

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ, МОЛОДІ ТА СПОРТУ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ
ФАКУЛЬТЕТ ТЕАТРАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА
Кафедра режисури

Кваліфікаційна робота
на здобуття освітнього ступеня «Магістр»

ІНТЕГРАЦІЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В СУЧАСНЕ ЄВРОПЕЙСЬКЕ ТЕАТРАЛЬНЕ МИСТЕЦТВО

Виконала:

Здобувачка вищої освіти
галузь знань 02 «Культура і мистецтво»
спеціальність 026 «Сценічне мистецтво»
Віра МИХАЙЛЕНКО

Науковий керівник:

кандидат мистецтвознавства,
доцент кафедри режисури
Харківської державної академії культури
Світлана ШУМАКОВА

Наукові рецензенти:

1) доктор культурології, професор
кафедри майстерності актора
Харківської державної академії культури
Антоніна КІКОТЬ;
2) кандидат культурології,
доцент кафедри загальної теорії музики
Одеської національної музичної академії
ім. А. В. Нежданової
Наталія ІЗУГРАФОВА

Допущено до захисту

Зав. кафедри _____ / Ольга ЛАЧКО/
11 грудня 2024 р.

Харків
2024

Харківська державна академія культури

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

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Завідувач кафедри режисури

_____ / Сергій ГОРДЄЄВ /

18 жовтня 2023 року

ЗАВДАННЯ

**на виконання кваліфікаційної роботи здобувачки вищої освіти
Віри МИХАЙЛЕНКО**

1. Тема: «Інтеграція мультимедійних технологій в сучасне європейське театральне мистецтво»

науковий керівник – кандидат мистецтвознавства,
доцент кафедри режисури ХДАК

Світлана ШУМАКОВА

затверджено рішенням кафедри режисури від 18 жовтня 2023 року.

2. Строк подання роботи – 11 грудня 2024 року.

3. Вихідні дані до роботи – досліджуються перформативні лабораторії як інноваційний напрям сучасного європейського сценічного мистецтва.

4. Зміст магістерської роботи (перелік питань, що потребують розробки):

1. ВСТУП

2. РОЗДІЛ 1.
 3. РОЗДІЛ 2.
 4. РОЗДІЛ 3.
 5. ВИСНОВКИ
 6. СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ
 7. ДОДАТКИ
5. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи

Розділ	Відомості про консультантів розділів кваліфікаційної роботи	Підпис і дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Вступ	кандидат мистецтвознавства, доцент Світлана ШУМАКОВА	20.10.23	
Розділ 1	доктор культурології, професор Антоніна КІКОТЬ	01.02.24	
Розділ 2	доктор культурології, професор Антоніна КІКОТЬ	01.05.24	
Розділ 3	доктор культурології, професор Антоніна КІКОТЬ	01.08.24	
Висновки	кандидат мистецтвознавства, доцент Світлана ШУМАКОВА	20.08.24	
Список використаних джерел	кандидат мистецтвознавства, доцент Світлана ШУМАКОВА	05.10.24	
Додатки	кандидат мистецтвознавства, доцент Світлана ШУМАКОВА	01.10.24	

6. Дата видачі завдання – 18 жовтня 2023 року.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1.	Вступ	25.11.23	
2.	Розділ 1	01.03.24	

3.	Розділ 2	01.06.24	
4.	Розділ 3	01.09.24	
5.	Висновки	01.09.24	
6.	Список використаних джерел	01.10.24	
7.	Додатки	15.10.24	
8.	Редагування тексту	30.10.24	
9.	Збір рецензій	15.11.24	

Здобувачка вищої освіти _____ Віра МИХАЙЛЕНКО

(підпис)

Науковий керівник
роботи

Світлана ШУМАКОВА

(підпис)

ЗМІСТ

ВСТУП..... 5

**РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЗАСТОСУВАННЯ
МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ЗАСОБІВ В СУЧАСНОМУ ТЕАТРАЛЬНОМУ
МИСТЕЦТВІ.....10**

1.1.Визначення понять: «європейське театральне мистецтво кінця
XX-XXI ст.», «мультимедіа в театральному мистецтві», «інтеграційні
процеси в театрі»10

1.2.Аналіз джерельної бази дослідження мультимедійності
сучасного театрального процесу європейської сцени. Системи методів
дослідження.....15

Висновки до розділу 118

**РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНОСТІ
В ЄВРОПЕЙСЬКОМУ ТЕАТРАЛЬНОМУ ПРОСТОРІ
СЬОГОДЕННЯ.....21**

2.1.Класифікація засобів мультимедіа у сценічному просторі.....21

2.2. Характеристика засобів мультимедійних технологій в
театральному мистецтві. Трансформація художнього образу вистави23

Висновки до розділу 226

РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНІ ВИМІРИ ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ЗАСОБІВ У СУЧАСНОМУ ТЕАТРАЛЬНОМУ МИСТЕЦТВІ УКРАЇНИ ТА ІНШИХ ЄВРОПЕЙСЬКИХ КРАЇН.....28

3.1.Інноваційні підходи у сучасній мультимедійній сценографії
європейських театрів як формування нової культури сценографії28

3.2.Засоби мультимедійних технологій і напрями їх застосування у
сучасних постановках30

Висновки до розділу 3.....37

ВИСНОВКИ.....39

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....43

ДОДАТКИ.....48

ВСТУП

Обґрунтування вибору теми дослідження. Сучасний театр відбивається як складна система, що синтезує взаємодії жанрів, образів, смислових орієнтацій і мистецтв (літератури, живопису, архітектури, музики, танцю, акторської майстерності тощо). Театральні постановки збагачуються нововведеннями, зокрема різноманітністю сучасних мультимедійних технологій.

XXI ст. вбачається інноваційним проривом в сценічному мистецтві та руйнування традиційних уявлень щодо театральних форм в культурно-мистецькому просторі, поштовх до технологічних перетворень, експериментів з контентом постановок, підвищення сценічної виразності. Істотно впливають на розвиток театального мистецтва нові технології, що сприяють створенню новітніх форм театральних вистав, затвердженню нових специфічних технологій творчості в театральній справі.

Мультимедіа постає єдністю технологічних засобів, що синхронно використовують відеоматеріали, аудіозаписи, тексти, графічні елементи, фото, анімацію та ін. медіа-ресурс, інтерактивне програмне забезпечення. Взаємодія візуальних та аудіальних ефектів відтворює «мову» постановки, її емоційно-чуттєво та інтелектуальне сприйняття, формуючи інший пласт, суб'єктивний та близький кожному глядачу.

Аналіз джерел виявляє, що тема магістерської роботи є недостатньо дослідженою та потребує розробки.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами та темами. Магістерське дослідження виконано відповідно до плану наукових досліджень кафедри режисури Харківської державної академії культури 2024–2025 рр., затвердженого на засіданні кафедри (протокол № 2 від 28 серпня 2024 р.), та є складової теми «Актуальні науково-дослідні пошуки в контексті сценічного дискурсу».

Мета і завдання дослідження. *Мета магістерської роботи* полягає в обґрунтуванні значення мультимедійних технологій вистави в контексті європейське сучасного театрального мистецтва.

Досягнення мети передбачає вирішення *завдань*:

- здійснити поняттєвий аналіз щодо понять: «європейське театральне мистецтво кінця XX-XXI ст.», «мультимедіа в театральному мистецтві», «інтеграційні процеси у театрі»;
- проаналізувати літературу на задану тему;
- визначити методи дослідження;
- класифікувати різновиди мультимедійних технологій і художніх рішень вистав в європейських країнах та на теренах України;
- охарактеризувати засоби мультимедійних технологій в сценічному мистецтві, зокрема в театрі;

- проаналізувати сучасні постановки з використанням засобів мультимедіа оформлення.

Об'єкт дослідження – інтеграційні технологічно-мистецькі процеси в європейському театральному мистецтві на етапі сьогодення.

Предметом дослідження є діагностика експансії мультимедійних технологій в сучасному мистецтві театру.

Методи дослідження. Специфіка теми й авторські задачі передбачають міждисциплінарний і певні методологічні підходи, зумовлені досліджуванним предметом, які, відповідно поставленим завданням дослідження, у свою чергу, спираються на систему методів.

Міждисциплінарний підхід реалізує дослідницькі кути зору різних наук, а саме: мистецтвознавства, культурології, сценографії, семіотики, психології та соціології.

Мистецтвознавчий підхід реалізує обґрунтування художньої сутності предмету нашого дослідження, спираючись на методи:

- компаративний метод аналізу для порівняння специфічних рис мультимедійних оформлень вистав вітчизняної та європейської сцени, визначення спільного та контрастуючого у аспектах втілення художніх замислів;
- метод семіотичного аналізу образності вистави як знакової системи;
- опис та аналіз обраного твору (вистави);
- метод театральної рецензії;
- метод художньо-стильового аналізу вистави.

Культурологічний підхід реалізує аналіз предмета в культурно-історичному контексті, спираючись на методи:

- проблемно-хронологічний метод для історичного аналізу етапів розвитку мультимедійних технологій на тлі інтеграційних процесів в європейському театральному мистецтві;
- метод причинно-наслідкового аналізу для уточнення принципів розвитку мультимедійних технологій в театрі;
- структурно-функціональний метод для визначення ролі кожного з елементів мультимедійних оформлень в контексті вистави.

Загальнонаукові методи: метод аналізу джерел, дискрептивний метод, компаративний метод та метод узагальнення.

Наукова новизна одержаних результатів визначається комплексним аналізом теоретичних та практичних аспектів інтеграції мультимедійних технологій в театральне мистецтво та спричинені еволюційні процеси, з акцентом на інновації та новітні технологічні досягнення. Важливо підкреслити, що представлено аналіз видатних сучасних театральних постановок європейського та вітчизняного походження в контексті новітніх технологій формування сценографічного простору.

Удосконалено визначення сутнісної ролі сучасних технологій в еволюції театального досвіду, зокрема мультимедійного оформлення вистав.

Набули подальшого розвитку:

- розуміння сучасних технологічних сценографічних рішень;
- визначення впливу мультимедійних технологій на сприйняття вистави глядацькою аудиторією;
- типізація форм мультимедійних технологій різних театральних просторів.

Практичне значення кваліфікаційної роботи полягає в можливості застосування наробок, отриманих в процесі дослідження в:

- практичній діяльності театральних установ при підготовці вистав з використанням засобів мультимедіа;
- навчальному процесі вивчення роботи режисера зі сценографією з метою ознайомлення студентів з особливостями використання сучасних мультимедійних засобів в діяльності соціокультурних установ;
- методичних матеріалах таких дисциплінах, як: «Методика роботи режисера з художником», «Сценографічне оформлення», «Основи дизайну шоу», «Історія світового театру», «Сучасні інформаційні технології в театральному просторі» тощо.

Крім того, матеріали магістерської роботи можуть в якості теоретичного підґрунтя спонукати до подальших науково-дослідних розвідок, що торкаються вивчення мультимедійних технологій в сучасному європейському театрі.

Апробація результатів дослідження. Основні положення роботи обговорювались на засіданнях кафедри режисури ХДАК.

Апробація дослідницьких результатів здійснена в рамках наукових конференцій (Міжнародна науково-практична конференція «Культура та інформаційне суспільство XXI ст.» (ХДАК, квітень, 2024 р.), Міжнародна наукова конференція «Культурологія та соціальні комунікації: іноваційні стратегії розвитку» (ХДАК, листопад, 2024 р.)).

Структуру роботи складають: вступ, три розділи з трьома параграфами, висновки, список використаних джерел з __ найменувань, __ додатків (__ сторінок); основний зміст – __ сторінок, загальний обсяг роботи – __ сторінок.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЗАСТОСУВАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ЗАСОБІВ В СУЧАСНОМУ ТЕАТРАЛЬНОМУ МИСТЕЦТВІ

1.1.Визначення понять: «мультимедіа в театральному мистецтві», «інтеграція мультимедійних технологій»

Сучасний театр можна розглядати як складну та динамічну систему, в межах якої відбувається постійне взаємопроникнення різноманітних жанрів, образів та смислових орієнтирів. У цій системі здійснюється органічне злиття або вільне поєднання численних видів мистецтв, таких як література, акторська майстерність, живопис, музика, танець, а також наука та технології. Ці елементи, взаємодіючи на сцені, створюють багатогранний і багат шаровий художній простір, де кожен з видів мистецтва не лише взаємодіє з іншими, а й знаходить своє нове значення в контексті вистави. З

появою новітніх технологій, зокрема комп'ютерних та мультимедійних засобів, цей синтез досягає нових висот, наповнюючи театральну постановку новими сенсами та естетичними можливостями. Така інтеграція технічних засобів дозволяє створювати мультимедійні спектаклі, які відзначаються не лише своєю художньою виразністю, а й здатністю формувати складні, багатопланові структури, що змінюють традиційне сприйняття театального простору.

Важливим аспектом розвитку сучасного театру є інноваційний підхід до змісту та форми вистав. XXI століття стало епохою інтенсивних змін у сценічному мистецтві, де основним принципом стала руйнація традиційних уявлень про театр. Театральні форми, що здавалося б залишалися незмінними століттями, зазнали глибоких трансформацій. Вистави стали відкритими до експериментів, як у змісті, так і в способах його подачі. Центральним елементом цього процесу є не лише пошук нових виражальних засобів, але й технічне переосмислення культурної реальності, що дозволяє театру ставати не просто середовищем для естетичних переживань, а й простором для інтерактивної взаємодії з глядачем. Підвищення художньої виразності сценічного простору, зокрема через впровадження новітніх технологій, змінює не лише візуальний вигляд вистав, а й здатність театру створювати нові форми соціальної та культурної комунікації.

Термін «мультимедіа» є латинізованим запозиченням, що проник у сучасну українську мову через англomовні джерела, причому, в основному, в оригінальній транскрипції. Існує також варіант вимови цього терміна за англійським зразком — «малтимедія». Слово походить від комбінації двох англійських термінів: «multimedia», що утворене від слів «multiple» (що означає «множинний», «складний», або «що складається з багатьох частин») і «media» (що в перекладі з латини означає «середовище» або «засіб»). Тому, в буквальному розумінні, термін «мультимедіа» можна трактувати як «багато середовищ» або «множина засобів». В контексті сучасних технологій, це

слово набуває значення, яке включає інтеграцію різних форм медіа, таких як текст, звук, зображення, відео, а також інтерактивні елементи, що створюють комплексне мультимедійне середовище для користувача.

Водночас, термін «нове медійне мистецтво» (від англ. New media art), що з'явився в 1994 році, був введений медіа-художником і теоретиком сучасного мистецтва Марком Трайбом. Цей термін позначав радикальний зсув у розвитку мистецтва та медіа, що розпочався із застосуванням новітніх цифрових технологій для створення гібридних форм мистецтва, що поєднують в собі різноманітні медіа-формати. Зокрема, це включало інтернет-мистецтво, інтерактивні віртуальні простори, мультимедійні інсталяції та інші подібні практики, що стали можливими завдяки розвитку комп'ютерних технологій та інтернету.

Цей етап розвитку мистецтва вирізняється тим, що традиційні форми, такі як живопис або скульптура, поступаються місцем новим технологічним засобам, таким як проекції, використання поліеکرнів, а також інтерактивних елементів. У новому медійному мистецтві твори часто виходять за межі екранного простору, втягують глядача в інші виміри цифрової віртуальності, що значно змінює традиційне сприйняття художнього твору. В результаті цього процесу з'являються нові форми взаємодії між твором мистецтва та глядачем, де останній стає активним учасником художнього процесу, а не просто спостерігачем. Це призводить до значних змін у самій концепції мистецтва і його сприйнятті, оскільки воно втрачає свою статичність і набуває динамічної природи, що залежить від взаємодії з технологіями та глядачем.

Медіатехнології володіють великим потенціалом для реалізації найбільш революційних і новаторських ідей у сучасному мистецтві, кардинально трансформуючи традиційні уявлення про твір, роль автора та глядача, а також про взаємодію між реальністю та художнім вираженням. Вони відкривають перед митцями безмежні можливості для експериментів і

досліджень, дозволяючи переосмислити існуючі форми і жанри мистецтва. Саме тому представники традиційних художніх практик все частіше звертаються до медіа-засобів як інструменту для пошуку нових рішень, виразних можливостей і способів художнього освоєння сучасної реальності.

На сьогоднішній день можна спостерігати, як у сфері медіа-мистецтва виникають усталені поняття, що стали загальноновживаними завдяки їх широкому розповсюдженню і зростаючому інтересу з боку дослідників. Ці поняття відображають найбільш розповсюджені практики, які набули популярності через свою інноваційність і вплив на розвиток сучасного мистецтва. Водночас існує безліч інших специфічних позначень, які залежать від використовуваних медіа-засобів, жанрових та формальних характеристик: такі практики, як медіа-перформанс, відеоінсталяція, медіаскульптура, радіоконцерт тощо, стали частиною сучасного художнього процесу. Вони є результатом не лише вивчення можливостей певних технологій і медіа, а й інтеграції в художню практику інших форм вираження — таких, як танець, музика, соціально активна діяльність або навіть науковий експеримент.

Таким чином, медіа-мистецтво виступає не лише як форма виразу, а й як інструмент для переосмислення і експансії меж традиційного мистецтва, сприяючи інтеграції різних сфер людської діяльності та відкриваючи нові горизонти для художників у їх пошуках смислових і образотворчих можливостей. Взаємодія традиційних і новітніх медіа дозволяє створювати нові форми мистецтва, що об'єднують в собі елементи технології, науки, соціальних практик та культурних трансформацій.

Мультимедіа є комплексним процесом, що охоплює творчість художників і дизайнерів, які інтегрують різноманітні елементи, такі як відео, аудіо, слайд-шоу, фотографії, тексти, перформанси, балет, театральні дії, поезію та інші форми виразу. Це явище включає в себе взаємодію різних форм мистецької діяльності, об'єднаних у єдину концептуальну структуру. Водночас, важливим аспектом сучасного мистецтва є так звана середовищна

комунікація, яка сприяє виникненню нових форм художнього вираження, що можуть бути інтерпретовані як твори мистецтва в контексті поточних соціокультурних процесів.

У сучасній естетиці важливе значення має те, що самі технології, зокрема цифрові, перестають бути лише інструментами для реалізації мистецьких задумів. Натомість вони перетворюються на суттєвий елемент, який визначає не тільки спосіб передачі ідеї, але й саму сутність мультимедійного мистецтва. Завдяки новітнім технологічним досягненням відкриваються нові можливості для створення складних, інтерактивних, багатовимірних художніх робіт, що поєднують у собі різні медіаформати. Таким чином, цифрові технології надають мультимедійним творам не тільки нові функціональні можливості, але й суттєво змінюють підходи до сприйняття та осмислення мистецьких форм.

Мультимедійні технології є важливим інструментом, що забезпечує інтеграцію та обробку різноманітних типів інформації, таких як звук, текст, відео, анімація, графіка та зображення, в межах єдиної комп'ютерної системи. Завдяки можливості поєднувати ці різноманітні елементи, мультимедіа дозволяє комп'ютерам здійснювати введення, обробку, зберігання, передачу та виведення таких даних, як оцифровані зображення, звук, мова, текст, відео та анімація. Важливою особливістю мультимедійних систем є їх здатність створювати багатогранні й динамічні медіапродукти, що мають значний вплив на користувачів та можуть змінювати способи сприйняття та інтерпретації інформації.

Завдяки своїй гнучкості та багатофункціональності, мультимедійні технології стали основою для численних інноваційних практик, які прагнуть розширити можливості передачі та збереження людського знання. У контексті таких практик, мультимедіа набуває нових форм вираження, утворюючи специфічну "мову" для візуалізації і комунікації, що дозволяє досягати ефективнішого засвоєння інформації та розвитку комунікаційних процесів у

різних сферах діяльності. Ці новітні підходи не лише змінюють самі методи навчання та обміну інформацією, а й відкривають нові горизонти для досліджень у галузі цифрових комунікацій, створення мультимедійного контенту та інтерактивних технологій.

Мультимедійні засоби, що інтегрують одночасний вплив графічної, аудіальної та візуальної інформації, здатні значно посилювати емоційний ефект на споживача завдяки своєму багатогранному характеру. Таке комплексне поєднання різних типів медіа-даних активно застосовується як у сфері розваг, так і в рамках діяльності інформаційних організацій та установ дозвілля, де воно набуває все більшої популярності.

У цьому контексті мультимедійне мистецтво, як специфічний вид художньої практики, виступає як унікальна форма художньої мови, що вирізняється новими методами вираження та способами донесення інформації. Зокрема, цей тип мистецтва не є просто результатом технологічного прогресу, а радше виступає цифровим втіленням концептуальних ідей, що традиційно використовувалися в інших видах творчості та практик протягом багатьох століть. Технологічні досягнення мультимедіа надають можливість реалізувати нові форми художньої виразності, які раніше не могли бути втілені у традиційних формах мистецтва, що відкриває нові горизонти для розвитку творчості та інноваційних підходів до естетичного сприйняття.

1.2. Аналіз джерельної бази дослідження мультимедійності сучасного театрального процесу європейської сцени

Проблема інтеграції мультимедійних технологій у театральний процес є порівняно новим напрямом у вітчизняній мистецтвознавчій науці. Наразі триває активний етап збору та систематизації емпіричних даних, що здійснюється через аналіз різноманітних джерел: наукові праці

мистецтвознавців, таких як О. Островерх, С. Триколенко, К. Юдова-Романова, критичні рецензії на театральні постановки, зокрема І. Чужиної, а також через рефлексії безпосередніх учасників театального процесу.

Можливості мультимедійних технологій та комп'ютерної графіки аналізуються у працях таких вчених, як Р. Брінкманн, С. Діксон, М. Флейшман, У. Рейнхард, Ф. Ауслендер, П. Фелан, Е. Джонс, І.А. Алдошина, Н.І. Дворко, А.В. Денисова, П.В. Ігнатова, І.Р. Кузнєцова, В.Ф. Позніна, Е.А. Попова, В.Д. Сошникова, Т.Є. Шехтер, Е.С. Чічканова, О.В. Шликова. Специфіку художньої культури на межі 20-го та 21-го століть досліджують Т.А. Апінян, М.А. Аріарський, А.С. Запесоцький, С.Н. Іконникова, М.С. Каган, Д.С. Лихачов, С.Т. Махліна, Т.Є. Шехтер, В.М. Шеповалов та інші науковці. Питання інтеграції мультимедійних технологій у театр розглядаються в працях таких мистецтвознавців, як Е. Ампелова, Е. Левшина, В.М. Шеповалов, С. Штернін, В. Павлюк, І. Овчинникова, Д. Трубочкин, К.І. Фокіна. Окреме значення має вивчення віртуальності як феномену сучасної художньої культури, яке знайшло відображення в дослідженнях В.В. Бичкова, Н.Б. Маньковської, М.Б. Ігнат'єва, А.А. Нікітіна, Н.Н. Решетникова.

Науковець Т. Астаф'єва, досліджуючи взаємозв'язок сучасних технологій і мистецтва, зокрема театру, порівнює використання новітніх візуальних технологій та розвиток різних форм комунікації між акторами і глядачами, а також аналізує роль видовищності у тиражуванні театральних постановок. Вона зосереджується на визначенні впливу новітніх технологічних інструментів на еволюцію театального процесу, акцентуючи увагу на змінах у взаємодії з аудиторією.

С. Діксон у своїх дослідженнях акцентує увагу на історичному розвитку мультимедійних технологій як складового елементу мистецького перформансу. Вчений виокремлює етапи застосування технічних засобів у театрі та кінематографії, зокрема зосереджує увагу на взаємодії технічних

інновацій та мистецтва, що утворюють єдину та взаємозалежну систему. У своїх роботах він досліджує передумови виникнення цифрових перформансів, а також вивчає особливості використання мультимедіа в театральних виставах минулих і сучасних етапів.

Д. Ісмагілов та О. Древальова здійснили дослідження впливу освітлювальних технологій на загальну образність театральних постановок. У своїй роботі вони представили класифікацію освітлювальних засобів та термінологію, пов'язану з ефектами світлового дизайну. Через конкретні приклади вистав автори монографії виявили важливість освітлення в емоційному сприйнятті вистави та визначили особливості взаємодії світлових технологій з конструктивними елементами декорацій.

Т. Шехтер вивчала питання застосування віртуальних 3D зображень і їх ролі у театральному перформансі. Її дослідження надає важливі відомості про вплив медійних технологій на розвиток художньої культури в глобальному контексті, зокрема в аспекті використання візуальних та просторових об'єктів у театральних постановках.

В. Тузов і М. Гринишина вивчають сучасні мультимедійні проекти, їх вплив на розвиток мистецтва як в Україні, так і за її межами. Вони аналізують новітні синкретичні форми візуального мистецтва, акцентуючи на тому, як глобальні процеси в культурі та технологіях формують сучасне мистецьке середовище в Україні.

Я. Іоскевич вивчає інтеграцію інноваційних технологій у мистецтві, розглядаючи їх комплексне застосування і взаємодію різних засобів. Вона досліджує, як новітні технології змінюють традиційні форми мистецтва, створюючи нові можливості для художнього вираження.

Сучасне театральне мистецтво, за своєю природою синтетичне, дозволяє створювати художні образи не лише через класичні засоби – драматургію, архітектуру, живопис, скульптуру, музику та акторську

майстерність, але й через мультимедійні технології, що додають нові виміри сприйняття та взаємодії з глядачем.

Висновки до розділу 1

1. Термін «мультимедіа» виник внаслідок впливу англomовної термінології та був запозичений у багатьох мовах. Він являє собою поєднання двох англійських слів: «multy» або «multiple» (що означає «множинний», «складаний» або «складений з багатьох елементів») і «media» (що вказує на середовище, засіб передачі інформації). Крім того, етимологія цього терміну походить від латинських слів «multum» (багато) та «media» або «medium» (середовище, засіб, метод). Згідно з цим тлумаченням, термін «мультимедіа» можна трактувати як концепцію «багатьох середовищ», що вказує на багатогранність та різноманітність використовуваних каналів комунікації та засобів подачі інформації.

Поняття «нове медійне мистецтво» (New Media Art) було введене в 1994 році медіа-художником і теоретиком сучасного мистецтва Марком Трайбом. Цей термін став позначенням значущого етапу еволюції медійного мистецтва, в якому значну роль почали відігравати гібридні жанри, такі як інтернет-мистецтво, інтерактивні віртуальні середовища, мультимедійні інсталяції та інші форми, що використовують цифрові технології для

створення художніх об'єктів і досвіду. «Нове медійне мистецтво» стало втіленням нової естетики, де технологічний прогрес став основою для появи нових художніх форм і виражальних засобів.

У межах нового медійного мистецтва часто застосовуються різноманітні медіаформати, такі як екранні проєкції, полієкрани, інтерактивні компоненти, що залучають глядача до активної участі у процесі створення та сприйняття твору. Крім того, твори нового медійного мистецтва все частіше виходять за межі традиційного екранного простору, зокрема, розвиваючи інтерактивні елементи та поглиблену взаємодію з комп'ютерною віртуальною реальністю. Такий підхід істотно змінює сприйняття твору, адже глядач перестає бути пасивним спостерігачем, а перетворюється на активного учасника художнього процесу, що взаємодіє з медіаоб'єктами в різноманітних формах і через різні канали.

Концепція нового медійного мистецтва відкриває нові горизонти для дослідження і розуміння можливостей технологічно підкріплених художніх практик, що базуються на мультимедійних, цифрових та віртуальних середовищах. Цей етап розвитку мистецтва позначений не лише технологічними інноваціями, але й значними змінами в художньому сприйнятті та взаємодії з глядачем, що створює нову, більш глибоку і багатоаспектну форму естетичного досвіду.

Необхідність використання мультимедійних елементів, як визнаних технологічних інструментів, стає очевидною навіть для представників класичних видів мистецтва, зокрема театального. Традиційно, театральне мистецтво орієнтується на певний набір виразних засобів, серед яких є драматургія, сценографія, акторська майстерність та музичний супровід. Однак у сучасних умовах, коли мистецтво все більше вимагає інтеграції з технологічними досягненнями, театральні колективи активно звертаються до мультимедійних інструментів для розширення своїх творчих можливостей.

Це дозволяє не лише урізноманітнити способи вираження, а й додати нові виміри в сприйняття театральних постановок, включаючи віртуальну реальність, інтерактивні відео- та аудіо-елементи, що змінюють традиційну взаємодію між актором, сценографією і глядачем.

Окремим аспектом є те, що синтетичний характер сучасного театального мистецтва відкриває можливості для створення художніх образів, що поєднують різноманітні медіа та жанри. Сьогодні вже не є рідкістю використання не тільки класичних засобів виразності, таких як драматургія, архітектура, живопис, скульптура або музика, але й мультимедійних інструментів. Це включає в себе інтеграцію сучасних комп'ютерних технологій, цифрових платформ, спеціалізованого програмного забезпечення, а також застосування новітніх методів інженерії для створення високотехнологічних сценічних рішень.

Завдяки впровадженню таких технологій, театри мають змогу значно розширити межі традиційного театального досвіду, інтегруючи в свої постановки новітні інженерні досягнення та програмні інструменти. Це не лише значно змінює процес створення театральних вистав, а й відкриває нові шляхи для взаємодії з глядачем, надаючи йому можливість стати активним учасником творення мистецького простору. В умовах постійно зростаючого впливу цифрових технологій, такі інновації стають важливими не лише для самих театральних установ, а й для більш широкого розвитку всього культурного ландшафту.

РОЗДІЛ 2

ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ ЗАСТОСУВАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В СУЧАСНОМУ СЦЕНІЧНОМУ МИСТЕЦТВІ

2.1.Класифікація засобів мультимедіа у сценічному просторі

У сучасному театральному мистецтві активно впроваджуються різноманітні мультимедійні технології, зокрема відеопроєкції, електронні декорації з інтегрованими екранами, світлові ефекти, світлодіодні костюми та конструктивні елементи з дистанційним керуванням. Завдяки розвитку комп'ютерної графіки, вона стала важливим інструментом для сценографів, надаючи нові можливості для візуального оформлення сценічного простору. Сучасні інформаційні технології дозволяють створювати віртуальні ескізи постановок, де на сцені можуть з'являтися віртуальні персонажі, декорації, інтер'єри та інші об'єкти, що значно розширює горизонти творчості. Це дозволяє режисерам з високою точністю планувати та відтворювати

композиційні структури вистав, а також інтегрувати реальне та віртуальне середовище.

Становлення нового виду творчих відносин між «художником» і «машиною» перетворює процес сприйняття сценічного світу через призму віртуальної реальності. Цей симбіоз мистецтва і технологій дозволяє оптимізувати процеси моделювання сценографії та постановки, що, в свою чергу, відповідає естетичним вимогам сучасної аудиторії. Далі розглянемо основні мультимедійні технології, які активно використовуються в сценографії:

1. **Світлодіодні панелі** – ці технологічні рішення діляться на три типи: монохромні, повнокольорові та багатобарвні. Вони здатні відображати графіку, анімацію та відеозображення, отримані з різних джерел, таких як комп'ютери, камери, ноутбуки тощо. Вони забезпечують високоякісну передачу зображення та мають високу яскравість.
2. **Проекційні екрани з натягнутим полотном** – ці екрани приймають інформацію від проектора і можуть бути представлені в різних формах: моторизовані, підпружинені та мобільні. Моторизовані екрани оснащені електромоторами для автоматичного керування їхнім підйомом і опусканням, підпружинені мають ручний механізм, а мобільні екрани дозволяють легко транспортувати та швидко розгорнути/складати.
3. **Плазмові панелі** – використовуються для великих шоу та подій, де важливі великі екрани з високою якістю зображення. Однак на відміну від світлодіодних панелей, плазмові екрани мають одну важливу характеристику: при створенні збірного екрану видніються межі між окремими панелями, що може впливати на безперервність зображення.

4. **Мультифункціональні світлові прилади** – інструменти, які об'єднують автоматизовану світлову техніку та відеопроєктори, дозволяють здійснювати точне управління зображеннями на сцені. Ці прилади можуть проєктувати зображення на різні поверхні – від підлоги до стін та стелі – надаючи сценографії додаткову динамічність і гнучкість.
5. **Світлодіодні матриці** – використовуються для створення великих екранних площин, що здатні формувати повнокольорове відео. Такі екрани часто використовуються як задні елементи сценічного оформлення, а завдяки високому рівню синхронізації з аудіосистемами, вони дозволяють не тільки передавати зображення, але й інтегрувати звук, що підвищує рівень взаємодії з глядачем.
6. **Інтерактивні підлоги та скляні поверхні** – технології, що дозволяють створювати інтерактивні медіаплатформи, на яких глядачі або учасники вистави можуть за допомогою своїх рухів взаємодіяти з мультимедійними елементами, активуючи відео- та графічні ефекти.

Таким чином, мультимедійні засоби, які активно використовуються в сучасній сценографії, суттєво змінюють природу театральних вистав, створюючи нові візуальні та емоційні ефекти, що відповідають вимогам сучасної аудиторії та тенденціям технологічного розвитку.

2.2. Характеристика засобів мультимедійних технологій в театральному мистецтві

Сучасний театральний спектакль, що інтегрує мультимедійні елементи, суттєво відрізняється від традиційного формату завдяки своїй динамічності, інтерактивному характеру, підвищеному емоційному наповненню та створенню віртуальної реальності. Ці особливості дозволяють глядачу не

тільки залишатися в центрі подій, а й активно занурюватися в атмосферу вистави, перетворюючись на її співучасника. Водночас важливо підкреслити, що мультимедійні компоненти не є самоціллю, а виступають функціональним інструментом, що допомагає режисерові виразити основні ідеї спектаклю.

Мультимедійний театр можна розглядати як інноваційну форму художнього виразу, яка поєднує традиційні театральні прийоми з новітніми технологіями. Це створює нові можливості для художньої виразності та формує унікальну естетику, що втілюється через інтеграцію візуальних та аудіовізуальних елементів. Одним із головних викликів сучасного театру є інтеграція високотехнологічних засобів з традиційними культурними формами, що спричинено глобалізацією культурних процесів. У цьому контексті розвиток мультимедійних технологій (проекційних, аудіовізуальних, світлових) стає невід'ємною частиною театального мистецтва, дозволяючи використовувати їх не лише в декораціях, а й як основний засіб художньої комунікації.

Нові технології зокрема орієнтовані на створення візуальних образів, що значно розширює можливості сценографії, дозволяючи впроваджувати інтерактивні та технічні елементи, що надають виставам додаткову виразність. Сучасні декорації можуть існувати самостійно, виступаючи окремими художніми творами, а також змінюватися в процесі вистави, що робить їх активними учасниками театального процесу. У свою чергу, сценографи набувають статусу співавторів постановок, оскільки їх роботи нерідко вимагають спеціальних механізмів для зміни декорацій в реальному часі, що підвищує видовищність та динамізм вистави.

Театр постмодернізму, в свою чергу, втілює нові естетичні принципи, серед яких еклектизм, іронія, гедонізм, а також відмова від лінійного відображення реальності на користь її моделювання. Такі прийоми, як відео-інсталяції, світлові ефекти, підкреслюють теми втрати людського образу за технологічними масками цивілізації, створюючи атмосферу

фантазії й казковості. Це дозволяє театру переглядати класичні твори через нову призму, пропонуючи глядачу нові сенси й трактування.

Зміни торкнулися не лише змісту, а й формату театрального твору. Інновації в технічних засобах, таких як кольорове принтування декорацій або проекційні технології, дають можливість точніше передавати авторський стиль і кольорову палітру сценографії. Водночас, розвивається концепція інтеграції віртуальних та реальних просторів, де художники створюють унікальні проекти, що поєднують інсталяції, живопис, графіку. Такий підхід дозволяє художникам реалізовувати свої творчі ідеї без зовнішнього тиску, що притаманне театральній практиці, і зосереджуватися на власному мистецькому баченні. Це веде до того, що багато художників поступово віддаляються від театру, обираючи більш індивідуалізовані творчі шляхи.

Таким чином, сучасний театр, що об'єднує традиційні та інноваційні елементи, стає потужним інструментом для дослідження нових форм виразності та перегляду культури через призму нових технологій і естетичних концепцій.

Висновки до розділу 2

1. Розвиток мультимедійних технологій у театральному мистецтві, який започаткувався у XX столітті, суттєво вплинув на еволюцію театральних практик, зокрема на формування нових підходів у сценографії. На наш погляд, одним з основних результатів цього розвитку стало виникнення в театрі нової професії — сценографа-художника, який став не лише творцем сценічного оформлення, а й повноправним співтворцем вистави, рівноправним партнером режисера. Окрім того, технологічні інновації, що знайшли своє відображення у сфері театральної сценографії, також були спричинені розвитком загальної технологічної та культурної ситуації того часу.

Впровадження мультимедійних засобів у театральні постановки почалося у 60-х роках XX століття, коли в США та Західній Європі активно розвивались нові напрями в мистецтві, зокрема перформанс, що в свою чергу почав безпосередньо впливати на театральні практики. Поява та інтеграція

мультимедійних елементів у театральному просторі, таких як відео, світлові ефекти, електронні звуки, стали основними інструментами для художників, що прагнули створити інноваційні та інтерактивні сценічні досвіди. Вже до 70-х років XX століття застосування нових медіа в театральних виставах стало не лише новаторським, але й загальнопоширеним явищем, що суттєво трансформувало традиційні уявлення про театр як мистецтво.

Тому можна стверджувати, що розвиток мультимедійних технологій у театральному мистецтві не лише сприяв утвердженню нових форм виразності, але й значно змінив природу театральної комунікації, де інтеграція різноманітних медіа стала важливим інструментом для створення нових сценічних реалій.

2. У сучасному театрі, зокрема в процесі створення театральних постановок, режисери та художники-стенографи активно використовують широкий спектр технічних засобів, які відіграють важливу роль у формуванні сценічного простору та створенні атмосферних ефектів. Серед основних компонентів такого технічного арсеналу можна виокремити проекційні системи, аудіовізуальні комплекси, технології відеозображень, а також різноманітні світлові інсталяції. Крім того, значною популярністю користуються програмні засоби для розробки візуальних ескізів, зокрема в сфері «проекційної» сценографії, які дозволяють втілювати складні концептуальні рішення та забезпечують гнучкість у процесі створення естетики вистави.

В умовах високої конкуренції на театральному ринку мультимедійні технології стали не лише інструментами художньої виразності, але й потужним засобом для залучення та утримання уваги глядача. Використання мультимедіа стало важливою частиною інноваційних підходів у театральній діяльності, зокрема завдяки здатності інтегрувати в сценічне дійство численні сучасні технічні засоби, які значно розширюють художні можливості постановок.

До переліку інтерактивних технологій, що активно застосовуються в сучасному театрі, відносяться світлодіодні табло, проекційні натяжні екрани, плазмові та LED-панелі різних розмірів, а також multifunkціональні світлові прилади, які дають змогу змінювати освітлення в реальному часі, створюючи необхідний настрій або драматичні акценти. Крім того, велику роль відіграють світлодіодні матриці, інтерактивні підлоги, а також спеціальні скляні конструкції, які дозволяють втілювати елементи віртуальної реальності або створювати ефекти, що взаємодіють з аудиторією. Такі технології не лише розширюють межі художньої виразності, а й відкривають нові можливості для взаємодії глядачів з театральною постановкою, що стає важливим аспектом сучасного театального досвіду.

РОЗДІЛ 3

ПРАКТИЧНІ ВИМІРИ ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ЗАСОБІВ У СУЧАСНОМУ ТЕАТРАЛЬНОМУ МИСТЕЦТВІ УКРАЇНИ ТА ІНШИХ ЄВРОПЕЙСЬКИХ КРАЇН

3.1. Інноваційні підходи в сучасній мультимедійній сценографії європейських театрів як формування нової культури сценографії

На сучасному етапі розвитку театального мистецтва спостерігається не лише естетизація технічних аспектів театальної практики, а й поступова технологізація художнього оформлення театального простору. Цей процес є невід'ємною складовою загальної тенденції інтеграції наукових досягнень та художніх інновацій. У даному контексті впровадження новітніх технологій в театральну діяльність є важливим етапом історичної еволюції, оскільки воно безпосередньо пов'язане зі змінами у сценографічному сприйнятті світу, які відображають специфіку перехрестя різних історичних епох та соціальних парадигм. Завдяки цьому театральний простір набуває нових художніх форм і значень, що стає можливим завдяки впровадженню передових технічних

засобів, які дозволяють збагачувати сценографічну мову та створювати нові театральні жанри.

Особливо важливою в цьому контексті є роль цифрових технологій, які сприяли формуванню нової культури сценографії. Застосування цифрових інструментів в театральному дизайні дало можливість не лише розширити можливості візуального оформлення сцени, а й створити багатогранні просторові композиції, які включають різноманітні ефекти, варіативність і гнучкість конструкцій. Ці інновації дозволяють театральному простору вбирати в себе різні елементи: від гіперреалістичних образів до експресіоністської абстракції, що надає постановкам додаткову глибину і значення. Важливою характеристикою такої еволюції є здатність цифрових технологій створювати нові виміри в театральному досвіді, надаючи глядачеві можливість сприймати сцену через фільтри інтерпретацій, які варіюються від реальності до її трансцендентних інтерпретацій.

Цифрове моделювання партитури театального спектаклю за допомогою мультимедійних програм, а також процеси збору й передачі професійної інформації через глобальну мережу Інтернет формують єдиний, але складний та багатогранний комплекс дій, що складається з численних елементів і взаємозв'язків. У контексті сучасної театальної творчості спостерігається стійка тенденція до інтеграції різних художніх мов і видів мистецтва, що супроводжується їхнім перетином і взаємним збагаченням смислових площин. Інноваційні віртуальні технології, такі як інтерактивний театр, надають глядачеві нові можливості, дозволяючи йому трансформуватися з пасивного спостерігача у активного співтворця, здатного здійснювати вплив на розвиток і модифікацію театального твору в реальному часі. Застосування цифрових технологій в культурі значно розширює межі театального мистецтва, особливо завдяки можливості онлайн-трансляцій спектаклів, що надають глобальний доступ до мистецьких подій. Ці новітні технології не тільки змінюють динаміку театального

процесу, але й є важливим чинником у розмаїтті форм театрального дискурсу та художньої практики, створюючи нові перспективи для розвитку та сприйняття театру в умовах глобалізації.

Світова театральна практика вже має значний досвід інтеграції реальної та віртуальної реальностей у сучасні сценічні постановки. Це включає використання проєкційних технологій для відображення зображень на сцені або на об'єктах за допомогою 3D-мапінгу, а також інтерактивних додатків, доступних через мобільні пристрої, такі як смартфони чи айфони. Ці інноваційні методи дозволяють театральним митцям створювати нові художні виміри, у тому числі оптичні ілюзії та багатозначні асоціації, а також віртуальні персонажі, які набувають можливості взаємодіяти з реальним світом. Таке поєднання технологій дозволяє не лише розширювати межі традиційної театральної реальності, а й надає можливість створювати нові форми взаємодії між публікою та виставою.

Відомий режисер та засновник проекту Secret Cinema Фаб'єн Пігалл відзначає, що сучасне покоління глядачів вже не задоволене лише пасивним спогляданням. Вони прагнуть більш активної участі у процесі, бажаючи стати частиною подій, що відбуваються на сцені. Цей тренд свідчить про зміну сприйняття театрального мистецтва, де технології стають важливою частиною нової театральної реальності, перетворюючи глядача з пасивного спостерігача на активного учасника вистави.

3.2.Засоби мультимедійних технологій і напрями їх застосування у сучасних постановках

У контексті сучасних театральних інновацій важливим аспектом є інтеграція реальності та віртуальних технологій, що дозволяє створювати нові форми взаємодії між актором, глядачем та середовищем вистави.

У даній роботі проведено глибоке дослідження сучасних театральних постановок, які активно інтегрують технології для створення нових форм взаємодії між актором, глядачем та віртуальним простором. Серед них варто виділити низку проектів, де майстерно поєднані реальна та віртуальна реальності:

1. **The Jeremiah Project (Blue Bloodshot Flowers)** (Лондон, 2001 р.) – це інноваційна вистава, яка базується на інтерактивному взаємодії реального актора з віртуальним аватаром. У цій постановці віртуальний персонаж також взаємодіє з аудиторією, що відкриває нові можливості для залучення глядача в процес вистави. Такий підхід дозволяє створити багатoshарові взаємодії та змінити традиційний уявлення про театральний простір.
2. **Everyman: The Ultimate Commodity 2.0** (Торонто, 2007 р.) – вистава, у якій віртуальні зображення масок обличчя проєктуються на екран, що є своєрідним мостом між реальним та віртуальним світом. Це дозволяє глядачеві не лише спостерігати за дією на сцені, а й інтегруватися у віртуальний простір, де проєкції масок створюють нові перспективи для осмислення персонажів і їх взаємодії.
3. **Elements of Oz** (Нью-Йорк, 2015 р.) – технологічне шоу, що розгортається на основі класичної історії про «Чарівника країни Оз». У цій постановці глядачам пропонується завантажити мобільний застосунок, який дозволяє візуалізувати додаткові ефекти та зміни на сцені за допомогою камери їхнього мобільного пристрою. Цей технологічний підхід збільшує рівень взаємодії та занурення в події вистави, додаючи нові шари сприйняття та збагачуючи загальний досвід.
4. **Oculus VR для віртуального театру (США)** – американська компанія, що належить Facebook, розробила гарнітуру для віртуальної реальності,

спрямовану на театральні постановки. Унікальність цього проекту полягає в тому, що актори, що виступають у реальному театрі, використовують технологію захоплення рухів (motion capture), що дозволяє їхнім рухам і жестам бути переданими в віртуальний простір. Це дає змогу глядачам, маючи VR-гарнітуру, повністю зануритися у світ вистави, взаємодіяти з акторами та переживати події з нових перспектив.

5. **VR-театр CREW** (Бельгія) – компанія, яка поєднує живе театральне дійство, відео та комп'ютерні технології в реальному часі. Вони першими застосували технології 360° Omni-Directional Video (ODV) разом з Head-mounted display (HMD), що дозволяє створювати альтернативну реальність, в якій глядач, завдяки спеціальному комбінезону, стає активним учасником театального процесу. Згідно з думкою засновника компанії Еріка Йоріса, таке поєднання змінює саму концепцію театру, перетворюючи глядача на не лише спостерігача, а й на учасника, що активно впливає на хід подій.
6. **Цифрові платформи в традиційному театрі** – Відзначаючи тенденцію глобалізації театральних вистав, традиційні театри адаптуються до онлайн-простору. Так, британська цифрова платформа **Digital Theater** успішно співпрацює з найбільшими театральними інституціями, такими як Royal Opera House, London Theatre та Englisch Touring Theatre, щоб надавати доступ до найкращих постановок з різних куточків світу в будь-якому місці та в будь-який час. Завдяки використанню високоякісних технологій, що дозволяють транслювати різні ракурси та забезпечувати детальніше зображення, режисери цієї платформи здатні передати емоції акторів та справжній дух вистави глобальній онлайн-авдиторії.

Ці проекти не лише змінюють спосіб сприйняття театального мистецтва, а й сприяють створенню нових форм інтерактивності та взаємодії

між акторами та глядачами. Вони ставлять нові питання щодо меж реальності та віртуальності, перетворюючи саму сутність театрального процесу та пропонуючи глядачеві нові шляхи занурення в мистецтво.

Вистава Національного театру Лондона «Аліса в країні чудес» (2015) пропонує глибоке дослідження меж між реальним і віртуальним просторами, зокрема в контексті технологічних інновацій, що стають важливими агентами трансформації традиційного театрального досвіду. У цій постановці Аліса постійно коливається між фізичною реальністю та цифровими світу, що веде до розмивання чітких меж між ними. Таке поєднання реального та віртуального простору, які існують паралельно, створює новий тип інтерактивного театрального досвіду, де реальний та онлайн-світ взаємопроникають, що є важливою рисою сучасної культури, яку досліджує вистава.

Основною концепцією постановки є побудова «поетичного світу уяви», в якому існує гармонія між фізичним та цифровим середовищем. Середовище, в якому перебуває Аліса, характеризується насиченими сірими тонами, створюючи контраст із яскравим і психоделічним стилем країни чудес. Це повсякденне, але водночас абстрактне середовище, створене переважно за допомогою 3D-проекцій, відрізняється від органічної та сюрреалістичної атмосфери, яка панує у самому чудесному світі. З метою відображення деталей, що підкреслюють художні нюанси цього простору, використовуються мініатюрні моделі, що знімаються в 4K-форматі для створення високоточних проекцій на сцені, що надає декораціям візуально «живописної» якості.

У свою чергу, онлайн-світ вистави є повністю цифровим і створений з використанням сучасних 3D-технологій. Він виглядає надзвичайно яскраво і насичено, що контрастує з монохромною реальністю Аліси. Можна відзначити, що рух від цього чітко визначеного, одноманітного середовища до фантастичного онлайн-простору створює атмосферу, що поглинає не лише

саму Алісу, але й глядачів. Ця трансформація візуальних образів відбувається на сцені через інтеграцію відеопроєкцій на стінах, а також завдяки змішанню живих персонажів із цифровими образами, що з'являються в сценічному просторі, зокрема, коли аватари та персонажі, такі як Білий кролик, набувають фізичної форми.

Особливе місце в цій інтеграції реального та віртуального займає Чеширський кіт — персонаж, що виступає символом переміщення між двома реальностями. Його постійна зміна форм, яка відображена як у 3D-проекціях, так і в живій сценічній інтерпретації, є важливим візуальним елементом вистави. Він втілює те, як безперервне переплетення реальності та віртуальності не тільки ускладнює, але й розмиває традиційні кордони між фізичним світом і кіберпростором.

Вистава «Аліса в країні чудес» демонструє вражаючу технічну та візуальну майстерність, яка дозволяє реалізувати складну ідею взаємодії двох різних світів. Вона виступає як зразок інтеграції традиційного театрального мистецтва з новітніми технологіями, де цифрові інструменти не просто доповнюють, а й формують естетику спектаклю, створюючи незабутній, галюцинаторний досвід для глядачів. У цьому контексті технології не є лише інструментом для відтворення реальності, а, навпаки, стають основним елементом художньої концепції, перетворюючи саму ідею театральної реальності на поєднання фізичного і цифрового світу.

Вітчизняний інноваційний артпроект «Театр 360 градусів» є революційним кроком у розвитку театрального мистецтва, орієнтуючись на створення нового формату театральних вистав, заснованого на інтеграції сучасних цифрових технологій, зокрема 3D-копій акторів та сценічних декорацій. Основною метою проекту є трансформація традиційного театрального досвіду шляхом використання високих технологій для створення інтерактивної, багатовимірної театральної реальності, що дозволяє глядачеві спостерігати події з різних перспектив, відтворюючи ефект

присутності на сцені. Унікальність концепції проекту полягає в її «небінарній» природі, що полягає у поєднанні, на перший погляд, несумісних елементів — технологій і класичної театральної практики, що на стику цих різнорідних складових народжує нову форму театального переживання.

Однією з основних технологічних інновацій проекту є використання чотирьох камер для зйомки кожної сцени. Кожна з камер спеціалізується на певному фрагменті сцени, що дає можливість глядачеві отримати комплексну картину подій, бачивши виставу з різних ракурсів, що наближають його до реального переживання перебування на сцені. Такий підхід дозволяє зламати традиційні обмеження театального простору, надаючи глядачеві свободу вибору кута огляду. Крім того, використання 3D-копій акторів та декорацій створює ефект максимальної реалістичності, завдяки чому аудиторія відчуває себе частиною події, що відбувається на сцені.

Цей новий формат театального переживання є революційним не лише для театральних діячів, але й для самих глядачів, які отримують абсолютно новий досвід сприйняття мистецтва. Вони змушені ставити під сумнів реальність того, що вони бачать, і грають на межі між фантазією і реальністю. Цей формат театру дозволяє зруйнувати традиційні межі між глядачем і сценою, змінюючи сприйняття театальної вистави як статичного об'єкта на динамічну, багатогранну взаємодію.

Цей інноваційний підхід до театальної постановки знаходить своє місце у ширшому контексті сучасних вітчизняних тенденцій розвитку театального мистецтва в Україні, серед яких можна виокремити проект **Visual Fusion**, що являє собою **Голографічний театр доповненої реальності**. Першою виставою цього проекту стала інтерактивна інсталяція, яка поєднала сучасну хореографію, пластичний театр та голографічні відеоефекти, створюючи враження занурення в автентичний світ слов'янської культури. Такі інноваційні підходи дозволяють по-новому сприймати

культуру та традиції, надаючи їм нові, захоплюючі форми вираження через технології.

Додатково слід відзначити **проект Київського театру «Актор»**, який розробив нову концепцію гейміфікованої zoom-вистави під назвою «Містер Баттерфляй». Ця вистава представила абсолютно новий формат театрального простору, поєднуючи елементи гри та класичної театральної драми, створюючи нові можливості для взаємодії акторів і глядачів через цифрові платформи. Вистава виявилася значним кроком у розвитку театрального мистецтва, яке прагне адаптуватися до нових реалій цифрового світу, зберігаючи при цьому свою автентичність і зв'язок з класичними театральними традиціями.

Таким чином, ці інноваційні проекти відкривають нові горизонти для театрального мистецтва в Україні на рівні європейського, поєднуючи традиційні елементи з сучасними технологіями, що дозволяє створювати унікальні досвіди для глядачів та сприяє розвитку нових форм театрального вираження.

Висновки до розділу 3

1. Одним з напрямків, які стверджують можливий варіативний розвиток майбутньої сценографії, можна окремим пунктом винести роботи, що враховують технічний та технологічний еволюційний поступ, включаючи відеоряд, комп'ютерні проекції і тривимірну комп'ютерну графіку, що в комплексі становить єдину структуру. Це як найбільш наочний приклад для розуміння художньо-змістовної ваги привнесеного нею в розвиток сучасного конструювання сценічного простору. Зокрема, мова йде про функцій сценографії – персонажну, ігрову – крізь призму найсучаснішого інструментарію.

2. Сучасне суспільство перебуває в умовах медійності, що значно змінює спосіб сприйняття світу та людської комунікації. Використання високотехнологічних засобів зв'язку і нових інформаційних кодів перевищує традиційні форми взаємодії, що дозволяє здійснювати комунікацію на більш складному, багатоаспектному рівні. У цьому контексті театр, як частина

культурного процесу, відображає ці зміни через активне застосування інноваційних технологій, які розширюють можливості сценічного простору.

3. На початку XXI століття віртуальне мистецтво, яке стало невід'ємною складовою сучасного театрального процесу, відкриває нові горизонти для інтерпретації реальності на сцені. Це явище вносить у театральне мистецтво принципово нові можливості для імітації реальності, що дозволяє більш гнучко відтворювати динамічні зміни простору та часу, а також створювати багатопланові, тривимірні образи сценічного середовища. Віртуальні технології сприяють глибшому зануренню глядача в театральну атмосферу, трансформуючи традиційне сприйняття театрального простору і даючи змогу переживати не лише відображення реальності, а й її інтерактивні, динамічні варіації.

4. Інформаційні технології стали важливим інструментом для театральних постановок, значно змінюючи способи взаємодії з публікою. Зокрема, можливість здійснювати онлайн трансляції світових прем'єр та інтегрувати елементи взаємодії між глядачем і театальною дією відкриває нові перспективи для театрального мистецтва. Така технологічна інтеграція дозволяє не тільки створювати більш багаті та комплексні візуальні образи, але й надає глядачу унікальну можливість стати активним учасником дійства, що значно змінює природу театрального сприйняття.

5. У цьому контексті сценографія, що базується на застосуванні комп'ютерних та медіа-технологій, виступає як одна з найактуальніших і найперспективніших художніх форм сучасної театральної практики. Завдяки використанню методів комп'ютерного моделювання, створення сценографії набуває гнучкості і точності. Це дає змогу коригувати первісний художній задум на будь-якому етапі процесу, а також адаптувати його відповідно до конкретних умов постановки. Синтез різноманітних технологічних підходів у сценографії дозволяє зростанню якості постановок, підвищенню їх інноваційного потенціалу та точності у виборі методів втілення художнього образу.

6.Завдяки впровадженню сучасних технологій, театральний процес набуває нової, більш складної і багатогранної форми, де можливості створення художньої реальності в сценічному просторі стають практично безмежними. Відповідно, сучасна театральна сценографія, спираючись на ці технології, не лише вдосконалює традиційні підходи, але й пропонує нові, інноваційні методи вирішення складних постановочних завдань.

ВИСНОВКИ

1. Кардинальні зміни в театрі безпосередньо пов'язані з трансформацією стилів епох та з впливом науково-технічного прогресу. Зі швидким розвитком технологій та зміною культурних парадигм сучасна глобалізація відіграє важливу роль у процесах синтезу технологій, які активно інтегруються в театральну практику. Це дозволяє театру не лише зберігати традиційні форми виразу, але й адаптуватися до нових умов, включаючи використання мультимедійних технологій, що стають невід'ємною частиною театального простору.

2.Процес адаптації театального мистецтва до новітніх технологій можна трактувати як своєрідне «омолодження» театральних практик. Цей процес супроводжується активним впровадженням медіатехнологій, які використовуються для створення складних, багатошарових образів, а також для реалізації нових форм технічного зображення та візуальної уяви. У свою чергу, це дозволяє театру відкривати нові горизонти у відображенні сучасних соціальних і культурних реалій.

4. Аналіз сучасних театральних постановок демонструє, що у процесі створення вистав набувають популярності різноманітні звукові й світлові спецефекти, технології проєкції та інтерактивні елементи. Це дозволяє театральним колективам створювати глибокі, емоційно насичені образи та ефекти, що набувають нових смислів у поєднанні з реалістичними звуками та візуальними зображеннями. Важливим є також використання технік для моделювання унікальних сценічних середовищ, що підсилюють враження та емоційний ефект від вистави. Такий підхід до театального мистецтва відкриває нові можливості для творчого виразу, а також сприяє розвитку міждисциплінарних практик, де мистецтво театру переплітається з досягненнями науки і техніки.

5. Застосування новітніх мультимедійних технологій на сцені театру суттєво розширило художньо-змістовні горизонти сучасної театальної практики. Однак одночасно спостерігається тенденція, коли мультимедійні засоби починають заміщати безпосередню драматичну дію, що є наслідком надмірного впровадження нових технічних можливостей, які активно використовуються режисерами та художниками. Ці спостереження мають проміжний характер, оскільки як самі технічні можливості театру, так і способи їх застосування, перебувають у постійному процесі еволюції. Тому наразі ми можемо лише фіксувати окремі випадки їх застосування, аналізувати й систематизувати отриману інформацію, усвідомлюючи, що створення повної та універсальної класифікації цих процесів є неможливим на даному етапі розвитку театального мистецтва.

6. Не менш важливо, що вивчення та класифікація різних форм використання мультимедійних технологій у театрі потребує часового виміру, адже ми спостерігаємо лише перші етапи інтеграції цих технологій в театральну практику. Тільки в майбутньому, коли театр «перехворіє» на феномен відеоарту так само, як він пережив безліч інших інновацій у своїй довгій історії, з'явиться можливість для формулювання остаточних висновків щодо впливу та значення мультимедійних засобів. Враховуючи ці фактори, на

сьогоднішній день наша мета полягає в систематизації й аналізі існуючих тенденцій та практик, що виникають в результаті інтеграції новітніх технологій у театральну сцену.

7.Процес формування новітніх технологій у театрі, в контексті його історичного розвитку, є тісно пов'язаним зі змінами в сценографічній образності, що визначає сприйняття світу, з еволюцією соціально-естетичних характеристик різних епох, а також із розвитком видовищної естетизації технічних засобів. Це, в свою чергу, сприяє створенню нових жанрів та форм театального мистецтва, які активно використовують технічні інновації. Технічна оснащеність театру стає важливим фактором, який стимулює не тільки розвиток традиційних форм сценічної діяльності, але й створення нових типів видовищ, що включають високотехнологічні елементи.

8.Вплив сучасних інформаційних технологій на театральне мистецтво є значущим та багатограним, і цей вплив зумовлює суттєві зміни в художній образності сцени, а також у самому характері театального простору. Зокрема, з'являються нові форми взаємодії між художнім твором та аудиторією, що є результатом інтеграції новітніх технологій у театр. Технічні новації призводять до формування принципово нових взаємин між актором і глядачем, змінюючи традиційні уявлення про сценічний простір і природу театальної вистави. Таким чином, сучасні технології не тільки змінюють зовнішній вигляд театального мистецтва, але й глибоко трансформують його сутність, змінюючи способи комунікації між митцем і аудиторією.

9.Сучасний театр перебуває на етапі значних трансформацій, що виявляються у формуванні нових творчих та технологічних напрямків. Серед найважливіших тенденцій розвитку театального мистецтва виділяються експериментальність, технологічність і видовищність, які відкривають перед художниками нові можливості для самовираження та взаємодії з аудиторією. Ці зміни проявляються, зокрема, у створенні нових підходів до художнього оформлення сценічних постановок, які відповідають актуальним світовим

трендам театральної практики, таким як інтерактивність, симультанність і багатовимірність.

10.Інтерактивність, як одна з основних характеристик сучасного театру, передбачає активну участь глядачів у розвитку подій на сцені, що дозволяє створити більш глибокий та персоніфікований досвід сприйняття вистави. Симультанність, в свою чергу, втілюється в поєднанні кількох сюжетних ліній або часових площин, що дозволяє розширити горизонти драматургії та органічно поєднати різноманітні формати художнього вираження. Багатовимірність, як ще одна важлива тенденція, розкриває потенціал сцени як простору, що існує на перехресті реальності, уяви та технологій, створюючи нові форми взаємодії між актором, простором і глядачем.

11.Важливим аспектом є впровадження новітніх технологій, які не тільки змінюють характер сценічного оформлення, але й дозволяють підвищити рівень естетичної виразності та інтеграції нових медіа в театр. Використання візуальних ефектів, відеоінсталяцій, проекцій, а також інноваційних звукових і світлових рішень значно збагачує сприйняття вистави, роблячи її більш конкурентоспроможною на сучасному художньому ринку, де важливо не лише зберігати традиції, а й постійно шукати нові шляхи для залучення глядачів.

12.Сучасний театр, орієнтуючись на інтеграцію нових технологій та художніх концепцій, сприяє формуванню нових підходів до творчого процесу та сприяє розвитку театрального мистецтва в глобальному контексті.

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. Бальме К. Вступ до театрознавства / перекл. з нім. В. Кам'янця. Львів: ВНТЛ-Класика, 2008. 270 с.
3. Дятчук В. В., Барабан Л. І. Український тлумачний словник театральної лексики. Київ : Просвіта, 2002. 150 с.
4. Єріна А.М. Методологія наукових досліджень : навч. посіб. Київ: Центр навчальної літератури, 2000. 260 с.
5. Кваліфікаційна робота : методичні вказівки до оформлення й захисту, галузь знань 02 «Культура і мистецтво», спеціальність 026 «Сценічне мистецтво» / М-во культури та інформ. політики України, Харків. держ. акад. культури, Каф. режисури ; [розроб. Сергій ГОРДЄЄВ, Світлана ШУМАКОВА]. Харків : ХДАК, 2022. 84 с.

6. Кислюк К. В. Культурологічний метод: теорія і практика. *Культура народів Причорномор'я*. 2011. № 202. С. 134–137.
7. Клековкин О. Ю. Мистецтво : методологія дослідження : метод. посібник / Ін-т проблем сучасного мистецтва, НАМ України. Київ : Фенікс, 2017. 144 с.
8. 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>
9. Ковальчук В. В. Основи наукових досліджень : навч. посіб. Київ Слово. 2011. 370 с.
10. Краус Н. М. Методологія та організація наукових досліджень: навч.-метод. посіб. Полтава: Оріяна, 2012. 183 с.
11. 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.
12. Магістерська робота: метод. реком. до підготовки та захисту магістерської роботи для магістрантів, галузь знань 02 «Культура і мистецтво», спец. 026 «Сценічне мистецтво» / М-во культури України, Харків. держ. акад. культури, Ф-т театр. мистецтва, Каф. режисури [розроб. : С. І. Гордєєв, С. М. Шумакова]. Харків, 2018. 46 с.
13. Моженко М. В. Віртуальна реальність: від технології до мистецтва. *Мистецтвознавчі записки*. 2018. №34
14. Наконечна О. В. Детермінанти створення і втілення сценічного образу в театральному мистецтві: монографія. Одеса: Астропринт, 2006. 248 с.
15. Нариси з історії театального мистецтва України ХХ століття / ред. В. Сидоренко ; Акад. мистецтв України, Ін-т проблем сучас. мистецтва. Київ : Інтертехнологія, 2006. 1054 с. : іл.

16. Наукова проблема та обґрунтування теми дослідження. Гіпотези у наукових дослідженнях. URL: <http://www.info-library.com.ua/books-text-8409.html>.
17. Паві П. Словник театру. Львів : ЛНУ ім. І. Франка, 2006. 640 с.
18. Панченко В. І. Становлення культурологічного напрямку у дослідженні мистецтва. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури* : зб. наук. пр. / Держ. акад. кер. кадрів культури і мистецтв. Київ, 1999. Вип. 3, ч. 1. С. 5–21.
19. Поняття методу. Класифікація методів наукового пізнання та їх характеристика URL: http://library.nlu.edu.ua/POLN_TEXT/4%20KURS/4/1/09H2R9_2.htm
20. 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/>
21. Постановка у віртуальних декораціях: сайт URL :<https://www.dezeen.com/2021/03/09/royal-shakespeare-company-dream-marshmallow-laser-feast/> :
22. 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> :
23. Ривліна В. Роль сучасного мистецтва як особливого типу комуніканта. *Наукові записки* [Української академії друкарства]. 2014. № 1–2. С. 65–72.
24. Словник театрознавчих термінів і понять / укладачі: Савченко І., Ліпницька І. Київ, 2021. 144 с.
25. Слоновська О. Таке звичайне театральне диво. *Культура і життя*. 2012. 10 лют. С. 10.
26. Станіславська К. І. Мистецько-видовищні форми сучасної культури : монографія. Київ : НАКККіМ, 2012. 320 с. : іл.

27. Станішевський Ю. Український театр кінця XIX – початку XX століть: проблеми синтетичної природи і становлення національного режисерського мистецтва. *Нариси з історії театрального мистецтва України XX ст.* / ред. В. Сидоренко. Київ, 2006. С. 10–82.

28. 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.

29. 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.

30. Характеристика Банні Крісті: сайт URL : <https://peoplepill.com/people/bunny-christie>

31. Шейко В. М., Богущкий Ю. П., Кушнарєнко Н. М. Наукова творчість у галузі культурології і мистецтвознавства : навч. посіб. Харків : ХДАК, 2016. 329 с.

32. Шумакова С. Міждисциплінарність як конструктивна методологічна стратегія нових трактувань і оформлення предметного поля театрознавчого знання. *Мистецька культура: історія, теорія, методологія* : доп. та повідомл. X Міжнародної наукової конференції (Львів, 18 листоп. 2022 р.) / ЛННБ України ім. В. Стефаніка, Ін-т досліджень бібліотечних мистецьких ресурсів; ред.-упоряд.: Л. Купчинська, О. Осадця; відп. ред. Л. Стіцарчук. Львів: Друкарня, 2022. С. 226-230.

33. Юдова-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.

34. Юдова-Романова К. Модернізація театрального простору: сучасний мистецтвознавчий контекст. *Народознавчі зошити*. 2019. № 1 (145).

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

36. Як нові технології змінюють театр: сайт URL :<https://vc.ru/flood/36857-kak-novye-tehnologii-menyayut-teatr>
37. Auslander Philip. "Digital Liveness: A Historico-Philosophical Perspective." PAJ: A Journal of Performance and Art, vol. 34, no. 3, 2012, P. 3–11.
38. Bal M. Visual essentialism and the object of visual culture // Journal of Visual Culture. 2003. Vol. 2. Iss. 1. P. 5–32.
39. 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.
40. Causey M. Postdigital Performance. Theatre Journal. 2016; 68(3): 427–41.
41. 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.
42. 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.
43. Lehman Hans-Thies Dramatic and Post-dramatic Theatre: Ten Years After / Critical Stages, 2015. Issue № 11. 150 p.
44. Smith M. Visual Culture Studies: Interviews with Key Thinkers. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore : Sage, 2008. 239 p.
45. 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.
46. 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.
47. The scene shop, part 2: work areas: сайт URL :<https://setdesignandtech.wordpress.com/>

48. Vision and Visuality / ed. by Hal Foster. 2nd edition. Seattle : Bay Press, 1999. 152 p.
49. Visual Culture Questionnaire // October. 1996. Vol. 77 (Summer). P. 25–70.
50. Visual Cultures / ed. by James Elkins. Bristol : Intellect, 2010. 112
51. URL: <https://gwamedia.com/belhijskyj-innovatsijnyj-vr-teatr-crew/>.
52. URL : <http://soloneba.com/philippe-genty-the-tamer-of-demons/>.