колективної пам'яті – до аналізу конкретних кінематографічних практик як чинників соціокультурного впливу.

Кожен розділ виконує чітко окреслену функцію в загальній логіці дослідження та не має характеру автономного або формально приєднаного блоку. Теоретичні положення не лише окреслюють понятійне поле роботи, а й безпосередньо підготовлюють ґрунт для подальшого аналізу емпіричного матеріалу. Такий підхід свідчить про сформоване дослідницьке мислення автора та його здатність працювати з великим масивом теоретичних і культурних даних у межах єдиної аналітичної рамки.

Окремо варто відзначити коректність співвідношення теоретичного й аналітичного компонентів роботи. Дисертація не перевантажена теоретичними екскурсами, водночас автор уникає описовості при аналізі фільмів, що є поширеною проблемою в дослідженнях кінематографа. Кінематографічний матеріал розглядається як носій соціокультурних смислів, а не як ілюстративний додаток до загальних міркувань про ідентичність чи пам'ять. Така структурна виваженість дозволяє розглядати дисертацію як концептуально цілісне дослідження, у якому всі елементи підпорядковані

реалізації заявленої мети та забезпечують аргументованість отриманих наукових результатів.

Теоретико-методологічне підґрунтя дисертації сформоване на основі широкого кола сучасних гуманітарних теорій і концепцій, зокрема медіатеорій, конструктивістських підходів до ідентичності, постколоніальних і деколоніальних студій, теорій колективної пам'яті та семіотичного аналізу культури. Автор демонструє обізнаність із класичними й новітніми науковими джерелами, коректно використовує концептуальний апарат і вміє адаптувати його до аналізу українського культурного контексту.

Важливо підкреслити, що залучені теоретичні підходи не залишаються декларативними, а функціонують як робочі інструменти аналізу. Їх поєднання забезпечує багатовимірне бачення кінематографа – як медіуму репрезентації, простору символічної боротьби за наратив, інституції пам'яті та механізму формування громадянських ідентичностей. Загалом теоретико-методологічне підґрунтя дослідження є цілісним і достатнім для досягнення поставленої мети.

Емпіричну основу дисертації становить репрезентативний корпус українських ігрових (історико-драматичних і військових) фільмів, створених після 2014 року. Добір матеріалу є вмотивованим, хронологічно та тематично вивіреном і дозволяє авторові робити узагальнення щодо тенденцій розвитку українського кінематографа в умовах війни та суспільних трансформацій.

Аналіз фільмів здійснюється з урахуванням їхніх художніх особливостей та ширшого соціокультурного контексту. Автор переконливо демонструє, яким чином кінематографічні образи, наративи та символи залучаються до процесів переосмислення історичного досвіду, формування моделей громадянської поведінки та конструювання колективної ідентичності.

Результати дисертаційного дослідження мають як теоретичне, так і практичне значення. Вони можуть бути використані в подальших культурологічних, кінознавчих і міждисциплінарних студіях, а також у навчальних курсах із культурології, медіадосліджень, історії та теорії кіно.

Окремі положення роботи можуть становити інтерес для фахівців у сфері культурної політики, кіновиробництва та культурної комунікації.

Практичне значення отриманих результатів дослідження також полягає у можливості їх застосування у сфері формування культурної політики та стратегій символічної репрезентації сучасної України. Запропоновані автором аналітичні підходи до інтерпретації ігрового кіно можуть бути використані під час розроблення програм підтримки національного кіновиробництва, а також у процесі експертної оцінки культурних проєктів, спрямованих на зміцнення громадянської ідентичності.

Матеріали дослідження можуть бути корисними для діяльності культурних інституцій, громадських організацій і освітніх платформ, що працюють у сфері культурної дипломатії та публічної історії. Осмислення кінематографа як інструменту соціальної комунікації та консолідації спільноти відкриває можливості для практичного використання результатів дисертації в міждисциплінарних проєктах, пов'язаних із візуальною культурою, пам'яттю та наративами війни.

Важливим є й потенціал роботи для подальших наукових досліджень. Запропонована автором модель аналізу українського ігрового кіно може бути адаптована до вивчення інших форм аудіовізуальної культури – серіалів, документального кіно, цифрових медіа, – а також застосована в порівняльних студіях, присвячених культурним трансформаціям у посттравматичних і постколоніальних суспільствах. У цьому сенсі дисертація виходить за межі вузько спеціалізованого кінознавчого дослідження та має виразний міждисциплінарний потенціал, що підсилює її актуальність і практичну значущість для сучасної гуманітарної науки.

Аналіз тексту дисертації не виявив порушень принципів академічної доброчесності. Усі запозичення належним чином оформлені, джерела коректно процитовані, що відповідає чинним академічним стандартам.

Разом із тим, доводиться звернути увагу на певні зауваження та дискусійні положення.

1. У дисертації українське ігрове кіно розглядається як інструмент «м'якої сили» та чинник міжнародної культурної присутності України. Водночас дискусійним залишається питання сталості цього впливу: чи не зумовлений успіх окремих українських фільмів насамперед актуальністю теми війни та підвищеною увагою світової спільноти до України, що може мати тимчасовий характер.

2. Автор наголошує на консолідаційному потенціалі українського кіно в умовах державної підтримки галузі. Разом із тим потребує додаткового уточнення проблема фінансової залежності кіноіндустрії від держави та можливих ризиків ідеологізації або обмеження художньої автономії кіновиробництва за таких умов.

3. У роботі простежується тенденція до раціоналізації образу ворога в сучасних українських ігрових фільмах. Однак викликає сумнів, чи є така стратегія ефективною для масового глядача, який у ситуації війни часто очікує більш емоційно однозначних та поляризованих образів, а не складних аналітичних моделей.

4. Окремі положення дисертації, присвячені ролі комедії як інструменту подолання «емоційної втоми» суспільства, можуть виглядати суперечливими щодо основної тези про провідну роль драматичного наративу у процесах національної консолідації та формування громадянської ідентичності.

Отже, на підставі вищевикладеного, можна стверджувати, що дисертаційне дослідження В. П. Данилюка «Українське ігрове кіно як чинник консолідації суспільства та утвердження громадянської ідентичності» є самостійною, завершеною науковою працею, виконаною на належному теоретичному та методологічному рівні. Мета дослідження досягнута, поставлені завдання реалізовані, а основні положення та висновки є аргументованими й логічно обґрунтованими.

Дисертація відповідає вимогам до робіт на здобуття ступеня доктора філософії, спеціальності 034 «Культурологія», та «Порядку присудження ступеня доктора філософії», затвердженого Постановою Кабінету Міністрів

України № 44 від 12 січня 2022 року. Автор дисертації заслуговує на присудження ступеня доктора філософії за спеціальністю 034 «Культурологія».

доктор мистецтвознавства, професор,
завідувач кафедри кіно-, телемистецтва
ПВНЗ «Київський університет
культури»



Олександр БЕЗРУЧКО

