МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ
ФАКУЛЬТЕТ СЦЕНІЧНОГО МИСТЕЦТВА
Кафедра режисури

Кваліфікаційна робота
на здобуття освітнього ступеня «Магістр»

ТЕНДЕНЦІЇ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ В СУЧАСНІЙ СЦЕНІЧНІЙ КУЛЬТУРІ

Виконала:
здобувач вищої освіти магістратури
галузь знань 02 «Культура і мистецтво»
спеціальність 026 «Сценічне мистецтво»
Тетяна СТУПКА

Науковий керівник:
доктор культурології, професор,
завідувач кафедри майстерності актора
Антоніна КІКОТЬ

Наукові рецензенти:
1) ;
2)

Допущено до захисту
Зав. кафедри _____ / Сергій ГОРДЄЄВ /
04 січня 2023 року

Харків
2023
Харківська державна академія культури

Факультет сценічного мистецтва
Кафедра режисури
Ступінь вищої освіти «Магістр»
Галузь знань 02 «Культура і мистецтво»
Спеціальність 026 «Сценічне мистецтво»

«ЗАТВЕРДЖУЮ»
Завідувач кафедри режисури
_____ / Сергій ГОРДЄЄВ /
18 жовтня 2021 року

ЗАВДАННЯ
на виконання кваліфікаційної роботи здобувача вищої освіти
Тетяни СТУПКИ

1.Тема:
«ТЕНДЕНЦІЇ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ В СУЧАСНІЙ СЦЕНІЧНІЙ КУЛЬТУРІ»
науковий керівник:

доктор культурології, професор,

завідувач кафедри майстерності актора –

Антоніна КІКОТЬ

затверджені рішенням кафедри режисури від 18 жовтня 2021 р.

2. Строк подання роботи – 04 січня 2023 р.

3. Вихідні дані до роботи – досліджується особливості актуальних тенденцій візуалізації в сучасній сценічній культурі.

4. Зміст кваліфікаційної роботи (перелік питань, які потрібно розробити):

ВСТУП
РОЗДІЛ 1.
РОЗДІЛ 2.
РОЗДІЛ 3.
ВИСНОВКИ
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

5. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи

Розділи	Відомості про консультантів розділів кваліфікаційної роботи	Підпис і дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Вступ	кандидат мистецтвознавства, доктор культурології, професор, завідувач кафедри майстерності актора Антоніна КІКОТЬ		
Розділ 1	доктор культурології, професор, завідувач кафедри майстерності актора Антоніна КІКОТЬ		
Розділ 2	кандидат мистецтвознавства, старший викладач кафедри майстерності актора Віталій МІЗЯК		
Розділ 3	кандидат мистецтвознавства, старший викладач кафедри майстерності актора Віталій МІЗЯК		
Висновки	кандидат мистецтвознавства, доктор культурології, професор, завідувач кафедри майстерності актора Антоніна КІКОТЬ		
Список використаних джерел	кандидат мистецтвознавства, старший викладач кафедри режисури Ольга ЛАЧКО		
Додатки	кандидат мистецтвознавства, старший викладач кафедри майстерності актора Віталій МІЗЯК		

6. Дата видачі завдання – 18 жовтня 2021 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1.	Вступ	30.10.2021	
2.	Розділ 1	18.01.2022	
3.	Розділ 2	10.04.2022	
4.	Розділ 3	26.06.2022	
5.	Висновки	15.10.2022	
6.	Список використаних джерел	20.10.2022	
7.	Додатки	12.11.2022	
8.	Редагування тексту	15.12.2022	
9.	Збір рецензій	20.12.2022	

Здобувач вищої освіти _____ Тетяна СТУПКА

(підпис)

Науковий керівник
роботи _____ Антоніна КІКОТЬ

(підпис)

ЗМІСТ

ВСТУП

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Аналіз джерельної бази

1.2. Визначення основного поняття дослідження «візуалізація» з позицій сучасної психології та як «візуалізації у формах культури» в ракурсі мистецтвознавства

Висновки до розділу 1

РОЗДІЛ 2. ВІЗУАЛІЗАЦІЯ В СЦЕНІЧНІЙ КУЛЬТУРІ ЯК СУЧАСНЕ ВІДОБРАЖЕННЯ ДІЙСНОСТІ

2.1. Історичне структурування сфери візуального……...

2.2. Посилення тенденцій візуалізації в контексті сучасної сценічної культури доби постмодерну……..…

2.3. Віртуалістика і проєкція як рухливий елемент сцени (миттєва зміна місця дії) та виразне відображення потоку свідомості персонажів……

Висновки до розділу 2

РОЗДІЛ 3. СЦЕНІЧНО-ВІЗУАЛЬНІ ФОРМИ НА ЖАНРОВИХ МЕЖАХ У СВІТОВОМУ КУЛЬТУРНО-МИСТЕЦЬКОМУ ПРОСТОРІ

3.1. Створення особливого візуального стилю та відтворення діджітал-епохи сьогодення в проєктах бельгійського VR-театру CREW

3.2. Візуальність як інноваційний напрямок розвитку сучасної сцени, візуальний медіум та авторська монотема в режисурі Філіпа Жанті

Висновки до розділу 3

ВИСНОВКИ

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

ДОДАТКИ……

ВСТУП

Обґрунтування вибору теми дослідження. Візуалізація у сучасній сценічній культурі, яка розвивається протягом століть і відбиває власні різноманітні концепції, є відображенням її сучасних образно-змістових та виразних можливостей як якісно новому рівні. Візуалізація в сценічному мистецтві сьогодення – яскраве синтетичне явище, в якому знаходять віддзеркалення художні тенденції часу, безліч відкриттів та нововведень, що відображають науковий прогрес людства.

Враховуючи вкрай актуальне візуально-змістове спрямування сучасного сценічного мистецтва, можна виділити візуалізацію в якості притаманного їй культурного феномена, що потребує свого різнобічного дослідження. Крім того, візуалізацію в сьогоднішніх зображально-пластичних рішеннях можна вважати компонентом, який посідає майже панівне положення, навіть іноді ключове і визначальне, що потребує нових ракурсів наукових поглядів щодо неї. Отже, вищезазначене обумовлює актуальність обраної нами теми дослідження.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами та темами. Магістерське дослідження виконано на кафедрі режисури відповідно до плану наукових досліджень і плану Харківської державної академії культури 2016–2020 рр., затвердженого на засіданні Вченої ради (протокол № 12 від 10 лютого 2016 р.), та є складовою теми «Актуальні науково-дослідні пошуки в контексті сценічного дискурсу».

Мета і завдання дослідження. *Мета дослідження* – з'ясувати особливості актуальних тенденцій візуалізації в сучасній сценічній культурі.

Завдання дослідження:

– провести аналіз джерельної бази;

– представити загальну характеристику методів дослідження;

– надати визначення основного поняття дослідження «візуалізація» з позицій сучасної психології та як «візуалізації у формах культури» в ракурсі мистецтвознавства;

– сформувати історичне структурування сфери візуального;

– розкрити сутність тенденцій візуалізації в контексті сучасної сценічної культури доби постмодерну;

– дослідити віртуалістику і проєкцію як рухливих елементів створення візуальної образності;

– проаналізувати інновації бельгійського VR-театру CREW;

– проаналізувати візуальний медіум та авторську монотему у режисурі Філіпа Жанті.

Об'єкт дослідження – сучасна сценічна культура.

Предмет дослідження – тенденції візуалізації у сучасному сценічно-мистецькому просторі.

Методи дослідження. Методологічним ґрунтом дослідження є актуальні в сьогоднішній науці міждисциплінарний і комплексний підходи у єдності з методами.

Застосовувалися такі методи дослідження:

- метод аналізу джерел, теоретичної наукової літератури (театрознавчої, культурологічної, мистецтвознавчої), публіцистично-критичних джерел;
- метод історико-культурологічного аналізу сучасної сценічної культури (з метою виявлення підстав і векторів її розвитку);
- метод мистецтвознавчого аналізу сучасної сценічно-мистецької тенденції візуалізації (з метою її всебічного змістового вивчення).

Наукова новизна дослідження полягає у теоретичному обґрунтуванні тенденцій візуалізації з позицій історико-культурологічного і мистецтвознавчого аналізів як інноваційного напрямку розвитку сучасного сценічно-мистецького простору і сценічної культури майбутнього.

Удосконалено розуміння культурно-мистецьких вимірів сучасної театральної тенденції візуалізації.

Набуло подальшого розвитку осмислення авторських проявів і знахідок у створенні театрально-візуального контенту.

Практичне значення. Магістерська робота може сприяти кращому розумінню аспектів майбутнього розвитку театрального мистецтва XXI ст.

Матеріали магістерської роботи як теоретичне підґрунтя можуть знаходити застосування у дослідженнях сучасних явищах та тенденціях сценічного мистецтва; в змістовому контексті курсів з підготовки майбутніх режисерів та акторів («Креативне мислення у режисерській арт-практиці», «Технічні засоби масових свят та вистав», «Сценографія масових свят та вистав», «Режисерська діяльність у сучасному театральному мистецтві», «Історія театру»); у практичній діяльності акторів та режисерів.

Крім цього, матеріали магістерської роботи як теоретичне підґрунтя можуть знаходити застосування у подальших науково-дослідних роботах молодих науковців, що торкаються вивчення даної тематики.

Магістерське дослідження виконується згідно з програмою Міністерства культури України №840/778 «Прикладні розробки у сфері розвитку культури» від 21.09.2018 р., що передбачає здійснення досліджень у галузі культури і театру.

Апробація результатів дослідження. Основні положення роботи обговорювались на засіданнях кафедри режисури ХДАК. Апробація дослідницьких результатів здійснена на Міжнародній науковій конференції «Questions of science in the modern world» (Будапешт, 2022) та Міжнародній науковій конференції «The combination of theory and practice, experience and perspectives» (Прага, 2022), Культурологія та соціальні комунікації: інноваційні стратегії розвитку: матеріали міжнародної наукової конференції (Харків, 2022).

Положення дослідження відбито у публікаціях:

1. Ступка Т. К проблеме изучения феномена визуализации в контексте современного сценического искусства // Questions of science in the modern world : materials of the international scientific conference on June 3, 2022. – Будапешт, 2022. – С. 11–15.

2. Ступка Т. Визуализация и цифровизация в современном сценическом искусстве // History, languages and cultures of the Slavic peoples: from origins to the future : materials of the XI international scientific conference on November 25–26, 2022. – Prague, 2022. – С. 12–16.

3. Ступка Т. В. «Візуальність» в аспекті зародження технічної візуальної культури / Т. В. Ступка // Культурологія та соціальні комунікації: інноваційні стратегії розвитку: матеріали міжнародної наукової конференції (17–18 листопада 2022 р.) / під ред. проф. В. М. Шейка та ін. Харків: ХДАК, 2022. С. 274–275.

Структура роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел з __ найменувань, додатків, основний зміст – __ сторінки, загальний обсяг роботи – __ сторінок.

РОЗДІЛ 1
ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Аналіз джерельної бази

У сучасній культурі спостерігається стійке зростання її візуально-видовищної домінанти. Зокрема, відчутно посилюється активне впровадження інноваційних форм візуалізації в сучасному сценічному мистецтві, що потребує різноаспектного наукового дослідження. До вивчення феномена візуальності, який нарощує темпи впливу на сучасну культуру, теоретики підходять з різних кутів зору.

Аналіз сучасного стану теоретичного дослідження візуальності як культурно-мистецького феномену відбиває те, що на філософському рівні сформувалися певні теоретичні розробки, які стали основою осмислення візуального та візуальності. Вони стали, у свою чергу, основою розвитку теорії образотворчого образу у класичній європейській естетиці та мистецтвознавстві. На сучасному етапі категорія візуальності стає ключовим терміном історії та критики мистецтва, переважно означаючи «технологічний» чи «структурний процес бачення». Сучасний розвиток філософської думки можна назвати «філософією комунікації», позиції щодо якої містять роботи О. Петровської, Є. Александрова, Г. Чміля, В. Рокитянського, В. Савчука, а метою візуального стає знаходження певної «точки перетину», завдяки якій можливо виділити обґрунтування теоретичної концепції сфери візуального адекватне сучасним процесам [1].

У наукових дослідженнях культурологічного спрямування найчастіше розглядається візуальна комунікація. Частиною комунікативних теорій сучасної масової культури є концепції культури як видовища Гі Дебора та ін. Функціонування візуальної масової культури в новітній період історії

розглядається як у рамках концепцій соціокультурного простору масової культури, так і в рамках концепцій масової комунікації [2].

У мистецтвознавчих дослідженнях стали новими кроками теоретичні обґрунтування візуального та візуальності як такої. Дослідження візуальності в різний час стосувалися такі вчені, як: Дж. Крері, Дж. Мартін, Р. Краусс, Х. Фостер, А. Аронсон та ін. Розглядається категорія візуальності у переважному здебільшого як «інструмент в умовах визначення постійних візуальних образів у сучасній культурі» [1; 2].

Закономірно, що найбільше вивчено саме технічна візуальна культура, що ознаменувала XIX століття появою фотокамери та кінокамери і продовжила бурхливо розвиватися у XX–XXI ст. Насамперед досліджувалися прямі суспільно-естетичні передумови народження фотографії, кінематографа, телебачення, поетика фотомистецтва та кіномистецтва, а також формовмістна еволюція фотографії, кіно, телебачення, відео. Серед подібних досліджень колективна праця «Візуальна культура» за редакцією Кріса Йенкса, «Візуальна белетристика: кіно, телебачення, відео» Ж. Елліса, «Телебачення: технологія та культурна форма» Р. Вільямса, колективна праця «Історія фотографії: соціальні та культурні перспективи». У цих, як і в багатьох інших працях, можна виділити ряд домінуючих установок. Основна з них полягає у прагненні багатосторонньо доводити можливості нових технічних видів візуального відображення та моделювання у створенні творів мистецтва. Відповідно, у центрі уваги дослідників виявляються естетичні особливості фотографії, кіно, телебачення та аналіз специфіки їх художніх прийомів порівняно з традиційними мистецтвами, насамперед літератури, живопису і театру. Йдеться про технічну візуальність як про нове явище культури, цінність і зміст якого спочатку зводиться до здібностей створювати витвори мистецтва.

Серед недавніх досліджень, наприклад, виокремлюється «Візуальна культура» Р. Хоулсса, який виходять із того, що технічна візуальність

культурне явище, «незалежно від свого інтелектуального змісту чи художньої якості» [4]. Разом з тим, автор підкреслює, що наприкінці XX ст. завершується епоха щодо автономного існування різних видів візуальної культури і, за словами Н. Мірзоєффа, починається епоха «глобальної візуальної культури», кожен приватний прояв у якій гранично залежний від контексту, від загальної динаміки не тільки і не стільки мистецьких, а й загальнокультурних та суспільно-політичних тенденцій. Взаємодію мистецьких і загальнокультурних тенденцій відбиває й колективна праця, що зосереджуються як на художніх аспектах досліджуваного предмета, а й у ролі окремих елементів візуальної технічної культури у соціальному просторі, у житті індивіда «Електронна культура та екранна культурна форма» (London).

Значними дослідженнями, присвяченими феномену еволюції зорового сприйняття, є «History of Photography: Social and Cultural Perspectives» (Ed. By Lemagny J.-C., Rouille A. Cambridge: Cambridge University Press), «Візуальна культура і сприйняття», «Мистецтво та візуальне сприйняття» Р. Арнхейма, «Розумне око» Р. Л. Грегорі.

Р. Арнхейм аналізує першоелементи, першооснови сприйняття візуальних образів, зверненні до художніх зорових образів. У книзі Грегорі представлені принципи та логіка формування зорових образів у людській свідомості. Обидва автори концентруються на константних властивостях зорового сприйняття. Значний внесок у його розуміння вносять також роботи Д. Є. Бродбента, С. Х. Грехема, Х. Лейбвіца, Р. Споттісвуда та Н. Споттісвуда.

Людське око та організм загалом так влаштовані, що людина може раціонально регулювати процес сприйняття зорових образів, припиняти його та відновлювати за власним бажанням (на відміну від прослуховування звукової партитури буття). Із зорової сферою людської активності тісно пов'язаний вольовий початок, розвиток ідей управління та керованості, нефізичної, непрямої влади над світом зовнішнім та над внутрішнім світом

індивіда. У центрі уваги – візуальний початок у тісній взаємодії з початком видовищним, за їх загальної вбудованості в потік людського буття, що в стихійно складається мізансцену довкілля.

Підходи до осмислення художніх зорових образів втілені в таких роботах, як «Camera lucida: коментар до фотографії» Р. Барта, «Творча еволюція» А. Бергсона, «Фотографія (мистецтво середньої руки)» П. Бурдьє, «Феноменологія медіа» Б. Гройса, «Кіно: кіно-1: образ-рух. Кіно-2: Образ-час» Ж. Делеза, «Те, що ми бачимо, те, що дивиться на нас» Ж. Діді-Юбермана, «Феноменологія сприйняття» М. Мерло-Понті, «Око слухає» П. Клоделя, «Бутті і ніщо» Сартра.

Дослідженням, що суголосні з обраною нами темою, притаманне уявлення про візуальну культуру як про культуру зримого, тобто зорового сприйняття.

Проте, слід наголосити, що у сучасному мистецтвознавстві практично відсутні теоретичні праці, які відбивають концептуалізацію і категорізацію візуалізації у контексті проблематики сучасної сценічної культури. В узагальненому контексті феномена візуалізації у своїх дослідженнях торкається R. Corbett, K. Otto-Bernstein, M. Sako, Н. Корнієнко, О. Коваленко, З. Алферова та ін.

Підкреслимо, що до цілого ряду робіт З. Алферової і Н. Корнієнко, які містять ґрунтовне теоретичне осмислення і систематизацію концепцій візуального в культурі й мистецтві, ми звертаємося в якості теоретичного базису нашого дослідження.

1.2. Визначення основного поняття дослідження «візуалізація» з позицій сучасної психології та як «візуалізації у формах культури» в ракурсі мистецтвознавства

Сьогодні нерідко можна зіштовхнутися із сучасним розуміння візуалізації як практики, пояснюваної з позиції психології. У цьому випадку візуалізацією є створення уявного образу, коли ефективна візуалізація включає і об'єкт бажання, і дії з його досягнення. Вчені виявили (The Future of Memory: Remembering, Imagining, and the Brain), що мозок не поділяє те, що відбувається в уяві та реальності. Коли ви згадуєте щось чи уявляєте свої майбутні дії, у ньому виділяються самі хімічні речовини, що у реальної ситуації. Ваш мозок веде себе однаково, і не важливо, переживаєте ви подію в реальності або тільки уявляєте її.

Нейромедіатори – хімічні речовини, за допомогою яких мозок віддає команди тілу, стимулюють моторний контроль, увагу та планування, що спонукає людину до дії. Відповідно до визнаної в неврології теорії Хеббіана (Hebbian Plasticity), нейрони, що збуджуються разом, зв'язуються між собою. Уявляючи майбутнє, ви створюєте нові нейронні зв'язки в мозку, які допомагають вам мислити та діяти інакше. Зокрема, візуалізація стимулює (Reticular Activating System: Definition & Function) ретикулярну активаційну систему – область в мозку, яка працює як фільтр інформації і дозволяє помічати тільки те, що важливо для вас.

Однак, у контексті логіки нашого дослідження нас цікавить сфера та тенденції прояву візуалізації у формах культури, мистецтва, зокрема сьогоднішнього сценічного мистецтва, що створює свою нову візуальну мову.

Візуалізація (від латинського слова visualis, що в перекладі – зоровий) – це загальна назва прийомів уявлення фізичного явища у вигляді, зручному для зорового спостереження, сприйняття та аналізу. Адже, у сенсі, роль зорових образів у житті є однією з основних умов повного сприйняття дійсності [9].

Класистичне мистецтвознавство сполучає «візуальність» з поняттями «зоровий», «оптичний», «видимий», відповідно, «візуальний». Простежується явна спорідненість згаданих понять мистецтвознавства, їх співвіднесення, головним чином, з поняттям «зображення».

З погляду сучасної науки основою системи бачення є споглядання, спостереження – перегляд. Відповідно до З. Алферовой, під «баченням» розуміється складний психофізіологічний, розумовий і комунікативний процес, завдяки якому стає можливим «прояв» візуальності. Формуються «зв'язки» початкової сфери візуального:

«зображення – дія/демонстрація – знак»,

«зображення – видовище – текст».

Виділяються паралельно видовищно-демонстраційна складова сфери візуального та образотворча [1].

Нерідко дослідники, які використовують поняття візуалізації, вважають за краще, посилаючись на авторитет Беньяміна, обмежувати її епохою «технічної відтворюваності» зображень, або так званою епохою модерності. Чимало прихильників Ніколаса Мірзоеффа, пропонують більш вузькі рамки: у такому поданні виникнення нової постдисциплінарної формації виправдане появою принципово нового феномена – глобальної візуальної культури постмодернізму, культури телебачення та інтернету. Тож розглядається візуальна культура як «інтерфейс» між усіма дисциплінами – складовими сучасної глобальної культури і тактик її споживання. Хоча інтерес до візуальної культури, що охоплює «високе» мистецтво та масову образність, певною мірою пов'язаний з боротьбою проти естетичного канону, прихильники нових visual studies (на противагу традиційним дослідницьким поглядам) нерідко спираються на свого роду «канон навиворіт», обмежуючи свій предмет масовою культурою епохи «технічної відтворюваності» зображень.

Сьогоднішня Digital-епоха – не просто епоха «технічної відтворюваності» зображень, а епоха, що ґрунтується на діджіталізації – це загальний термін для позначення цифрової трансформації суспільства, переходу до цифровізації, іншими словами, це оцифрування тексту, звуку та відео. Частка цифрових

технологій безперервно збільшується у світі як перехід від індустріальної епохи та аналогових технологій, до епохи знань та творчості, що характеризується цифровими технологіями та інноваціями, медієвізацією та візуалізацією, «візуальним мисленням».

У контексті художньо-мистецького мислення сучасної сценічної культури масову образність і «високе» мистецтво синтезує візуальна драматургія. Зазвичай вистави з візуальною драматургією будуються на фрагментарному оповіданні, головним в яких є ефектність та оригінальність образів, картин, де предмети та постаті цінні власними силами на тлі «візуального мислення». І це вписується в концепцію постдраматичного театру. Це не зовсім напрямок, це скоріше вказівка на час, на ту ситуацію, яка склалася в театральному мистецтві після 60-х років. У XXI столітті постдраматичний театр потужно себе проявив.

Сучасна сценічна культура схиляється у бік акценту на видовищно-демонстраційній складовій (візуалізації) – тобто до Театру відео та медіа, де нові технології грають поряд з акторами та разом з ними, часто пропускаючи відео та комп'ютерні картини вперед і роблячи не зрозумілим, що на сцені реальніше – зображення, створене художником, чи жива людина.

Таким чином, в сучасній сценічній культурі домінує візуальна складова, пропонуючи соціоестетичні властивості зримого у структурі людського буття з притаманними йому всеосяжними комп'ютеризацією та цифровізацією.

Висновки до розділу 1

1. Аналіз джерельної бази виявив, що дослідження з обраної нами теми найчастіше є узагальненого характеру візуалізації, що мало торкаються контексту проблематики сучасної сценічної культури.

До цілого ряду робіт З. Алферової і Н. Корнієнко, які містять ґрунтовне теоретичне осмислення і систематизацію концепцій візуального в культурі й мистецтві, ми звертаємося в якості теоретичного базису нашого дослідження.

2. Методологічним ґрунтом дослідження є актуальні в сьогоднішній науці міждисциплінарний і комплексний підходи у єдності з методами:

– методом аналізу джерел, теоретичної наукової літератури (театрознавчої, культурологічної, мистецтвознавчої), публіцистично-критичних джерел;

– методом історико-культурологічного аналізу сучасної сценічної культури (з метою виявлення підстав і векторів її розвитку);

– методом мистецтвознавчого аналізу сучасної сценічно-мистецької тенденції візуалізації (з метою її всебічного змістового вивчення).

3. Мистецтвознавство сполучає «візуальність» з поняттями «зоровий», «видимий», відповідно, «візуальний». Простежується явна спорідненість згаданих понять мистецтвознавства, їх співвіднесення, головним чином, з поняттям «зображення». З погляду сучасної науки основою системи бачення є споглядання, що розуміється як складний психофізіологічний, розумовий і комунікативний процес, завдяки якому стає можливим «прояв» візуальності. Формуються «зв'язки» сфери візуального: «зображення – дія/демонстрація – знак», «зображення – видовище – текст». Виділяються паралельно видовищно-демонстраційна складова та образотворча сфери візуального.

Сценічна культура з всеосяжними цифровізацією і комп'ютеризацією схиляється у бік акценту на видовищно-демонстраційній складовій (візуалізації) – тобто до Театру відео та медіа, де нові технології грають поряд з акторами – в сучасній сценічній культурі домінує візуальна складова.

РОЗДІЛ 2
ВІЗУАЛЗАЦІЯ В СЦЕНІЧНІЙ КУЛЬТУРІ ЯК ВІДОБРАЖЕННЯ СУЧАСНОЇ ДІЙСНОСТІ

2.1. Історичне структурування сфери візуального

Характерною рисою наукових досліджень у галузі «візуальної культури», «візуальної інформації», «візуальних мистецтв» є неоднозначність поняття візуальності. У багатьох випадків під візуальними маються на увазі всі форми культурних явищ і творів, що сприймаються зорово. Проте слова «візуальне» і «візуальність» увійшли до професійного побуту порівняно недавно, в останні десятиліття XX ст., і використовувалися в сенсі зародження технічної візуальної культури. У той самий час, «візуальність» видається відповідним визначенням саме сучасної зримої культури. Говорити про «візуальну культуру Ренесансу» чи «візуальні мистецтва доантичної Європи» не прийнято. Скоріше прийнято називати візуальними ті елементи культури, які хоча б певною мірою пов'язані з технічною культурою фотографії, кінематографа, відео, медіа, інтернету.

Роль засобів моделювання й трансляції візуальної інформації наростала, починаючи з появи фотокамери в XIX ст. Останні два-три десятиліття стався новий стрімкий ривок технічного прогресу. Наприкінці 1980-х рр. починається масове придбання та освоєння персональних домашніх комп'ютерів, стільникового зв'язку (стового), на початку 1990-х рр. – інтернету. Сьогодні суспільство переживає цифровий бум. Світ вступає в епоху індивідуальної участі мас не лише у сприйнятті візуальної інформації, а й у її творенні, моделюванні, перетворенні на невід'ємну частину повсякденного існування. Візуальна інформація стає потужним чинником сучасного буття у всіх його проявах. Ця обставина нашої сучасності принципово змінює саму суспільну атмосферу на основі сучасного зльоту технологій, які виробляють та розповсюджують візуальну інформацію. Сьогодні популяризація електронних носіїв візуальної інформації призводить до того, що знайомство індивіда з образами з простору технічної візуальної культури помітно випереджає знайомство безпосередньо з образами навколишнього світу.

Видається цілком виправданою ідея про те, що народжуються нові покоління людей, які схильні сприймати не традиційну книгу або мистецтво, а електронну візуальну культуру як «першу» культуру, бо вони мають можливість почати з нею знайомство раніше, ніж з алфавітом, літературою, традиційним живописом, театром, кіно (перегляд останніх здебільшого відбувається з електронних носіїв). Адже освоїти натискання клавіш на клавіатурі комп'ютера або навчитися добиватися результатів за допомогою одних лише торкань екрана мобільної електроніки, людина здатна вже років у два-три. Сьогодні, на початку XXI ст. дитина нерідко спочатку освоює інтеорнет-світ, а вже потім дізнається літери та цифри, вчиться їх писати, опановує принципи читання, відвідує цирк, театр, які теж стають носіями візуальності, візуальної художньої тканини.

Сьогодні можна констатувати, що тотальна цифровізація і візуальний бум виявляє практично безмежні можливості розвитку. Чи не кожні кілька місяців, а то й частіше навколо індивіда з'являються технічні нововведення, які більш-менш відчутно змінюють моделі людської поведінки, та й саму картину світу. Ще нещодавно визначення «екранна візуальна культура» практично вичерпувало суть технічного існування візуальної реальності (на екранах різного роду). А вже ефекти 3D втілюють прагнення візуальної матерії подолати межі площини, екрана (який має очевидні межі) і зробити прорив у навколишнє середовище індивіда, в тривимірну реальність, яка стихійно розгортається навколо суб'єкта, що її сприймає.

Якщо синтезувати культурологічні та мистецтвознавчі наукові напрацювання, поняття «сфера візуального» можна інтерпретувати не лише як сукупність художньої сфери образотворчого та елементів різних типів культури, в яких домінує візуальна складова, а й як частина культури повсякденності з її візуальними та комунікативними елементами.

Акцентуємо, що потужний поштовх остаточному класицистичному структуруванню сфери візуального додала оптика, яка вкрай урізноманітнила

«бачення» як таке, надавши можливість миттєвої зміни масштабування зображення та ракурсів бачення як акцентів.

Просторові характеристики «бачення» на постійній основі доповнювалися ускладненням його значеннєвих значень, що дозволяло художнику вступати в діалог із суспільством свого часу, з одного боку, а з іншого – виявляти яскраво виражене індивідуальне бачення як якісно нове художнє бачення. Зокрема, наприклад, творчість Р. Рембранта, Дж. Арчімбольдо, Ж. Латура та ін стає яскравим прикладом підвищення ілюзорних можливостей зображення як прикмети ускладнення смислів індивідуального бачення. Таке «бачення» фактично було за своїм характером «виходом за межу» пластичного мислення та умовою для формування його нових орієнтирів [2; 4].

Зрушення лише на рівні художнього мислення і історична динаміка «виходів», що прискорюється, за межі самої суті звичного художнього мислення представили можливість виділення нових, технологічно-конструктивних типів художнього мислення – фотографічного та кінематографічного [1]. Свого часу фотографічний тип художнього мислення, формуючи нове «бачення», зафіксував можливість виявлення нового «захоплення» реальності, з одного боку, та спостереження її – з іншого (споглядання фотозображення, отриманого завдяки оптиці).

На основі порушення зв'язку «статика – динаміка» в образотворчій системі виникає кінематографічний тип мислення, де «захоплення» реальності доповнюється вже не спостереженням, а «переглядом» як основним та суспільним за своєю природою. З появою кінематографічного типу мислення з'являється нове бачення-дія, опосередковане новою оптикою та технічним інструментарієм. Кінематографічний тип мислення став першим художнім типом мислення, який, намагаючись подолати звичні межі бачення, робить спробу пред'явити реальність як реальність візуальну. Виникнення такого художнього мислення докорінно змінює розуміння

візуальності у розумінні видовищності як образотворчості. Відбувається якесь «переосмилення бачення» та опосередкування цього бачення технічними можливостями. Сам процес нового «творення бачення» (кінематографічний монтаж) обумовлює і новий проектний тип художнього мислення, що швидко набуває всюдисущого характеру [1].

У свою чергу, постмодерна культура стирає протиріччя між суспільним та індивідуальним «баченням», створюючи своєрідний діалог, точніше «зони діалогу», де ці рівні бачення перетинаються. «Бачення» доповнюється швидкістю комунікаційних процесів, що стверджує основи актуального візуального мислення – мислення, що ситуативно виявляє культуру повсякденності, в якій творить вже новий художник з його новими «технологіями бачення», що стають «автоматично серійними» технологіями [2].

Поєднання нових «технологій бачення» зі спокусою та бажанням «занурення» в художній простір постмодернізму стає серією автоматизованих арт-технік, що насичують як простір повсякденної культури, так і уточнюючого «простір бачення» художника (зокрема таких художників, як: Е. Уоргол , Ст. Вазарелі, Р. Магрітта, П.-П. Пазоліні, Дж. Поллок, І. Кляйн, С. Далі ін.) [3].

Постмодерністське бачення по-новому представляє властиву йому ситуацію втіленості та невід'ємної гри, реалізуючи відео- та телевізійне мислення. Виникає парадокс: «індивідуальне» відео-мислення доповнює та урізноманітнює «суспільне» телевізійне мислення, але обидва стають основою нового процесу – виникнення «технобачення». При цьому умови серійності та автоматичності погляду сприяє нагромадженню нових смислів – візуальне мистецтво виявляє себе як мистецтво «тотального візуального», що міцно пов'язує та узгоджує художні та культурно-історичні його складові [4].

Нарешті, третє тисячоліття виявляє комп'ютерний тип мислення, зумовлений розвитком технологій і змінює бачення у бік домінантного –

видовищного. Відповідно, що цілком враховує смисловий та психологічний параметри «бачення» нашого сучасника тепер виступає, перш за все, принцип бачення, якщо можна так сказати, принципово «переосмислено» завдяки комп'ютерним технологіям, де сфера візуального інтерпретує видовищну реальність. І можна стверджувати, що на сучасному етапі сфера візуального значно ширша за «світ мистецтва». Скоріше це візуальна культура з медіально-віртуальними характеристиками, що виявляє цілий спектр візуального «Я-проектування», «Я-творення». Сучасна сфера візуального стає тим «середовищем творіння», осмислення якої представляє новий зміст нашого буття [4].

Не викликає сумніву, що інноваційні форми сценічного мистецтва, що розглядається нами, представляють, одні з найбільш виразних художніх варіантів «Я-проектування», «Я-творення». Особливо це стосується нововведень у сьогоднішньому сценографічному творінні у світлі інтегрування новітніх, візуальних технологій та креативної ролі режисера-творця, що є логічним еволюційним поступом у бік неухильної комп'ютеризації та цифровізації, що відображає тенденції сучасного соціуму.

Візуалізація у сучасному вимірі стала невід'ємною складовою у різних проявах сценічної творчості, зокрема у рамках поглиблення ключових смислових моментів, висвітлення авторської думки, розстановки видовищних акцентів режисерської версії.

Нова технічна революція – каталізатор удосконалення образотворчо-пластичних образів сценографії та новий вимір втілень режисерського задуму у сценічному просторі. Інтегрування науково-технологічного процесу у змістовно-мистецький простір сценічного твору створює сучасну мову сценічного мистецтва, контекст його образотворче-просторового мислення. Сучасні проекційні технології, масштабні світлодіодні екрани і складні механізми, що обертаються, знаходять істотний креативний потенціал

релевантних засобів виразності для втілення художнього задуму режисера, що практично неможливо в рамках традиційних виразних засобів [5; 10].

Сучасна інтеграція науково-технічних досягнень людства до сценографічного простору сценічного мистецтва визначає домінування візуального насичення поля зору глядацької аудиторії, зацікавленості через яскраву картинку, поступаючись змістовним матеріалом. Прийоми візуалізації оновлюються, ускладнюються, збагачуються, що дозволяє більш масштабно та об'ємно створювати ілюзію присутності глядача у самому сценічному просторі, посилювати його видовищність та креативність, відповідно викликати належну емоційну реакцію – подив, потрясіння. Нові формати, ефекти та нові пласти зображення дорівнюють новому досвіду як для авторів проєкту, так і для глядацької аудиторії.

2.2. Посилення тенденції візуалізації в контексті сучасної сценічної культури доби постмодерну

Сучасність затверджує нову художню мову. Зростає необхідність в діалозі з публікою, переосмисленні ціннісних установок, що гостро відчувається у сценічній культурі. Сьогодення оголює нові якісні взаємозв'язки художньої культури зі суспільними процесами, і авангардно мислячий театр формується на тлі нового власного розуміння.

Нове розуміння театру протиставляє себе театру традиційному, залучаючи глядачів мотивами в дусі «життя як хаос», що аналізують взаємини театру та глядача. На думку теоретиків театрального мистецтва, сама присутність глядача при акті сценічної творчості та безпосередня включеність у процес творення роблять його співучасником, співавтором, творцем сценічного акту (як, за К. Станіславським, «мистецтвом відбивати життя»). З одного боку, режисер є творцем художніх цінностей, носієм філософії та ідейних основ, що затверджуються зі сценічних підмостків, з

іншого, – глядач, який постає потужною силою розвитку двобічного мистецького діалогу.

Специфіка сьогоднішнього театру полягає в тому, що глядача режисер повинен вражати не стільки саме змістовим сенсом, презентацією позиції світосприйняття, скільки візуальною картинкою як складовою теперішньої понуючої культури постмодерну з притаманними їй мультимедійними технологіями. Тож творення сценічного образу (в цілому в сучасній сценічній культурі) тяжіє до модного «відкидання» традиційного літературного сюжету, натомість панування «теми» вистави. Сценографія все потужніше «посягає» на простір та авторські компетенції режисури сценічної постановки, тоді як художня тканина стає все більш залежною від візуальних рішень вистави. Різнопланові аспекти трансформації сучасного сценічного твору, а також сам зміст і глибина змін у бік візуалізації дозволяють визначити нові тенденції як якісно новий етап у розвитку сценічної культури сьогодення.

Актуалізацію візуального сценічного образу зумовлює постмодерна культура, концепцію якої представляє Ханс-Тіс Леман. «Кінець XX ст. ознаменувався нетривіально виразними театральними експериментами, появою новітніх тенденцій, естетичних концепцій», постдраматичного театру що, за Х.-Т. Леманом, «творяться саме в межах постмодерністських сценічних практик… (в рамках) постмодерної парадигми театр як вид мистецтва піддається специфічній деструкції, як і будь-яка естетична цінність у її класичному розумінні», «авангардистській установці на новизну притаманне прагнення включити в сучасне мистецтво весь досвід світової художньої культури шляхом її переосмислення й іронічного цитування» [52].

«Головною умовою існування театральної культури другої половини XX ст. стала зміна ролі репрезентації. Проблема репрезентації є ключовою в естетиці постмодерної культури, оскільки ставлення до цього поняття виявляє принципову відмінність названого напряму від всієї попередньої культурної традиції. Починаючи з XX ст., естетика драматичного театру

зазнає певних змін – важливого значення набуває особистість режисера, поступово відбувається розрив театру і драми, відхід від літературного тексту», як стверджує Ханс-Тіс Леман, «динамічне вростання театральних способів репрезентації у соціокультурний контекст» («зрушення соціокультурної реальності до театралізації соціальної дійсності») [52].

Постдраматичний театр відбиває конфлікт з драматичним театром, демонструючи свої основні риси: багатокодовість, поглиблений художній плюралізм, деконструкцію, деформацію, пріоритет комунікативності і занурення у медійний простір.

Тож панування візуального початку в сучасній культурі не просто аксіоматична фраза, а відображення того, що ми живемо в сучасному світі, повністю пронизаному візуальними образами як цифрового, так і повсякденного характеру. Ми оточені візуальністю, що виступає сучасною культурною традицією з домінуючим впливом візуальних образів та уявлень, що існують у медіа та інших формах громадської діяльності. Стиль життя суспільства постмодернізму з позицій сприйняття світу в наявних культурних і технічних реалій. У культурі проявляється домінанта окуляроцентризму, довіра до візуального досвіду. Принципово панує зоровий досвід (кінематографа, фотографії, образів, картин, ілюстрацій, реклами і т.п.) В сучасність «вмонтована» візуальна образність як складений механізм з власною філософією довіри до візуального досвіду. Культура постає як середовище життя сучасної людини, яка змушена жити в полі візуальних образів.

Відповідно, в контексті постмодерних тенденцій театр заперечує літературоцентричність як ґрунту театрального дії. Він опирається не на літературний, а здебільшого візуальний текст. За думкою Х.-Т. Леманна, як «позалітературною моделлю театру» проявляється домінанта «віртуалізації, вичерпаності, підміни реальності знаками реальності». Він є

«парадоксальним, непередбачуваним, відкритим, таким що завжди шукає, мислить, імпровізує» [52].

Таким чином, постмодерна культура постає певною основою потужних тенденцій візуалізації. Концепція постмодерної культури, за Хансом-Тісом Леманом, пояснює подальші посилення і нарощування візуалізації в сучасному сценічному мистецтві.

2.3. Віртуалістика і проєкція як рухливий елемент сучасної сцени (миттєва зміна місця дії) та виразне відображення потоку свідомості персонажів

Візуальність як така народжується разом із формуванням специфічного людського світосприйняття. І перш ніж людина починає створення візуальних творів і явищ, вона візуально спостерігає об'єкти природного світу (недоступними для тактильного контакту). Домінанта візуального початку певним чином зумовлена потребою людини управляти явищами навколишнього світу, що тісно пов'язане з потребою ніби «магічно» викликати, раціонально інтерпретувати і створювати візуальні образи.

Майбутнє – за заснованою на новітніх технологіях новою театральною мовою, яка розмовляє з молодим поколінням глядача, захопленого та зростаючого в інтернеті. «На думку Пітера Грінвея, інформаційні мультимедійні технології перестають бути виключно носіями інформації, стають естетичним та творчим явищем. Майбутнє за кіберактивним кіно» [53, с. 238]. Отже, перефразовуючи Грінвея, – майбутнє за кіберактивним видовищем. Саме залучення технологій до сфери сучасної сценічної культури дозволяє по-новому поглянути на неї з позицій віртуалістики. Ідея того, що мистецтво в основі своїй представляє реальність (уявну, ймовірну, можливу, тобто віртуальну) є не новою. Але сьогодні питання про наявність у сценічному мистецтві віртуальної реальності ставиться і вирішується по-

особливому, враховуючи зміни суспільної свідомості та залучаючи до своїх арсеналів усі ті можливості, які дає віртуалістика.

Світ сценічного мистецтва сьогодення впевнено набуває домінуючої візуальності, сповненої різними віртуальними реальностями. Базовою ідеєю, де будується віртуалістика, є ідея віртуального існування (віртуальної реальності). Віртуальна реальність, незалежно від її природи (фізична, психологічна, соціальна, біологічна, технічна та ін.), має такі властивості: породженість, актуальність, автономність, інтерактивність.

Породженість. Віртуальна реальність продукується активністю будь-якої іншої реальності, зовнішньої стосовно неї. Проведемо паралель: у театральному мистецтві продукуючої реальністю є саме життя та драматургічний матеріал.

Актуальність. Віртуальна реальність існує актуально, тільки «тут і тепер», тільки поки активна реальність, що породжує. У театрі драматург первинний, а природа театрального дійства така – лише «тут і зараз».

Автономність. У віртуальній реальності свій час, простір та закони існування (у кожній віртуальній реальності своя природа). Те саме у виставі: свій час і простір, закони та способи існування на сцені, що й є природою театру.

Інтерактивність. Віртуальна реальність може взаємодіяти з іншими реальностями, зокрема і тими, що породжує, як онтологічно незалежна від них. Усі реальності у театрі взаємодіють. Реальність драматурга, режисера, акторів, театральних цехів, простору сцени та наповненого залу глядачів взаємодіють постійно.

Існує ще одна якість та принципова позиція, що пов'язує воєдино віртуальну реальність та реальність театру, – це **енергія події**, навіть поза тривалістю, протяжністю. Подія може мати нескінченно малу тривалість,

тобто бути моментальною, відбуватися в мить. У свою чергу, нескінченна дещиця і нескінченна стисліть можуть означати несумірність зі звичайною, кінцевою протяжністю, яка має будь-який інтервал на осі часу. Ця мить по відношенню до інших подібних подій може мати особливу індивідуальність. Вона може бути принципово єдиною, неповторною і невідтворюваною, бо не зливатися ані зі звичайним часом, ані з іншими «мигами», подіями (або, рівносильно, їх енергіями) і виявляти феномен подій, що продовжуються, характеризуються лише певною енергією. Питання розкриття події є кардинальним для сучасного мистецтва театру, бо одним із найважливіших його постулатів й є драматична подія, точніше аналіз цілого ланцюжка подій, з яких будується художня тканина вистава (де специфічною ознакою театральної події є його миттєвість та видовищність) [53; 56].

Віртуалістика надає можливість інакше поглянути на природу драматичного театру, що включає об'єктивну реальність, існуючу поза людиною. Мається на увазі можливість розуміти театр і простір вистави як **віртогенез**, що породжує реальність, яка існує в людській свідомості. Театральне мистецтво як занурення людини в інше середовище, – сфера творчо вигадана, піднесена в ілюзорний світ, але здатна бути співвіднесеною з життєво вірним, правдивим настільки, наскільки може уявити собі ця людина – виступає тут як імерсійна технологія, яка створюється за допомогою театру, що використовує нові віртуальні реальності.

Тривимірні моделі.

3D-технології впевнено увійшли до театру та завоювали любов глядачів, акторів та постановників. Створення віртуального простору на сцені та в залі відкриває невичерпні можливості для фантазії й творчих експериментів. Створення віртуального простору не вимагає громіздкого реквізиту та масивних декорацій. Завдяки моделюванню та встановленим інфрачервоним датчикам на порожній сцені можна створити тривимірну композицію вулиці мегаполісу, середньовічного замку, військових баталій – будь-чого.

Скориставшись відеомаппінгом та проєктуванням зображення на тривимірні статичні декорації й образи оживають та стають максимально реалістичними.

Віртуальна реальність.

Роботи із застосуванням VR-окулярів, як відомо, із захопленням постали різнобічно прийнятими як в рамках Каннського фестивалю, так і Венеціанського бієнале (рухливе зображення /статичне зображення). Окуляри дозволяють глядачеві максимально поринути у світ віртуальності. У новому театральному просторі можна відчути себе повноцінним героєм постановки, переміщатися сценою, вивчати деталі костюмів, інтер'єрів та декорацій, зустрічатися з історичними особистостями та автором твору. Водночас, найнезвичайнішим і принципово значним є те, що за допомогою VR-технологій можна сформувати другий сюжет і познайомитися з внутрішнім світом героя, його фантазіями і снами.

Доповнена реальність.

Режисери називають цей метод інновацій – Augmented Reality, AR – доповнена реальність. Через додаток у гаджеті можливо побачити оновлену сцену та героїв, пояснення до сюжету, опис та історичні замальовки до змістової суті вистави. Звичайний смартфон постає аналогом VR-окулярів, які переносять в іншу реальність.

Навушники та бінауральний запис.

Дивно, як перетворюється звичний світ, якщо його наповнити новими звуками. Постановники грають зі свідомістю глядача, надаючи йому новий досвід сприйняття. Здається, що чітко чуються й усвідомлюються оточуючі звуки, але насправді глядача занурюють у нову реальність, кардинально протилежну існуючій. Розгубленість та подив є результатом, який доповнює сприйняття візуального ряду.

Повне занурення в дію.

Інформаційно-комп’ютерні і медіатехнології, цифрова форма творчості, пріоритет комп’ютерної графіки, численність спецефектів і відеопроєкцій у

взаємодії з «рухливою грою» технологічно-художнього світла і аудіоряду, масштабні проєкційні екрани, встановлені в декілька рядів і в різних рівнях – все це компоненти, що утворюють і транслюють нову візуальну образність, сценографічні новації й неординарні експерименти. Нові технології, що застосовуються в розробці та конструюванні сценічної композиції, завдяки власній універсальності створюють цілісність просторової середи на тлі логіки розвитку сценічної дії. Такого роду сьогоднішнє експериментування з візуальними образами і залученням технологій вражає уяву та приголомшує навіть примхливого і вимогливого глядача, цілком занурюючи його у сценічну дію нового формату світосприйняття.

Підсумовуючи, підкреслимо, що сучасна епоха надає сценічній творчості стрімкий розвиток, можливість увібрати в себе широкий спектр науково-технічних інновацій. Реагуючи на них і виявляючись позатрадиційним та несподіваним, з одного боку, сценічне мистецтва, з іншого, намагається реагувати обережно, вибірково, поступово впускаючи досягнення технічного прогресу у свої свята святих.

Таким чином, актуальне творення візуальної образності в сценічній культурі сучасності відбиває тенденції самої нинішньої епохи як такої з її новаціями і медіатехнологіями. Сучасні цифрові технології і кіберпростір постають не тільки невід'ємною частиною нашого життя, а й мистецької сфери.

Висновки до розділу 2

1. Потужний поштовх структуруванню сфери візуального надала оптика, яка урізноманітнила «бачення» як таке, надавши можливість миттєвої зміни масштабування зображення та ракурсів бачення як акцентів. Стверджуються нові типи художнього мислення – фотографічний та кінематографічний, які розвиваються й трактують візуальність у розумінні видовищності як образотворчості. Під впливом культури повсякденного життя на тлі технологічної революції та медієвізації постає виникнення «технобачення» – візуальне мистецтво виявляє себе як мистецтво «тотального візуального». Третє тисячоліття виявляє комп'ютерний тип мислення, зумовлений розвитком технологій і змінює бачення у бік домінантного – видовищного. Принцип бачення «переосмислений» завдяки

комп'ютерним технологіям, де сфера візуального інтерпретує видовищну реальність. Візуалізація в сучасному вимірі стала невід'ємною складовою в різних проявах сценічної творчості, зокрема в рамках висвітлення авторської думки, розстановки видовищних акцентів режисерської версії у візуальній канві.

2. Специфіка сьогоднішнього сценічного мистецтва полягає в тому, що глядач вимагає емоційних потрясінь (чогось неймовірного, такого, що він не бачив). Візуалізація є відтворенням дійсності, що приголомшує видовищними ефектами. Нинішнє експериментування з візуальними образами і залученням технологій вражає уяву примхливого глядача, занурюючи у сценічну дію нового формату світосприйняття.

3. Сучасна діджітал-епоха надає сценічній творчості стрімкий розвиток, можливість увібрати в себе широкий спектр науково-технічних інновацій. Реагуючи на них та виявляючись нетрадиційно і несподівано, з одного боку, сценічне мистецтво, з іншого, намагається реагувати вибірково, поступово впускаючи досягнення технічного прогресу у свої свята святих.

РОЗДІЛ 3
СЦЕНІЧНО-ВІЗУАЛЬНІ ФОРМИ НА ЖАНРОВИХ МЕЖАХ У СВІТОВОМУ КУЛЬТУРНО-МИСТЕЦЬКОМУ ПРОСТОРІ

3.1 Створення особливого візуального стилю та відтворення діджіталізації сьогодення у проєктах бельгійського VR-театру CREW

Бельгійський інноваційний VR-театр CREW «створює художню реальність на межі театру, науки та нових медіа. Бельгійська творча група CREW була заснована 1991 р. в Брюселі Еріком Йорісом. В імерсивних виставах театру CREW глядач завжди перебуває всередині дійства, випробовуючи інноваційний потенціал інтерактивних технологій. CREW є творчим партнером в мультидисциплінарному дослідницькому консорціумі

Dreamspace (фінансується ЄС), що розробляє нові засоби для **поєднання живого дійства, відео і комп'ютерних технологій у реальному часі**. Компанія експерементує в сфері імерсивного театру і змішаної реальності (mixed-reality) та є першою, що поєднала 360°Omni Directional Video(ODV) and Head-mounted display (HMD) для створення альтернативної реальності» [https://gwaramedia.com/belhijskyj-innovatsijnyj-vr-teatr-crew/].

CREW створили перформативне, автоматизоване віртуальне середовище Cave. Натхненником проєкту став Пол Антипов (Paul Antipoff), звичайний працівник театру. Пол був повністю паралізованим внаслідок нещасного випадку. Симбіоз з технологіями зробив можливим його самостійне функціонування в реальності. В імерсії Cave Антипов міг малювати, взаємодіяти з віртуальним актором та глядачами. Досвід, який пропонує CREW, відрізняється від звичних віртуальних імерсій, що базуються на стабільній позиції глядача. Він переживає віртуальну реальність через своє власне тіло, рухається, ходить, біжить. Таке ігрове співвідношення реального часу і записаного матеріалу перетворює глядача в справжнього протагоніста проєкту.

CREW неодноразово презентували свої унікальні розробки з використанням гібридних мистецьких форм в найрізноманітніших просторах: на фестивалях перформативного мистецтва, візуального мистецтва, великих масових заходах і наукових конференціях. Цей колектив об'їздив майже всі континенти.

C.a.p.e. (Computer Assisted Personal Environment) – новий досвід перенесення глядача всередину реальності вистави. За допомогою авторської розробки, що складається з окулярів віртуальної реальності, трекерів і навушників, глядачі на 20 хвилин опиняються в «самому серці» постановки.

CREW створює новий перформативний простір, який і надалі розвиватиме напрямки взаємодії театру, візуального мистецтва, мультимедіа і нових технологій.

Першим проєктом театральної лабораторії була прем'єра вистави «Листи Незнайомому Другу з Нью-Йорка». Організатори називали його «імерсивним променадним спектаклем» і відзначали, що він створений разом з підлітками з Новгородського Донецької області. Вистава розповідає про життя людей, які залишилися жити в прифронтовій зоні.

Куратор театру Ерік Йоріс, автор відомої лекції «Чому мистецтво, наука і критичне мислення є необхідними для інновацій в сучасному цифровому світі», має тверде переконання, що головною метою розвитку мистецтва VR та AltR є зв'язки між людьми. Він сприймає свою роботу в CREW як наукову та мистецьку пригоду водночас. Ерік Йоріс об'єднує науку, історію та філософську рефлексію та переконаний у тому, що імерсивні технології здатні збагатити життя сучасної людини.

Аналізуючи вищевикладене, визначимо, що використання передових технологій в руслі різних технічно-художніх підходів у цифровому форматі реалізації міцно посилює занурення у «видовищність» віртуальної постановки, що має особливу жвавість, трансформує та розширює просторове сприйняття та створює імерсивну та кінетичну сценографію. Проникнення вищезгаданих цифрових технологій і новітніх мультимедійних інструментів в горизонт сценічної дії змінює сучасну сценічну культуру. Технології віртуального виконують роль агентів виправлення старих і усталених художніх форм і стратегій, виникнення справді нових.

Аналіз матеріалів дослідження надає можливість стверджувати, що шлях розвитку цифрових технологій в силу своєї відчутної масштабності та різноманітності нині «перекроює» творчість у сфері театру, окреслюючи її цифрові обриси, і розвиває її з величезною швидкістю. Щороку розробляють

нові технологічні пристрої, здатні реалізувати будь-яке креативне мистецьке бачення автора-режисера.

Концепції цифрової вистави як интегрального медиума якнайбільше занурюють глядача у сценічну дію, що відбувається в кіберпросторі – інформаційному інтерактивному середовищі, малюючи складний портрет сучасної технологічної дійсності, розкриваючи як її сильні та слабкі сторони.

Таким чином, сценічна культура опиняється в одному ряду з екранною, використання CREW VR отримує нове дихання та відкриває безмежні можливості для глядача. Нові технології стають шляхом втілення безмежних умоглядних ідей автора-режисера, допомагаючи зробити процес їх інтерпретації яскравішим і виразнішим.

Підсумовуючи, слід сформулювати, що **інноваційний VR-театр CREW зумовлює виникнення нового принципу сценічного мислення – віртуальної мистецької пригоди**, **побудованої на неймовірній «грі технологій»**.

3.2. Візуальність як інноваційний напрямок розвитку сучасної сценічної культури. Візуальний медіум та авторська монотема у режисурі Філіпа Жанті

Виникнення нового типу візуально-мистецького формотворення пов’язуємо з ім’ям Філіпа Жанті – французького театрального режисера – та його підходом до образності як власного відбиття реальності.

Саме зі снів творять свою власну реальність Філіп Жанті (режисер, хореограф, лялькар) та його незмінний співавтор, дружина та подруга життя Мері Андервуд (хореограф), з якою в 1967 р. було створено кістяк театральної

компанії Compagnie Philippe Genty. «У кожного з нас своя пристрасть, – каже Мері Андервуд. – Ми пишемо свої сни. Коли йде процес запису цих снів, Філіп Жанті закривається у своєму кабінеті та нікого туди не пускає. Після цього вже розпочинається робота над втіленням цих образів на сцені» [http://soloneba.com/philippe-genty-the-tamer-of-demons/].

Однак після тривалих пошуків у галузі лялькового мистецтва Жанті став послідовно від нього дистанціюватися. З початку 80-х рр. він навмисне став відходити від лялькового, віддаючи перевагу синтетичному театру, що поєднує елементи драми, пантоміми, танцю і вокалу. У його уявлення все більше стали проникати візуальні спецефекти та атмосфера магії, театр та музика. Для кількох постановок Жанті – «Парад бажань» (Désirs parade, 1986), «Дрейф» (Dérives, 1989), «Не забувай мене» (Ne m'oublie pas, 1995), «Лінія сходу», (Ligne de Fuite, 2003), «Болілок» (Boliloc, 2007) – як автор саундтреку був запрошений відомий французький композитор Рене Обрі, автор музики до спектаклів Піни Бауш та Каролін Карлсон. Ще починаючи зі спектаклів «Коло як куб» (Rond comme un cube, 1980) та «Парад бажань» (Désirs parade, 1986) ляльки в постановках Жанті поступово поступалися місцем акторам, традиції театру маріонеток витіснялися традиціями пантоміми та балету, світ вистав предметним, дедалі більше нагадуючи сновидіння. Багато в чому це було наслідком захоплення Жанті роботами Фройда та Юнга. Результатом його шукань у галузі психоаналізу стала вистава з відповідною назвою – «Божевілля Зигмунда» (Zigmund follies, 1983). Головними героями в ньому були пальці, які режисер знайшов у себе в кишені, коли поліз туди за словом; а умовно фабульним мотивом – підсвідоме буття, приборкання своїх демонів, сублімація своїх страхів.

У 90-х рр. його спектаклі «Не забувай мене» (Ne m'oublie pas, 1992) та «Нерухливий подорожній» (Voyageur immobile, 1995) вже мало чим нагадували глядачам про Жанті-ляльковода.

Нині Філіп Жанті, як свідчать численна критика в інтернет-мережі, створює чарівні широкоформатні театральні шедеври, що мають свій власний **стиль і відбивають авторський конфлікт з реальністю**.

Аналіз публіцистично-критичних і наукових джерел засвідчує, що Жанті притаманні особливо виразні, впізнавані риси. Зокрема, виділимо як акцент позицію дослідниці Ади Шмерлинг, яка опублікувала роботу «Шедеври Філіпа Жанті», де стверджує, що в його візуальних виставах текст не використовується, проте відтворюється **велика авторська монотема** – людиноподібні предмети як власно переосмислений режисером «прийом олюднення неживих об'єктів, зміни перспектив, розмірів персонажів, **нескінченна гра – живий актор – нежива лялька**» [39].

За думкою дослідниці О. Коваленко, у Філіпа Жанті «локальність, чистота й насиченість кольорів **ріднить кольороподіл його вистав з віртуальною реальністю**. **Часта зміна перспектив, розмірів деталей, навіть частин тіла акторів (персонажів)** – винахід лялькаря Жанті… візуальності його вистав. Проникливий ліризм, пізнаваність ситуацій внутрішнього психологізму сучасної людини – риси, притаманні французькому режисеру» [19].

О. Коваленко Філіпа Жанті відносить «до світових «візуалів» у театрі», що диктують мейнстрім-тенденції, згадуючи разом з ним і Ромео Кастеллучи, Жозефа Наджа, Андреаса Кригенбурга, Даниэле Финци Паска, Андрія Могучого, Дмитра Кримова, Андрія Жолдака, Інженерний театр АХЕ, французький інтелектуальний цирк, театр «Тінь», вистави Робера Лепажа й Хайнера Геббельса тощо [19].

Можна вважати, що певною мірою нові технології і пріоритет візуальної культури в контексті нинішнього культурно-історичного поступу поширює всеохопність тенденцій візуалізації, відтак уніфікації і глобалізації

сценічної культури, в тому числі крізь онлайн трансляції творчих пошуків митців в мережі Інтернет.

На основі аналізу Інтернет-контенту зі значних і зовсім невеликих за своєю тривалістю відеофрагментів робіт Філіпа Жанті, зазначимо, що його сценічна образність «окреслює» єдині стилістичні кордони, народжуючись зі світу, насиченого магією і химерним сюрреалізмом. У сценічному всесвіті Філіпа Жанті на рівних правах співіснують, з одного боку, живі актори, актори-ляльки, актори-предмети, з іншого – пластичний танець, пантоміма та циркове шоу, вражаюче уяву феєричними трюками і головоломними фокусами. Невипадково, поряд із Джеймсом Тьєрре, критика нині відносить Філіпа Жанті до найяскравіших представників театрального спрямування «новий цирк» – специфічного жанру, в якому поєднуються драма, візуальні мистецтва, цирк, пантоміма, хореографія.

У своїх виставах Жанті перетворює людей на маріонеток в естетиці театру ляльок, що геть синтетична у його варіанті, вписуючи їх в акторський модус постдраматичного театру: режисер вважає найкращим працювати з акторами лише як з функцією, без напруженого психологізму і драми, щоб вони виконували формальну активність і спеціальним чином вписувалися в художню, пластичну, музичну, будь-яку реальність спектаклю. Жанті, власне, буквально реалізує обраний метод – актори цілком перетворені на ляльки, на сцені як ляльки працюють. За допомогою фотоколажів Жанті збирає певний ряд картин, навколо яких формує історію – як ряд подій/конфліктів. У рамках репетиції зазвичай акторам навіть не намагається показати історію, вбачаючи важливим, щоб щось народжувалось через них у процесі репетиційної дії. З готових елементів та сцен режисер «складає» виставу.

Отже, проведений аналіз надав нам змогу визначити, що всі роботи містять пізнаваний **творчий почерк митця – це агресивна візуальність (бо підпорядкована законам сновидіння), поглиблена емоційна напруженість, побудована на тлі авторської монотеми тотальної**

людиноподібності всіх об'єктів життя та форми сценічної присутності живої людини, яка, втім, діє зовсім як нежива. Експериментальний характер візуально-мистецького підходу Філіпа Жанті не тільки є особливим мистецтвом подорожі всередину себе, а й інтерпретацією теперішньої соціальної дійсності, яку він вважає нескінченним шоу з рисами циркового.

Жанті легко оперує величезними просторами сфери візуального, яка впевнено відкрита новим віянням і асоціативному сумбуру. У світовій сценічній культурі він визнано і «справедливо вважається творцем власного театрального Всесвіту, ні на що не схожого» [Buro].

Філіп Жанті працює з візуальним рядом у власних координатах сюрреалістичного світобачення, що виявляє його власну художню реальність, фіксацію підсвідомого та примат форми над змістом як світ театру візуальної образності, синтетичного і позажанрового театру великої форми (широкоформатного) і грандіозного художнього розмаху.

Філіп Жанті **змінює тип театру, створюючи особистий міжжанровий спосіб представлення історій** з потужним ефектом психоемоційного впливу на глядача**.** Підсумовуючи вищевикладене, можна сформулювати, що сучасна сценічна культура фокусується на візуальному ефекті й невпинно просувається у бік авторського сценічного експерименту, концентруючи увагу на візуальній формі, що є ключовим підходом до образності**.**

Висновки до розділу 3

1. Тенденція візуалізації створює нове розуміння сучасності в нових сценічно-мистецьких формах, зокрема візуальну образність сьогодення, яка цілком відрізняється від минулої її побудови та є наділеною особливим видовищним змістом, що потужно впливає на глядача.

На наш погляд, інтерпретація сутності візуалізації в сучасній сценічній культурі можна поділяти на принципові змістові вектори:

– інноваційний віртуальний театр діджітал-епохи сьогодення;

– театр візуальної образності.

2. Інноваційний бельгійський VR-театр CREW відносимо до беззаперечно найвиразнішого прикладу віртуального театру сучасності. VR-театр CREW затверджує новий тип сценічного мислення – віртуальної науково-мистецької пригоди, що єднає науку, історію та філософську рефлексію в горизонті імерсії, імерсивних технологій, переконливо здатних збагатити мистецьке сприйняття сучасного глядача в поєднанні живого дійства, відео і комп'ютерних технологій у реальному часі.

3. В якості найбільш яскравого відображення сутності театру візуальної образності на тлі сьогоднішнього тотального візуального буму ми виокремили креатив режисури Філіпа Жанті. По-перше, візуальна гра кольору зі світлом ріднить кольороподіл його вистав з віртуальною реальністю. По-друге, ракурс сценічного бачення: часта зміна перспектив, розмірів деталей, навіть частин тіла акторів (персонажів) – винахід лялькаря (в минулому) Ф. Жанті – елемент агресивної візуалізації і зовнішньої фори, і пануючого візуального відбиття внутрішнього психологізму його вистав.

4. Візуалізація – це безмовний, і одночасно самий красномовний «герой» сценічного мистецтва сучасності, яке відбиває потужний ефект психоемоційного впливу на глядача.

ВИСНОВКИ

У результаті дослідження:

1. Наукова новизна полягає у теоретичному обґрунтуванні тенденцій візуалізації з позицій історико-культурологічного і мистецтвознавчого аналізів як інноваційного напрямку розвитку сучасного сценічно-мистецького

простору і сценічної культури майбутнього. Удосконалено розуміння культурно-мистецьких вимірів сучасної театральної тенденції візуалізації. Набуло подальшого розвитку осмислення авторських проявів і знахідок у створенні театрально-візуального контенту.

2. Уточнено поняття «візуалізація» з позицій сучасної психології та як «візуалізації у формах культури» в ракурсі мистецтвознавства, разом з тим, в історико-культурному ракурсі розвитку сценічної культури.

3. Інтерпретовано поняття «візуальної образності» в сучасній сценічній культурі, з огляду на причетність смисловим цінностям культурного континууму сьогодення.

4. Визначено підґрунтям затвердження феномена візуалізації в сучасній сценічній культурі надлишок зображень, названий свого часу теоретиками «візуальним поворотом», що поглиблює уявлення відносно еволюції психології людини сучасності. У домінуючій нині візуальності вбачаємо вимогу до видовищного контенту примхливого глядача, натреноване око якого звикає до «абсолюту» дігітального простору в його досконалості. Візуалізація в межах сценічного мистецтва, з одного боку, утворює візуальну образність, з іншого, віртуальну реальність – цифрову обробку реальності як абсолют, який створюється режисером-художником задля втілення жорсткого авторського задуму. В обох випадках технології вирішують левову частину задач.

5. Підкреслено, що світ сценічного мистецтва сьогодення впевнено набуває домінуючої візуальності, сповненої різними віртуальними реальностями. Візуалізація крізь призму віртуалістики надає можливість інакше поглянути на природу театру, що включає об'єктивну реальність, існуючу поза людиною. Мається на увазі можливість розуміти театр і простір вистави як **віртогенез,** що породжує реальність, яка існує в людській свідомості.

6. Обґрунтовано, що нинішня інформаційна сценографія змінила організаційні процеси формування сценічного простору сучасних вистав, підкреслюючи видовищний обрис творчого замислу.

7. Доведено, що візуальна образність, яка посідає особливе місце в сьогоднішній театральній творчості, відбиває прояви новітньої сценічної дії позахудожніх техно-образів (у свою чергу, будучи самобутньою інтерпретацією історико-культурної та естетико-психологічної контекстуальності нинішньої сценічної мови й адаптуючи її для сучасних прочитань).

8. Розкрито, що домінанта видовищності на тлі тенденцій візуалізації і технологічних новацій в контексті становлення нових сценічних форм сприяє уніфікації і глобалізації сценічної культури, в тому числі завдяки онлайн трансляціям вистав та відео-контенту ресурсів мережі Інтернет.

9. Як особливі «візуальні події» інноваційного напрямку розвитку сценічної культури сучасності виокремлюємо: відтворення діджітал-епохи сьогодення й особливий візуальний стиль проєктів бельгійського VR-театру CREW; візуальний медіум і авторську монотему агресивної візуальності режисури Філіпа Жанті.

10. Нові технології сприяють формуванню нових принципів сценографічного мислення з варіативністю неочікуваних різнохарактерних і різноаспектних режисерсько-постановчих рішень. Майбутнє – за заснованою на новітніх технологіях новою, видовищною за своєю суттю, з потужним ефектом психоемоційного впливу сценічною мовою, яка розмовляє з новим поколінням глядача, захопленого й існуючого у всюдисущому Інтернеті.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алфьорова З. І. Культурологічні підходи до масового візуального // Вісн. Харків. держ. акад. дизайну і мистецтв. [Сер.] Мистецтвознавство. Архітектура : зб. наук. пр. Харків, 2007. № 2. С. 8–15.

2. Алфьорова З. І. Межі видимого. Становлення візуального мистецтва : монографія. Харків : ХДАК, 2008. 268 с.

3. Алфьорова Зоя Іванівна. Візуальне мистецтво кінця XX – початку XXI століття : дис... д-ра наук: 26.00.01. 2008. 500 с.

4. Алферова З. Репрезентация визуального искусства: парадоксы постмодерна // Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті : зб. наук. пр. / Харк. держ. акад. дизайну і мистец. Харків, 2006. Вип. 4/6. С. 91–94.

5. Баканурський А., Корнієнко В. Театрально-драматичний словник XX століття. Київ : Знання України, 2009. 319 с.

6. Білан Т. О. Історія театру. Дрогобич : редакційно-видавничий відділ ДЛПУ ім. І. Франка, 2015. 94 с.

7. Бельгійський Інноваційний VR Театр CREW URL: https://gwaramedia.com/belhijskyj-innovatsijnyj-vr-teatr-crew/

8. Біографічна довідка URL:https://chl.kiev.ua/95/Writer_1/Starushbd.html

9. Визначення «Візуального театру».
URL: http://www.ncca.ru/events.text?filial=3id=2515 http://meyerhold.ru/ kruzhok-vizualnogo-teatra

10. Вілісов В. Як театр став сучасним, а ми цього не помітили. Філіп Жанті. URL: http://maxima-library.org/knigi/genre/b/481890?format=read

11. Граф Алекс Філіп Жанті: приборкувач демонів 26.07.2021 URL:http://soloneba.com/philippe-genty-the-tamer-of-demons/

12. Дятчук В. В., Барабан Л. І. Український тлумачний словник театральної лексики. Київ : Просвіта, 2002. 150 с.

13. Енциклопедія постмодернізму / за ред. Ч. Вінквіста, В. Тейлора; наук. ред. пер. О. Шевченко; пер. з англ. В. Шовкун. Київ : Основи, 2003. 503с.

14. Зашкільняк Л. О. Постмодернізм в історичній науці [Архівовано 14 листопада 2016 у Wayback Machine.] // Енциклопедія історії України : у 10 т. / редкол.: В. А. Смолій (голова) та ін. ; Інститут історії України НАН України. Київ : Наукова думка, 2011. Т. 8 : Па–Прик. С. 439. 520 с. : іл.

15. Клековкін О. Дискурс про театр : історіогр. словничок. Київ : Арт Економі, 2016. 136 с.

16. Клековкін О. Ю. Театр при столику. Методологія театрознавства : подорож. щоденник / Нац. акад. мистецтв України, Ін-т проблем сучас. мистецтва. Київ : Фенікс, 2013. 428 с.

17. Клековкін О. Ю. Homo simultane : нарис про людину та її перфоманси, скоєні і нескоєні, як у театрі, так і поза його межами. Київ : Арт Економі, 2015. 143, [1] с. : іл.

18. Клековкін О. Історіографія театру: Напрями. Школи. Методи. Постаті: навчальний посібник / Київський національний університет театру, кіно і телебачення ім. І. К. Карпенка-Карого. К.: АртЕк, 2017. 336 с.

19. Коваленко О. Методологічні та філософські засади режисури «візуального театру» № sge08-03 (2022): Наука для современного человека 2022. URL: https://desymp.promonograph.org/index.php/sge/article/view/sge08-03-002

20. Корнієнко Н. М. Нелінійне театро(мистецтво)знавство: постнекласичний ландшафт. Від Фауста до Протея : монографія. Київ : Альтерпрес, 2013. 263 с.

21. Корнієнко Н. Запрошення до хаосу. Театр (художня культура) і синергетика. Спроба нелінійності: монографія / НЦТМ ім. Л. Курбаса. Київ, 2008. 246 с.

22. Ліщинська О. Сучасне українське візуальне мистецтво: екологічні запити і відповіді // Perspective
innovations in science, education, production and transport: матер. міжнарод. наук.-практ. інтернет-конф. 17–26 грудня 2013 р. URL: https://www.sworld.com.ua/index.php/ru/philosophy-and-philology-413/thelogic-of-ethics-and-aesthetics-413/19837-413-0911

23. Липківська Г. К. Мультимедійні засоби на сучасній театральній сцені // Вісник Київського національного університету культури і мистецтв.

Серія: Сценічне мистецтво: зб наук. пр. / Київ. Нац. унів. культ. і мис. Київ. 2018. Вип. 1. С. 103–115.

24. Лук'янець В. С., Соболь О. М. Філософський постмодерн / Лук'янець В. С., Соболь О. М. Київ: Абріс, 1998. 352 с.

25. Людова-Романова К. В. Засоби пластичного оформлення сценічного простору // Вісник. Серія: Сценічне мистецтво : зб. наук. пр / Київ. Нац. ун-тет культури і мистецтв. Київ, 2018. Вип. 2. С. 72–79.

26. Мистецтвознавство XX століття : хрестоматія-довідник [театральне мистецтво] / кол. авт. : А. Баканурський та ін.; упоряд. : А. Білик, С. Думасенко. Херсон : ОЛДІ-ПЛЮС, 2017. 424 с.

27. Моженко М. В. Віртуальна реальність: від технології до мистецтва // Мистецтвознавчі записки. 2018. №34

28. Наконечна О. В. Детермінанти створення і втілення сценічного образу в театральному мистецтві: [монографія]. Одеса: Астропринт, 2006. 248 с.

29. Паві П. Словник театру / пер. М. Якубяк. Львів, 2006. 646 с.

30. Пацунов В. Театральна вертикаль: крок до образу: монографія. Київ: Київський національний університет культури і мистецтв, 2003. 147 с.

31. Ривліна В. Роль сучасного мистецтва як особливого типу комуніканта // Наукові записки [Української академії друкарства]. 2014. № 1–2. С. 65–72.

32. Словник театрознавчих термінів і понять / укладачі: Савченко І., Ліпницька І. Київ, 2021. 144 с.

33. Сидоренко В. Візуальне мистецтво від авангардних зрушень до новітніх спрямувань: Розвиток візуального мистецтва України XX–XXI століть / ІПСМ АМУ. К.: ВХ[студіо], 2008. 188 с.: іл..

34. Соболь О. Постмодернізм // Філософський енциклопедичний словник / В. І. Шинкарук (гол. редкол.) та ін. Київ : Інститут філософії ім.. Г.Сковороди НАН України: :Абрис, 2002. С. 501–502. 742 с.

35. Театральне мистецтво // Літературознавча енциклопедія : у 2 т. / авт.-уклад. Ю. І. Ковалів. Київ : ВЦ «Академія», 2007.

36. Трач Ю. В. Цифрові технології у культурі сучасного суспільства: тенденції і перспективи : автореф. дис. доктора культурології : спец 26.00.01 – теорія та історія культури / Київ. Нац. унів. культ. і мис. Київ 2021. 37 с.

37. Триколенко С. Формування сценічного середовища за допомогою мультимедійних засобів // Вісник прикарпатського університету. Мистецтвознавство: зб. наук. праць. Івано-Франківськ, 2015. Вип. 30–31 (2) С.78–82.

38. Шейко В. М., Кушнаренко Н. М. Організація та методика науково-дослідницької діяльності : підручник. Київ : Знання, 2004. 307 с.

39. Шмерлінг Ада Шедеври Филипа Жанті. // COLTA. 15.06.2009 URL: http://os.colta.ru/theatre/projects/5453/details/10702/.

40. Юдова-Романова К. Модернізація театрального простору: сучасний мистецтвознавчий контекст // Народознавчі зошити. 2019. № 1 (145) С. 259–265.

41. Юдова-Романова К. Технічні засоби оформлення сценічного простору : навч. посіб. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2017. 314 с.

42. Постановка у віртуальних декораціях: сайт URL :https://styleinsider.com.ua/2021/03/royal-shakespeare-company-to-stage-live-play-in-virtual-midsummer-night-s-dream-forest/

43. Постановка у віртуальних декораціях: сайт URL :https://www.dezeen.com/2021/03/09/royal-shakespeare-company-dream-marshmallow-laser-feast/ :

44. Постановка у віртуальних декораціях: сайт URL :https://www.theguardian.com/culture/2021/feb/07/is-this-an-avatar-i-see-before-me-audience-takes-to-stage-in-virtual-shakespeare-play :

45. Як нові технології змінюють театр: сайт URL : https://vc.ru/flood/36857-kak-novye-tehnologii-menyayut-teatr

46. Auslander Philip. “Digital Liveness: A Historico-Philosophical Perspective.” PAJ: A Journal of Performance and Art, vol. 34, no. 3, 2012, P. 3–11.

47. Bal M. Visual essentialism and the object of visual culture // Journal of Visual Culture. 2003. Vol. 2. Iss. 1. P. 5–32.

48. Bryson N. Responses to Mieke Bal’s ’Visual Essentialism and the Object of Visual Culture’: Visual Culture and the Dearth of Images // Journal of Visual Culture. 2003. Iss. 2. P. 229–232.

49. Causey M. Postdigital Performance. Theatre Journal. 2016; 68(3): 427–41.

50. Didi-Huberman G. The Surviving Image. Phantoms of Time and Time of Phantoms: Aby Warburg’s History of Art / transl. by Harvey Mendelsohn. Penn State University Press, 2016. 432 p.

51. Didi-Huberman G. The Surviving Image. Phantoms of Time and Time of Phantoms: Aby Warburg’s History of Art / transl. by Harvey Mendelsohn. Penn State University Press, 2016. 432 p.

52. Lehman Hans-Thies Dramatic and Post-dramatic Theatre: Ten Years After / Critical Stages, 2015. Issue № 11. 150 p.

53. Smith M. Visual Culture Studies: Interviews with Key Thinkers. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore : Sage, 2008. 239 p.

54. Parker-Starbuck, Jennifer. “The Spectatorial Body in Multimedia Performance”. PAJ: A Journal of Performance and Art, vol. 33, no. 3, 2011, P. 60–71.

55. Sabino Da Costa, Felisberto & Pereira, Ipojucan & De, Cristiane & Martins, Fátima & Kurtz, Winston. Views on Absence / Presence: theater and technology. ARJ – Art Research Journal. 3, 2016. 80–91.

56. Theorizing Visual Studies: Writing Through the Discipline / ed. by James Elkins and Kristi McGuire with Maureen Burns, Alicia Chester, and Joel Kuennen. London, New York : Routledge, 2012. 320 p.

57. Vermeulen Timotheus, van den Akker Robin. Notes on metamodernism. Journal of Aesthetics & Culture. 2010. Vol. 2. c. 1–14.

58. Vision and Visuality / ed. by Hal Foster. 2nd edition. Seattle : Bay Press, 1999. 152 p.

59. Visual Culture Questionnaire // October. 1996. Vol. 77 (Summer). P. 25–70.

60. Visual Cultures / ed. by James Elkins. Bristol : Intellect, 2010. 112

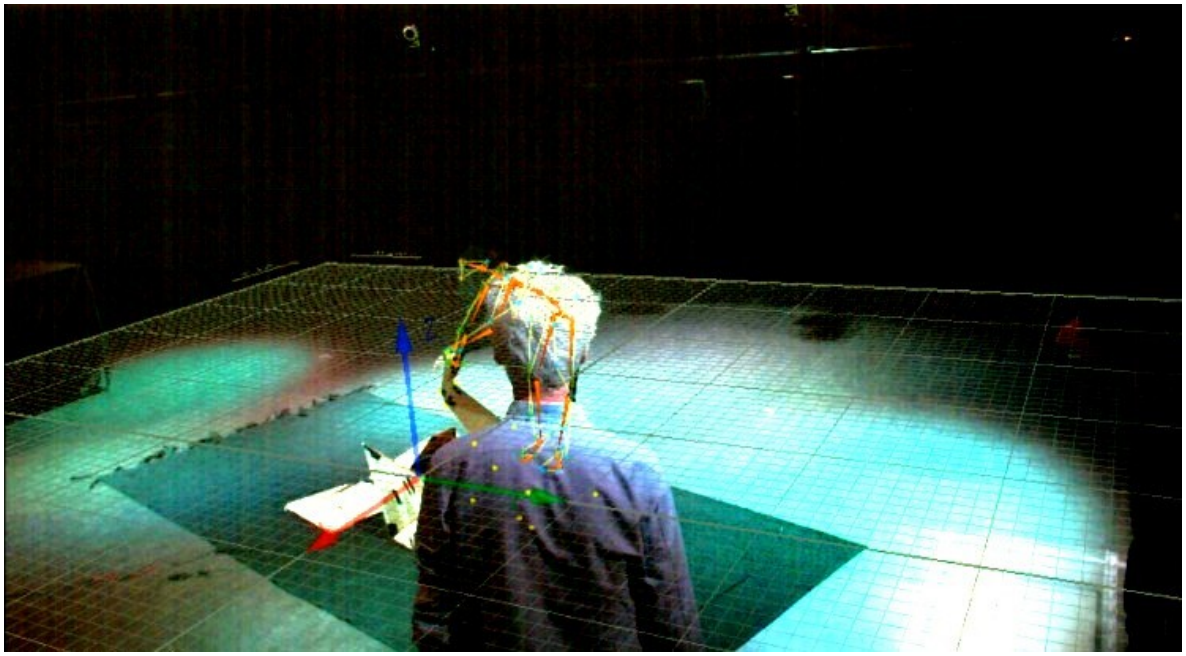
ДОДАТКИ

Додаток А

Візуалізація в сценічному мистецтві.
Медійні технології.

Додаток Б

Проєкти бельгійського VR-театру CREW



Додаток В

Постановки Філіпа Жанті