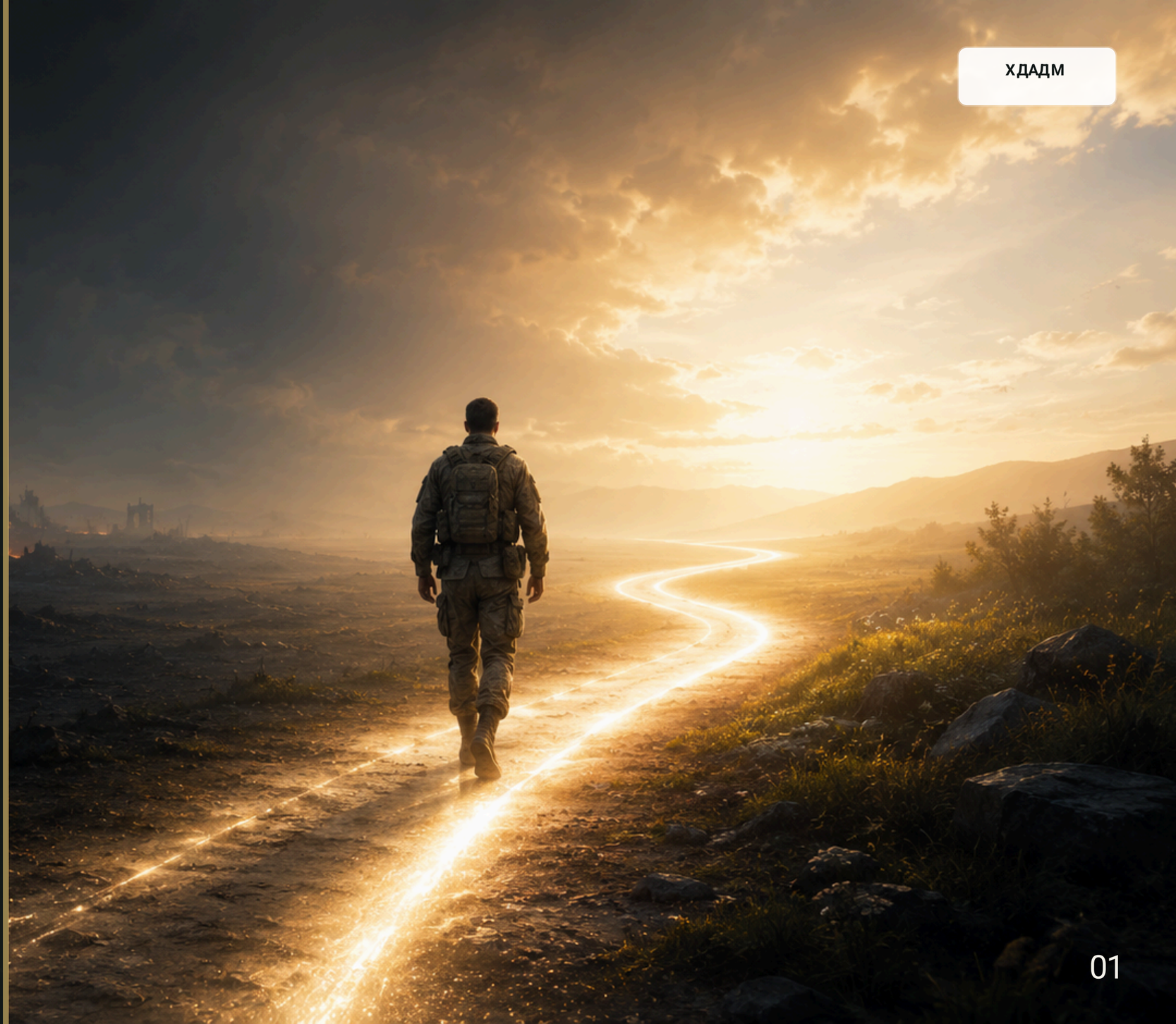
НАУКОВО-ДОСЛІДНИЦЬКА
КВАЛІФІКАЦІЙНА
МАГІСТЕРСЬКА РОБОТА

Повернення до себе

Аудіовізуальне проєктування імерсивних XR-середовищ для психоемоційної підтримки ветеранів із фантомними болями

Магістерський проєкт
Автор: Безродний Данило Геннадійович
Науковий керівник: д-р мистецтвознавства, проф. Павлова Т. В.

Усі візуальні матеріали створені автором із застосуванням інструментів генеративного ШІ.



ХДАДМ

Актуальність дослідження

соціальний запит і мистецька відповідь

Виклик

зростання кількості ветеранів із досвідом ампутацій та фантомними болями

Потреба

делікатна підтримка без прямого відтворення травми

Рішення

XR-простір як безпечне аудіовізуальне середовище

Дослідницька межа: не медична методика, а мистецько-технологічний інструмент підтримки.

Проблема дослідження

як говорити про травму, не відтворюючи її

не відтворювати травму

відмова від агресивної візуальності

створити безпечну присутність

простір уваги, світла й звуку

підтримати ресурсність

перехід від дефіциту до можливості

Дослідницька межа: не клінічний протокол · не заміна психолога чи лікаря · продукт для підтримки

Мета, об’єкт і предмет

вступні параметри дослідження

Мета

концепція XR-серіалу
«Повернення до себе»

Об’єкт

аудіовізуальне
проєктування
імерсивного контенту

Предмет

XR-якорі · просторовий звук
генеративний ШІ

Результат — структурована модель імерсивного продукту, а не просто опис ідеї

Завдання дослідження

від аналізу до прототипу

1

Аналіз

імерсивність · тілесна репрезентація · фантомний біль

2

Адаптація

білатеральне спрямування уваги як ритм і рух

3

Інструментарій

XR · просторовий звук · генеративний ШІ

4

Прототип

концепція серіалу · перша серія · масштабування

Завдання згруповані як логіка дослідницького маршруту: зрозуміти → адаптувати → зібрати інструменти → створити прототип.

Методи дослідження

академічна логіка практичного проєкту

Теоретичний аналіз → **Міждисциплінарний підхід** → **Сценарно-режисерське проєктування** → **ПРОЄКТНО-ПРАКТИЧНИЙ МЕТОД**

створення демонстраційної моделі XR-серії

Наукова новизна

що саме запропоновано в роботі

1 **XR-серіал**

авторська модель психоемоційної підтримки

2 **Білатеральна увага**

ритм, рух, світло й просторовий звук

3 **Світловий друг**

провідник безпечного XR-середовища

4 **Генеративний ШІ**

інструмент ресурсних візуальних метафор



Світловий друг — не “лікар” і не командир, а образ безпечного супроводу.

Теоретичне підґрунтя

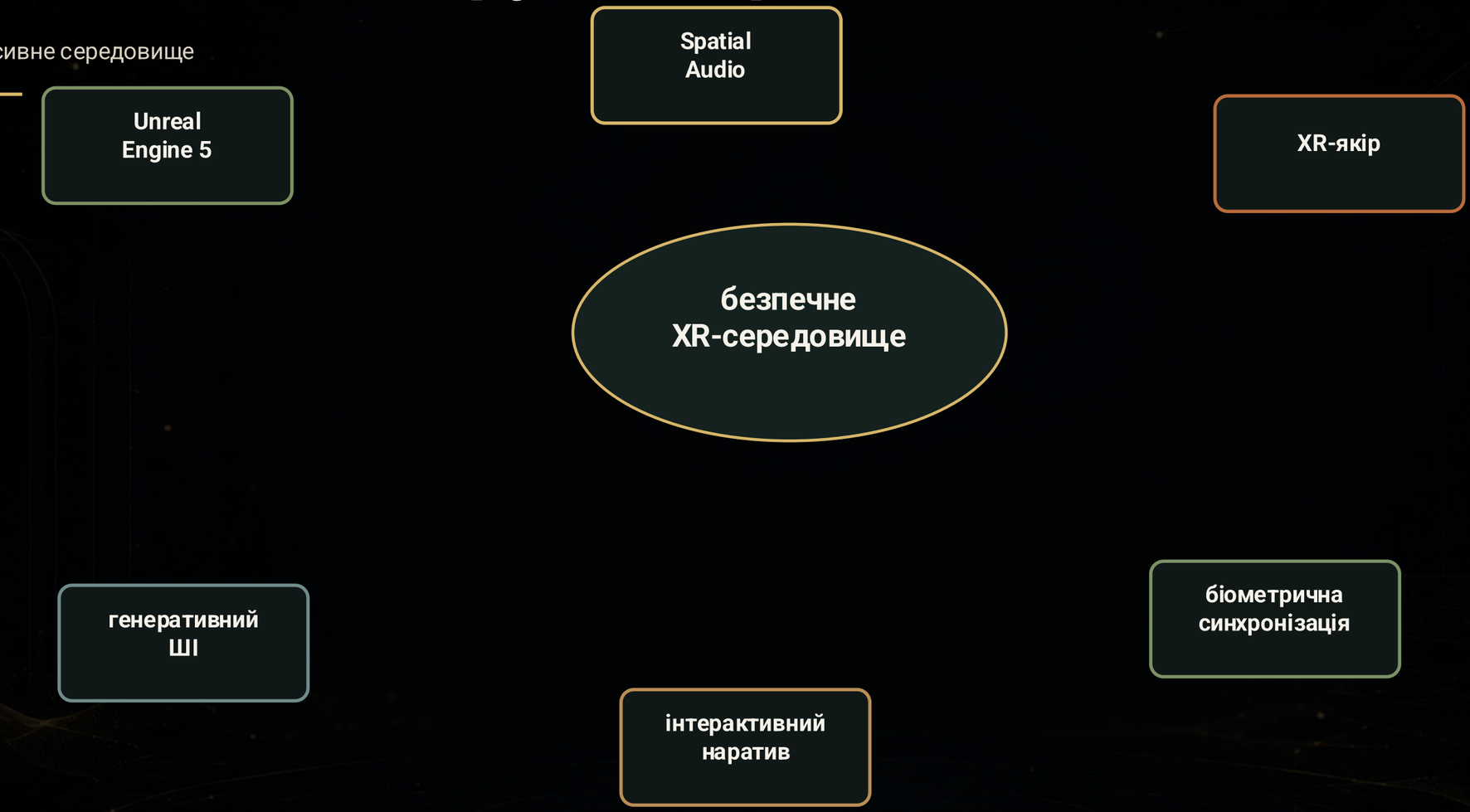
імерсивність · тіло · увага

- Імерсивність — спосіб організації присутності
- Фантомний біль — тілесно-перцептивний досвід
- Метафори мають бути ресурсними й нетригерними
- EMDR-інформовані елементи: ритм, рух, увага

Безпечне XR-середовище керує не травмою, а простором уваги, темпом і відчуттям присутності.

Технологічний інструментарій

безпечне імерсивне середовище



Генеративний ШІ у пре-продакшні

не заміна автора, а інструмент режисерського відбору

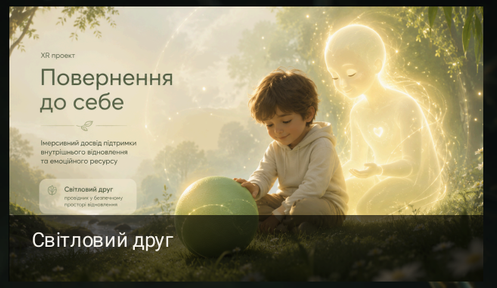
Промпт → **Генерація** → **Авторський відбір** → **Інтеграція в XR**

Приклади промптів

1) «Світловий друг, безпечний XR-простір, золотисте світло, тиша»

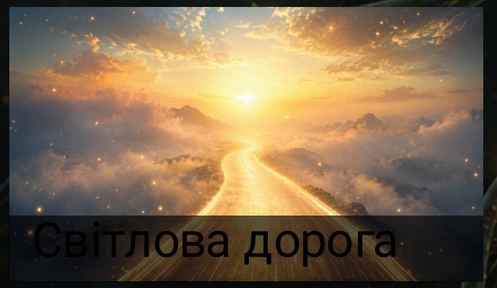
2) «Теракотовий м’ яч розкривається, проростають трави, метафора відновлення»

Авторське рішення — у концепції, промптах, відборі та монтажі в єдину структуру.



Світловий друг


Теракотовий м’ яч


Світлова дорога

ХДАДМ

Від ідеї до прототипу

XR-серіал «Повернення до себе»

- м’ яка драматургія без агресивних тригерів
- ресурсні образи: туман, світло, м’ яч-якір, дорога
- користувач — не глядач, а учасник досвіду

Головна ідея: повернення не до «минулого стану», а до відчуття цінності, суб’ єктності та майбутнього.

ХДАДМ

Перша серія

драматургія безпечного занурення



1. Туманний вхід



2. Світловий друг



3. Теракотовий XR-якір



4. Світлова дорога

туманний вхід

поява Світлового друга

дитячий простір

м’яч як XR-якір

дощ зі світла

світлова дорога

Логлайн: ветеран проходить через м’яке XR-середовище, де ресурсні образи підтримують присутність, цінність і можливість продовження.



ХДАДМ

XR-якір: м’ яч як об’ єкт присутності

теракотовий — м’ якший, тепліший, безпечніший акцент

- поєднує віртуальне середовище з фізичним простором
- підтримує орієнтацію та тілесну присутність
- оболонка не «вибухає», а розкривається
- трави й рослини — метафора відновлення

«Це художній XR-якір: символ переходу від болю до продовження життя».

ХДАДМ

Матриця циклу імерсивних епізодів

структура практичного продукту

Епізод	Назва	Тема	Аудіовізуальна метафора	Функція
1	**Повернення до себе**	безпечний контакт	туман, Світловий друг, м’яч	первинна стабілізація
2	**Право відчувати**	емоції	вода, дощ зі світла	дозвіл на переживання
3	**Внутрішня сила**	самоцінність	світло в тілі	підтримка ресурсу
4	**Автор свого життя**	суб’єктність	книга, двері, вибір	повернення авторства
5	**Нове майбутнє**	адаптація	дорога, дім, робота	життєва перспектива

У Production Package передбачено подальше масштабування циклу до 7 серій.

Висновки та практичне значення

що доведено в роботі

- мету досягнуто: розроблено модель імерсивного XR-середовища
- поєднано аудіовізуальне мистецтво, XR, ШІ та ресурсні метафори
- створено концепцію XR-серіалу «Повернення до себе»
- проєкт може бути апробований у ветеранських хабах за фахового супроводу

Людина не є другорядним персонажем своєї травми — вона автор свого продовження.