

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Факультет культури і мистецтв

Кафедра культурології

**ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ У СЦЕНІЧНОМУ МИСТЕЦТВІ
ЯК ФЕНОМЕН СУЧАСНОЇ ТЕАТРАЛЬНОЇ КУЛЬТУРИ**

Кваліфікаційна робота (проект)

на здобуття ступеня вищої освіти “бакалавр”

Виконав: студентка
Спеціальності 034 Культурологія
Освітньо-професійної (наукової)
програми Культурологія
Оганян А.Р.
Керівник к.п.н., проф. Левченко М.Г.
Рецензент доц. Гоноболіна О.Ч.

Херсон – 2020

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. Художньо – технологічні аспекти розвитку театрального мистецтва.....	6
1.1 Історична еволюція постановочних технологій.....	6
1.2 Мультимедійні технології у сценографії сучасної театральної практики.....	17
РОЗДІЛ 2. Нові технології театрального мистецтва.....	30
2.1. Постановочний процес як взаємодія театральної умовності і віртуальної реальності.....	30
2.2. Нові технології у практиці навчального народного театру Студі – арт	45
ВИСНОВКИ.....	50
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	54

ВСТУП

Театральний світ завжди об'єднував різні види мистецтва, а також творчих людей самих різних професій. Таких як — акторів і режисерів, письменників і художників, хореографів і композиторів. У сучасному театрі ми можемо побачити взаємопроникнення жанрів, образів, органічне злиття різних видів мистецтва. До них відноситься література, живопис, танець, музика, наука, акторська майстерність та тому подібне. Поєднуючись у театральному дійстві, та підкріплюючись комп'ютерними технологіями, вони створюють щось особливо нове, складну форму театального мистецтва – мультимедійну виставу.

Інноваційні технології у сценічному мистецтві як феномен сучасної української культури є важливою для того, щоб зрозуміти у якому стані знаходиться сучасне театральне мистецтво. Адже саме зараз воно змінюється та удосконалюється за допомогою мультимедійних засобів і інструментів. А також дізнатися про подальший розвиток і перспективи їх сполучення. Театр за своєю природою синтетичний, тому його з'єднання з сучасними технологіями та мультимедійним мистецтвом цілком природний процес. До сценографії приєднується тривимірна комп'ютерна графіка, 3D окуляри, проекція та відеоряд. Все це з'єднуються і створюється єдина структура. Роль актора бере на себе художник, або глядач. Адже саме глядачеві пропонується активно взаємодіяти з твором, та навіть самому розіграти свій власний спектакль.

Мультимедійний театр – це не тільки з'єднання традиційного театру з сучасними цифровими технологіями. Також, це створення нової естетики, яка властива сучасному театру. Тому театр прагне до гармонійного злиття різних видів мультимедійного мистецтва, та класичних театральних.

Проблема пошуку цієї гармонії робить тему даної роботи актуальною і цікавою.

Мета дипломної роботи - дослідити роль нових технологій у розвитку сучасного українського театрального мистецтва.

Завдання дослідження:

- Розглянути в історичному аспекті вплив нових технологій на розвиток театрального мистецтва.
- дослідити особливості мультимедійних технологій в сценографії сучасної театральної практики
- виявити взаємодію театральної умовності і віртуальної реальності на постановочний процес
- розкрити і проаналізувати роль нових технологій в театральних постановках народного навчального театру "Студі-Арт".

Об'єкт дипломного дослідження – сучасне театральне мистецтво.

Предмет дослідження - нові технології в сучасній українській театральній діяльності.

Методологічна і теоретична основа дипломної роботи ґрунтується на комплексному використанні методів сучасного мистецтва, які спрямовані на теоретичне і художньо - практичне осмислення основних аспектів постановочного процесу сучасного українського театру.

Апробація результатів дослідження відбувалась під час засідання кафедри культурології, на факультеті культури і мистецтв Херсонського державного університету у березні.

Наукова новизна дипломної роботи полягає в цілісному аналізі даного явища і його художньо-технологічних особливостей та розглянути можливості застосування нових технологій в постановочному процесі народного навчального театру Студі-арт.

Практична значимість роботи. Дане дослідження може служити науково-методичними рекомендаціями в роботі над театральною постановкою. Запропоновано нові методи використання сучасних технологій у народному навчальному театрі "Студі - Арт".

Структура і обсяг дипломної роботи.

Дипломна робота складається з: вступу, трьох розділів, висновків та списку літератури.

Таким чином інноваційні технології в театральному мистецтві розширюють процес пошуку засобів художньої виразності, обробки візуальної інформації для створення цілісного образу вистави.

РОЗДІЛ 1

ХУДОЖНЬО – ТЕХНОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ РОЗВИТКУ ТЕАТРАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА

1.1 Історична еволюція постановчих технологій.

Театральне мистецтво не могло обійти стороною різноманіття експериментів з інноваційними технологіями. Тому до таких експериментів належить більша частина сучасного театрального світу. Технології як основа форм і виразності у сценографії використовувалась ще в античному театрі.

В грецькому театрі використовувались механічні пристрої та різноманітні кронштейни. Вони допомагали створити ефект чудес, що здійснювали боги. Але давньогрецький театр не приховував сценічної техніки і прийомів декоративного оформлення дії. А в давньоримському театрі, який зажадав деякого відчуження, відсторонення глядача від механіки театрального дії - зміна декорацій проводилася за закритою завісою. А так як вистави проводились під відкритим небом, освітлення було природнім.

Інженерні конструкції та деякі технічні удосконалення в сценічному обладнанні були розроблені, та користувались великою популярністю у театрі Відродження. Для міланського герцога Людовіко Сфорца був створений робот, який брав участь у театралізованих розвагах. Автором робота-людини є Леонардо да Вінчі. Звичайно той робот набагато відрізнявся від сучасних кіборгів. Робот да Вінчі не зберігся, і не хто точно не знає, на що він був здатний. Але по історичними відомостями він, судячи з усього, ходив, сидів і навіть, працював щелепами. Даного робота, або краще сказати "механічного

лицаря" можна було навіть переналагоджувати (перепрограмувати). Цей пристрій знаходився в «грудній клітці» робота, а ноги наводилися в рух окремо, за допомогою зовнішньої рукоятки, натягує трос, з'єднаний з найважливішими ланками в щиколотці, коліні, стегні [1]. Більш детально з ним можна ознакомитися в роботі Маріанни Володимирівни Алфьорової "Леонардо да Вінчі. Справжня історія генія."

Ще активно користувалися тригранними поворотними призми-телара, призначених для перетворення випромінювання з довільною поляризацією в лінійно поляризоване. Вони використовувалися для зміни ілюзорних декорацій, винахідником яких є художник Б. Буонталенті. Він застосував їх у Флоренції, при будівництві театральної сцени в 1585 році.

У першій половині XVII століття виникли відкатні рами для зміни живописних полотен. На сцені застосовувалося штучне освітлення. Скліні посудини використовувалися як світлофільтри для фарбування світла в різні кольори. Площа ігрового простору сцени була збільшена. Всі ці театральні техніки виникли в Італії, а згодом поширилися і по інших країнах.

За часів високого Відродження в Європі триває формування принципів архітектури театральних приміщень. Незважаючи на підйом мистецтва театр тут не досяг таких висот, як образотворче мистецтво чи архітектура, яка все ж відклала відбиток на розвиток театру: поряд з традиційними античними театрами будувалися нові, що суміщають сцену і зал для глядачів. Поява повноцінних будівель з дахом розширило можливості театру: в постановках стали по-новому використовувати музику, світло, декорації, а це призвело до становленню та бурхливому розвитку нової театральної форми - класичної опери. В Італії зародилось оперне мистецтво, яке користувалося великим успіхом. В цей час театр оснащується все більш складною сценічною технікою. Період Відродження вважають одним з найяскравіших періодів становлення театру, і пов'язують з такими ім'ям, як Вільяма Шекспіра (1564-1616), який навіки увійшло в Світову драматургію.

Театральний художник і мистецтвознавець Алла Чернова розповідає в своїй книзі «Всі фарби світу, крім жовтої», як виглядали актори, їх зачіски, грим і речі в шекспірівському театре. Відсутність декорацій робило актора більш значимою фігурою п'єси, і костюм мав тут особливе значення. «В трагедіях і комедіях, присвятах, сонетах - усюди міститься безодня рад, похвал, глузувань з приводу костюмів, деталей одягу, манер. <...> І таке згадка - в тій чи іншій мірі мальовничий мазок, графічний штрих в пластичному портреті персонажа. <...> Для шекспірівського персонажа, як для самого драматурга, зовнішнє завжди пов'язане з внутрішнім, тому деталь, колір, форма костюма підкреслюють, крім іншого, певний стан духу героя. Тут все важливо: колір обличчя у примари і чарівна усмішка Клавдія, суниця, вишита на хустці Дездемони, запашна рукавичка Джульєтти, раковина на капелюсі Ромео і шкурка змії, звернена титанів в нічну сорочку» [2].

Сценічний простір кінця XVI - поч. XVII ст. трансформувалася за допомогою перспективних зображень і площинних лаштунків, що прикрашали задник. Крім традиційних жанрів у театрі відбувся розвиток опери та мелодрами, літературної комедії та міщанської драми, водевілю. Конструктивну основу кулісно-арочної системи складала куліса, об'єднані зверху падуги, розставлені по обидва боки сцени в декілька планів.

У театрі епохи бароко машинерія була дивовижна. Майстри майстрували машини, що створювали спецефекти : диму, вогню, вітру. Це стимулювало інтерес публіки до театального дійства і робило сильне емоційне враження на глядача. Сцена розширювалась і стискалась, декорації рухались і перевертались. Що давало ілюзію переміщення в повітрі, або хвилювання моря. Технічними новаціями були механізація верхньої частини сцени та різні польотні пристрої; планшет сцени устатковувався люками-провалами. На думку театального художника Віктора Григор'єва, «з вікторіанської епохи машинерія по суті, ні змінилася, саме в цей час вона

дійшла до сучасного стану. У сучасному театрі додалася тільки гідравліка й електродвигуни » [3].

Новаторство торкнулося і українського театру епохи бароко. Коли в добу ренесансу ще траплялося, що вистави відбувалися в церкві або на церковному дворі, зрідка могли відбуватися в магнатських палатах, то все ж здебільшого і тоді (а в добу бароко — то виключно) відбувалися в школах. Обстановка вистави залежала від матеріальних засобів тієї школи, де відбувалася вистава. В Київській академії вона була досить пишна, і не тільки в ті часи. Там для вистави не тільки виготовлялися декорації, одяння, реквізит, але й складні театральні ефекти. Так, при виставі трагедії «Свобода от веков вожделенної натурі людській» в Київській академії 1701 р. на сцені меркли Сонце, Місяць і зорі, мерці вставали з гробів, показувалось хвилююче море з потопаючим серед хвиль кораблем, а далі на очах глядачів Іону кидали в море, його ковтав величезний кит, а потім той самий кит знову впливав і викидав Іону на берег. Отже, декорації були від найпростіших до найвибагливіших, у залежності від можливостей.

Також, у середині XVII сторіччя було винайдено нововведення — кулісно-арочна система декорацій і набула широкого поширення в громадських театрах з високими колосниками. Цей вид декорації є полотно, зшитий у вигляді арки з написаними (по краях і по верху) стовбурами дерев, гілками з листям, архітектурними деталями (з дотриманням законів лінійної та повітряної перспективи). На сцені може бути підвішене до 75 таких кулісних арок, фоном для яких служить писаний задник або горизонт. Різновид кулісно-арочної декорації - ажурна декорація (писані "лісові" або "архітектурні" кулісні арки, підклеює на спеціальні сітки або аппліцірується на тюлі). В даний час кулісно-аркові декорації застосовуються головним чином в оперно-балетних постановках. Виникнення такої декорації можна пов'язати з розвитком жанрової системи, що відрізняє епохи бароко і класицизму.

Результатом розвитку науки став ряд відкритті, що знайшли застосування у театральному мистецтві. Театр розробив принципи освітлення, які збагачують і розширюють сценічний простір, та задум вистав. З часом, та винаходом складного обладнання в театрі з'явилась можливість посилювати звук, показувати відео та робити світлові проєкції для театру тіней.

Піком розвитку інноваційних технологій можна вважати період XX–XXI сторіччя. Замість мальованих декорацій сцену наповнюють відеопроєкції та 6D-меппінг, званого «шістьма рівнями свободи». Крім звичних осей: x , y , z , тут враховуються кут нахилу, тангажу і крен. Таким чином, об'єкт відеомеппінг існує не тільки в трьох вимірах, а й сприймається при всіх його маневрах і рухах — кружлянні, обертанні та поворотах [4].

"Перформанс або перформенс – вислів, який з французького може бути передано як "театр візуальних мистецтв", – виникає в 1960 році. <...> Перформанс нарівні поєднує візуальні мистецтва, театр, танець, музику, відео, поезію і кіно. Місцем його дії є не театр, а музей або художні галереї. Перформанс являє собою приклад "калейдоскопічного, мультитематичного дискурсу" [5]. Перформанс виник з вуличних виступів футуристів, клоунади дадаїстів, театру Баухауза. Великий вплив на виникнення даної форми мали язичницькі та східні культури, різноманітні шаманські обряди, філософські та релігійні вчення та ін. В 1965 році фірмою Sony була винайдена портативна відеокамера. Це дозволило всім хто бажає відчувати себе відеохудожниками. Мистецьке об'єднання Fluxus в ті роки поєднало різні способи «художнього вираження і засобів комунікації конкретної й електронної музики, візуальної поезії, руху, символічних жестів. Основний принцип — абсолютна спонтанність, довільність, відмова від будь-яких обмежень, що досягалося такими формами, як хепенінг, деколлаж, різні вуличні акції та подання, антитеатр» [6].

Заперечення театральних традицій стало основоположником розвитку театру. В музиці це було заперечення звуку. А в мистецтві – заперечення художнього процесу. Найвідомішими творами того часу стали відеопроєкт «Zen For Film» (дзен від кіно) американо-корейського художника, засновника відеоарту Нам Джун Пайка 1962-1964 рр. Де на відео протягом 8 хвилин з'яла порожнеча. Та твір американського композитора Джона Кейджа для вільного складу інструментів під назвою «4,33» у 1952 р. Де музиканти сиділи тихо, лише композитор часом підкидав руки. Ці два твори проголошували -«Абсолютний нуль», головним принципом творчості ще Казимиром Малевичем на початку ХХ століття.

З 1970-х років досить поширеним явищем стало використання медіа у театрі. Режисери продовжували експериментувати, та досліджувати нові технології. Нині у всьому світі авангардних художників експериментального перформансу визначають обличчя сучасного театру, в якому технології відкривають величезні можливості для розширення простору і залучення глядача.

До прикладу належить компанія The Wooster Group. Яка створила у 2005 році інтерпретацію вистави «Гамлет» Шекспіра. Вона змішала запис знаменитої постановки Джона Гілгуда (John Gielgud) 1964 на Бродвеї з Річардом Бертоном (Richard Burton) в головній ролі, інтерв'ю актора, записане на відео, з живою грою сучасних акторів. Ідея Річарда Бертона полягала в тому, щоб змонтований спектакль, записаний за допомогою 17 камер, продемонструвати приблизно в тисячі кінотеатрів Нью-Йорка протягом двох днів. Спроба донести спектакль до величезного числа глядачів отримала термін «театрофільм» [7]. Сучасні глядачі сприймали записи 1964 року як привид, який навмисне змішує душі сучасних акторів і тих, які брали участь в історичній виставі.

Сьогодні режисери беруть на себе ролі художників, сценографів, постановників світла. І створюють не просто спектаклі, а цілісні графічні

твори, де в рівній мірі з'єднуються просторові елементи з навмисною площинністю. Так наприклад, працює американський театральний режисер, сценограф і драматург, один з найбільших представників театального авангарду Роберт Вілсон. Професор Бранейського Університету — Артур Холбмерг стверджує, що «його «Шекспірівські сонети» в театрі «Берлінер ансамбль» є майже казкове містичне дійство на межі абстракції, візуальних мистецтв і перформансу» [8].

У своїй книзі Дунджеревич А. пише, що на думку канадського режисера Роберта Лепаже, робота над виставою нагадує гру в карти: вона включає масу випадковостей. Режисер пробуджує традиції популярних театрів минулого: «середньовічний жест, комедія дель Арте, мандрівний театр епохи Ренесансу — сирі, неструктурований, адаптивний, вільний, орієнтований на актора, який трансформує текст для різних аудиторій і оточення» [9].

Один з перших театрів, який став використовувати цифрові технології це - The Builders Association. Він був заснований в 1994 в Нью-Йорку під керівництвом Маріанни Вимс. Цей театр об'єднав театр і медіа, взявши за основу історію сучасного життя. Інновації дозволяють змішувати на сцені дії, текст, відео, звук і архітектуру. Для всіх вистав використовують сигнали машини, яка обробляє їх, користуючись певними алгоритмами. Машина перетворює ці сигнали в візуальні образи та звуки, які в процесі вистави повертаються до актора. Актор отримує сигнали і знову відправляє їх машині.

Цей спектакль можна було б назвати перформансом. Оскільки ми в ньому не бачимо звичних для традиційного спектаклю параметрів — взаємодії акторів, слів, рухів, вербального контексту. Він складається з декількох частин. Спочатку людина шукає контакту з машиною і переходить з соціального середовища в персональну, обмежену сценічним простором.

Темп сповільнюється і загострюється чуттєвість, що включає сферу рухів і емоційний стан людини.

Стаття Липківської Г. К. «Мультимедійні засоби на сучасній театральній сцені» дає можливість ознайомитись з «піонерами» упровадження на сцені новітніх технологій режисера Д. Богомазова та своєрідне «розмикання» обмеженого простору у Новому драматичному театрі на Печерську. Останній працює в підвалі житлового будинку, не маючи змоги застосувати масштабні декорації, тож вдається до їх фантазійного «заміщення».

Також Ганна Костянтинівни описує і Чернігівський обласний академічний музично – драматичний театр ім. Т. Шевченка, а безпосередньо «Комедію помилок» В. Шекспіра, яка відбулась у 2015 році режисером якою став А. Бакіров. В даній виставі за допомогою відеопроєкції створюється можливість зустрічі на кону двох пар близнюків, тобто 4-х персонажів, за наявності лише двох акторів, кожен з яких грає по дві ролі. Спочатку на екрані з'являється один з найвідоміших портретів Шекспіра – «рухаючи» губами, автор ніби промовляє знамениті настанови Гамлета мандрівним акторам. Надалі на екрані змінюють один за одним «фотозаставки» із написами: «Палац князя», «Дім Адріани», «Абатство». Руїни, дворики, мури – у притамовано-блакитних тонах, наче залиті сяйвом повного місяця. Зрештою, у сцені розв'язки дві пари Антіфолів та Дромію зустрічаються у відеопроєкції: двоє Є. Бондарів та двоє Д. Літашових вдивляються одне в одного, демонструють однакові родимки, плескають по плечу, обіймаються[10].

Український театральний перформанс у вигляді окремих вистав також стає об'єктом уваги мистецтвознавців. Спектакль «КомА» режисера Андрія Мая виявився у 2012 р. одним із найцікавіших театральних експериментів українського культурного простору початку XXI ст. Режисер у своїх виставах намагається уникнути театального помосту, обираючи для дії нестандартні

локації. Результатом такого зближення акторів і публіки стає вільний художній стиль, як основна формотворча ознака перформансу. Надія Яремчук, у своїй праці, зауважує, що особливість вистави в тому, що глядачі переміщаються всім простором театру, але це не передбачає свободи пересування. «Публіку розділили на чотири групи, до кожної з яких приставили провідника. Необхідність покірності такому режисерському замислові (і провідникові) дещо здивувала публіку, проте й послугувала на користь виставі — це ніби нагадування про шкільний устав з його суворим дотриманням правил. Переміни локації створюють алгоритм подій, крок за кроком наближаючи нас до неминучої трагедії» [11]. Культурологічною особливістю означеного театрального перформансу є те, що режисер надав дії розкнутості, одночасно обмеживши її жорсткою структурою приміщень.

Сьогодні знайомство з усіма цими нововведеннями можливо не тільки в театрі. Завдяки Інтернету можна сформувати цілком ясну картину відбуваються у світі театральних подій.

В кінці ХХ - поч. ХХІ ст. в постановках ми можемо побачити використання лазерних шоу, а також анімаційні голограми. Вони поширилися дуже широко завдяки неординарному режисерському баченню і вимогливості сучасного глядача. Приклад цікавого художньо-режисерського постановочного рішення — голограма Хацуне Міку, образ якої був створений художником Кеєм, а голос — синтезований програмою Vocaloid 2 на основі голосу японської співачки Саки Фудзита [12]. Програма Vocaloid по суті є синтезатором людського співу. Спочатку вона не користувалася популярністю, поки компанія Crypton Future Media не вирішила створити для продуктів наступного покоління офіційного Маскота (маскот - будь-який відомий персонаж, що втілює собою школу, спортивну команду, спільнота, військовий підрозділ, захід або бренд). Само собою, маскот від Crypton повинен був реалізувати основну концепцію компанії - співати. Таким чином народилася Хацуне Міку. Завдання придумати зображення Міку була дана

художнику Кей Гаро. Ім'я Хацуне Міку складається з трьох слів: Перша (Хацу), Звук (НЕ) і Майбутнє (Міку). Приблизно це можна перевести як «Перший Звук з Майбутнього».

У італійській опері була зіграна постановка Франко Баттіато, в якій усе створено за допомогою голограм. Адже декорації, хореографи, вокалісти були не справжніми, а спроектовані з трьох проекторів Christie Roadster HD18K на голографічний екран Musion [13]. Більш того, «Тілес», на думку Баттіато, - не просто лірична опера. Це мудре твір об'єднує в собі такі складні рішення, як танець, голограми, поезія і проекція. На прес-конференції, що відбулася перед прем'єрою шоу, Баттіато говорив про свою любов до східної культури і квантової фізики. Він сказав: «По суті ми всі є голограмами». Для виробництва шоу треба було дев'ять днів. Протягом цього часу Джанні Гверріні, партнер Christie, тісно співпрацював з виробничою компанією International Music і англійською компанією Musion, які надали технологію Eyeliner для створення голограмм. Вся опера була заздалегідь знята в театрі. Виробнича компанія організувала в ньому телевізійну студію, використовуючи чорний фон, що дозволяло створювати різні задні плани для виконавців і знакових епізодів.

Хоча епізоди були зняті в студії, вони також передавалися як живе зображення на сцену оперного театру, обладнану голографічним екраном, щоб забезпечити правильну композицію всіх складових елементів постановки та досягти максимально природного вигляду голограм. Постпродакшн і підготовка спецефектів здійснювалися окремо, в студії.

На відміну від технічних новинок попередніх століть роль комп'ютерних технологій у творчому процесі сучасних сценографів неоцінено велика: втрачає необхідність функція фізичної присутності під час планування і проектування декорацій, що дає театру можливість залучення до роботи над виставою художника, зайнятого в іншій постановці, а також зменшити витрати на випуск вистави. Нерідко художник-

постановник створює весь проект, в тому числі віртуальний макет на комп'ютері, виготовляючи CD-гом і посилаючи в театр.

Сучасна українська сцена представляє нам багато новинок. Наприклад, Ріс Ріс - це аудіотури по Києву, історії про місто і людей у ньому. Учасникам розповідають історію і дають вказівки до певних дій. Це робить спектакль схожим на квест або перфоманс.

Ріс Ріс створили в 2016 році художники Дмитро Левицький і Петро Армяновській. Першим їх проектом був аудіотур "Справа Менделя Бейліса" на Подолі. Він став частиною виставки "Візит привидів" Центру візуальної культури.

Ще одним яскравим прикладом можна назвати імерсивний театр "У захваті". Імерсивні - це ефект присутності, взаємодія. Такий театр пропонує не тільки побачити і почути спектакль, а "відчути" його. У ньому глядачі стають учасниками вистави і занурюються в сюжет.

"У захваті" три роки тому заснували Олександр Стужук, Олександр Орловський і Поліна Бараниченко. Вони надихалися такими проектами, як "Повернулися", "Пікова дама" і "Чорний росіянин" (Москва), "Безликі" (Петербург) і Sleep No More (Нью-Йорк).

Познайомитись з усіма цими нововведеннями ми можемо не тільки сидячі у театрі. Завдяки просторам інтернету ми можемо сформувати картину, що відбувається у світі театру.

"У імерсивнім театрі все має значення. Запахи, аромат парфумів, предмети на столі, меблі, декорації. Ти не сидиш в темному залі і не дивишся на гру акторів, а максимально вступаєш з ними в зв'язок. Це історія, від якої злітає дах. це не театр в чистому вигляді, це новий досвід, який ми даємо нашому глядачеві пережити ", - розповідає Стужук.

"Театр вух" заснувала в Одесі письменниця Ірина Фінгерова в 2015 році. Спочатку він задумувався, як місце для молодих письменників, але завоював інтерес ширшої аудиторії.

На вході в зал відвідувачам зав'язують очі і просять вимкнути гаджети. Всю постановку вони слухають. У театрі активно використовуються аудіотехніка.

Найбільш технічний український театр, це Theatre of animation art (ТАМ) - це суміш драматичного і лялькового театру з театром тіней і комп'ютерною анімацією.

Проект був створений навесні 2016 року. Зараз над ним постійно працює три дівчини: Катя Тушдер, Оля Пинаєва і Олена Овраменко. Тушдер і Пинаєва вчилися на лялькарів в Харкові на кафедрі театру анімації, а Овраменко працює з візуальними технологіями і анімаційними відео.

"Формат виник сам собою, оскільки все що ми робимо - це той багаж знань і досвід, який накопичився у кожної з учасниць нашого театру. Ми комбінуємо ідеї один одного і виникає щось нове. За три роки у нас було досить багато проектів, які можна розділити на чотири вектора: мультимедійні лялькові вистави, вуличні перформанси, інтерактивні лялькові інсталяції та відео-арт", - розповідає Ольга Пинаєва.

За її словами, у всьому світі багато театрів анімаційний-мультимедійного жанру, а для це Україна це ново. Тому цільова аудиторія ТАМ дуже різноманітна - на спектаклі приходять як сім'ї з дітьми, так і молодіжні компанії.

1.2 Мультимедійні технології у сценографії сучасної театральної практики.

Витоки сценографії – в предсценографії дійств ритуально-обрядового предтеатра, таких як найдавнішого, доісторичного, так і фольклорного, які збереглися у своїх залишкових формах до наших днів. Вже в предсценографії проявився «генетичний код», надалі який визначив основні стадії історичного розвитку мистецтва сценографії від античності до наших днів. У цьому «генетичному коді» закладені всі три головні функції, з допомогою яких сценографія здатна виконувати у виставі: персонажна, ігрова і позначає місце дії.

Персонажна – передбачає включення сценографії в сценічну дію як самостійно значущого матеріально-речового, пластичного, образотворчого або якого-небудь іншого (за коштами втілення) персонажа – рівноправного партнера виконавців, а часто і головної дійової особи». Ігрова функція – виражається в безпосередній участі сценографії і її окремих елементів (костюм, грим, маска, речові аксесуари) в перетворенні вигляду актора і в його грі. Функція позначення місця дії полягає в організації середовища, в якій відбуваються події спектаклю.

Персонажна функція була переважаючою на стадії предсценографії. У центрі ритуально-обрядових дійств перебував об'єкт, втілюючий образ божества або якоїсь вищої сили: різні фігури (у тому числі і античні скульптури), всілякі ідоли, тотеми, опудала (Масляна, Карнавал тощо), різні види зображень (включаючи ті ж настінні малюнки в давніх печерах), дерева та інші рослини (аж до сучасної новорічної ялинки), багаття та інші види вогню, як втілення образу сонця.

Одночасно предсценографія виконувала і дві інші функції, організації, місця дії і ігрову. Місце дії ритуальних акцій і подань трьох типів. Перший тип (узагальнене місце дії) – найбільш давній, народжений мифопоетичним свідомістю і несе в собі семантичний зміст світобудови

(квадрат – знак Землі, коло – Сонця; різні варіанти вертикальної моделі космосу: світове дерево, гора, стовп, сходи; ритуальний корабель, човен; нарешті, храм, як архітектурний образ всесвіту). Другий тип (конкретне місце дії) це навколишня людини середовище його життя: природна, виробнича, побутова: ліс, поляна, пагорби, гори, дорога, вулиця, селянський двір, сам будинок і його внутрішнє приміщення – світлиця. І третій тип (предсценний) – був іпостасей двох інших: сценою могло стати будь-який простір, відокремлене від глядачів і стає місцем для гри.

Сценографія в сучасному світі не просто прикрашає сцену, а прагне до створення середовища драматичної ситуації, як можна яскравіше висвітлити режисерську концепцію і визначити в чому ж сенс вистави.

Щоб точніше визначитися в сучасній сценографії, нам потрібно зрозуміти чим же є сценографія. Онлайн словник «Словопедія» дає нам такий термін – «СЦЕНОГРАФІЯ (від грецьк. skene + графія) мистецтво художнього оформлення театральної сцени, а також саме таке оформлення» [17].

Тому ми можемо трактувати сценографію як синонім декоративного мистецтва. Який буквально означає: декорувати, прикрашати, оформляти. Багато сучасних дослідників вважають що термін складно віднести до сучасного мистецтва. І він позначав оформлення сцени лише певний період часу. У двадцяті роки з'являється термін "речове оформлення вистави". Саме він показує естетичну позицію певного театрального напрямку, але не може претендувати на якусь універсальність застосування. Саме тому, зараз синонім "декоративного мистецтва" став термін "сценографія".

Не менш популярний від "сценографії" і термін "сценограф". Професія режисер – постановник у театрі важлива, але найчастіше недооцінена. Саме сценограф втілює задум і режисера, і драматурга, перетворюючи слово та образи у декорації, костюми та світло.

За допомогою його творчі працівники, причетні до організації сценічного простору вистави, підкреслюють специфіку своєї професії в театрі.

З книги "Сучасна Сценографія" Михайлом Френкеля ми дізнаємося, що робота сценографа - найскладніша. Адже для того щоб бути сценографом потрібно багато всього знати. Наприклад історичну сторону сценографії, володіти тонким естетичним смаком, знати правила конструювання і оформлення, а так само не забувати про зручності актора [18].

Наприклад сценограф Львівського академічного театру імені Леся Курбаса Володимир Стецькович тривалий час працював дизайнером в одній з міських ІТ-компаній, де займався створенням анімацій та додатків для гаджетів. Такий досвід художнику не нашкодів. Навпаки, повернувшись у театр, він почав широко застосовувати здобуті знання в оформленні сценічного простору.

Так він розповідає у своєму інтерв'ю ZAXID.NET [21]. «Кожна моя сценографія має медіа-наповнення - анімацію, відеопроєкцію, 3D-ефекти. Сучасні технології - це великий простір для творчості, чудова можливість для впровадження нових підходів і методів. Перша вистава, над якою я працював, - це «Оскар» у Першому українському театрі для дітей та юнацтва. Простором і костюмами займалася Дарія Зав'ялова, а я працював зі світлом і проєкцією. Взяв свої дитячі малюнки і їх проанімував. У виставі герої цих малюнків, створених мною ще десь у шестирічному чи семирічному віці, оживають, рухаються. Потім співпрацював ще з кількома театрами - нарощував «м'язи», - розповідає Володимир Стецькович.

Дійсно, у сучасному театрі широко використовується відеопроєкції, світломузика, голографічне освітлення, світлодіодні костюми та ще багато іншого. Тому ми можемо сказати, що на сьогодні комп'ютерна графіка стала інструментом сценографа. Взагалі комп'ютерна графіка - область діяльності,

в якій комп'ютери використовуються як інструмент для створення зображень, а також для обробки візуальної інформації, отриманої з реального світу. Також комп'ютерною графікою називають і результат цієї діяльності. Перші обчислювальні машини не мали спеціальних засобів для роботи з графікою, проте вже використовувалися для отримання і обробки зображень. Програмуючи пам'ять перших електронних машин, побудовану на основі матриці ламп, можна було отримувати різні візерунки.

І в сучасному світі це явище дуже поширене. Сучасні інноваційні технології дозволяють створити все, починаючи з реквізиту, закінчуючи костюмами актора.

Зараз відбувається становлення нового типу творчих відносин, це "людина — машина", крізь призму яких здійснюється сприйняття світу в віртуальному просторі [13].

Сценографи у своїй роботі використовують різні технологічні, інтерактивні засоби виразності. Що дуже часто робить декорацію твором мистецтва. Така декорація може існувати окремо від актора. Якщо раніше сценографів розглядаються як другорядну роботу в театрі (на першому місці режисер і актор), то зараз він стоїть у першому ряду. Адже він намагається надати виставі особливу видовищність, яка вимагає певних механічних процесів. Це може бути особлива система лаштунків або сцена що обертається. Правильна організація сцени — успіх вистави. Сучасні театри часто реконструюють. Це роблять для сучасного вигляду будівлі, і впровадження сучасних технологій в театр. Вводяться розробки у світлове, звукове, відео та трансляційне обладнання. У сучасному театрі світлорежисері та світлооператори можуть дистанційно налаштовувати обладнання. А також перевіряти технічний стан.

На сайті британської вищої школи дизайну, в карті професій були перераховані навички професії сценографа, поділені на три групи : думати, робити, діяти.

Думати: Теоретичні навички

Історія театру і театрального дизайну

Тенденції в сучасному мистецтві і сучасному театрі

Основи режисури, драматургії

Основи живопису і малюнка, колористики, композиції

Специфіка театральних просторів, технологічні можливості театральних майданчиків, механізмів, устаткування

Технології виготовлення театральної бутафорії, ляльок, реквізиту, масок

Принципи роботи з людським тілом

Специфіка роботи зі сценічним світлом

Основи використання медіа та відео технологій

Матеріалознавство, технології театральньо-декораційних матеріалів

Робити: Професійні навички

Розробка декораторських і художніх дизайн-проектів від ідеї до втілення

Розробка креслень і планів

Створення та просторова побудова декорацій

Візуалізація проекту (скетчинг, прирізка, макетування)

Робота зі світлом, створення світловий драматургії вистави

Розробка ескізів костюмів

Володіння пакетами 2D графіки (Adobe CC, CorelDraw або аналогів)

Володіння пакетами 3D графіки (Autodesk 3DS Max, Autodesk Maya, Cinema4D і т. д.)

Підбір меблів, світла, аксесуарів, декору і реквізиту

Технічна документація вистави

Діяти: Особистісні якості

Клієнтоорієнтованість, робота з замовником

Професійна комунікація

Тайм-менеджмент, раціональна організація робочого процесу

Багатозадачність, вміння вести кілька проектів паралельно

Особиста відповідальність за результат

Вироблення і прийняття рішень

Лідерство: постановка завдань, делегування, контроль виконання

Створення команди, мотивація і розвиток співробітників

Нетворкінг, наявність широких контактів в індустрії

Саморозвиток, підвищення свого професійного рівня[23].

Як ми бачимо, професія сценографа важка, але дуже цікава, не дає нудьгувати - постійно з'являються нові творчі завдання, а також є можливість спілкування з цікавими творчими людьми - режисерами, акторами.

Сучасний спектакль в якому використовується мультимедіа відрізняється від класичного варіанту особливою динамікою і атмосферою, посиленням емоційним фоном, інтерактивністю, створенням віртуальної

реальності, завдяки чому глядач не «випадає», спостерігає театральне дійство «на одному диханні», занурюється в уявлення і стає її активним учасником .

Один з головних співавторів режисера в процесі створення спектаклю - це художник-постановник. Саме його творчість викликає в свідомості глядача образи місця і часу дії. Але, тут все набагато складніше, адже театр - мистецтво колективне, а значить, сценографічне рішення повинно взаємодіяти з акторами-персонажами, а вони з ним, а ще з музикою, світлом, проекцією і т. Д. Та й ще само по собі нести емоційно-драматургічну навантаження. Така дивна особливість театру робить професію театрального художника абсолютно унікальною, і не кожен художник або дизайнер може оформити спектакль. Рідкісної професії художника-постановника вчать в Театральних ВНЗ на факультеті сценографії. Для створення декорацій сучасного фахівця необхідні навички дизайнера, архітектора і конструктора, він однаково професійно повинен вміти креслити і працювати з технічною документацією, розбиратися в сценічному обладнанні, знати технологію виготовлення декорацій. Більш того, будучи співавтором спектаклю, сценограф повинен розбиратися в режисурі, акторській майстерності і знати класичну і сучасну драматургію.

Роботу режисера з художником можна розділити на три етапи.

Перший етап - «розмовний», режисер і художник розмовляють, розбираючи п'єсу і обмінюючись ідеями. Після цього художник робить ескізи. Ескізи фіксують якісь окремі фрагменти вистави, часто вони викликані емоційним сприйняттям п'єси художником. У ескізів є кілька переваг, зокрема вони допомагають знайти колірне і навіть стилістичне рішення всієї вистави. Але, оскільки ескізи являють собою двомірну модель, на зміну їм приходять макет - тривимірна модель майбутніх декорацій.

Це другий етап - «макетний». Саме у вигляді макету художник спочатку матеріалізує свої і режисерські ідеї. Макет будується з

використанням картону або пластиліну в масштабі 1:20 і являє собою точну у всіх деталях копію того, що згодом побачать глядачі. На основі макета робляться креслення, і прораховується кошторис майбутнього декоративного споруди. В процесі проектування і будівництва бере активну участь завідувач постановочною частиною або завпост.

І тільки після цього декорації та інші елементи декору будуються в натуральну величину і починають «грати» на сцені, беручи участь в репетиціях і чекаючи прем'єри. Третій етап, створення декорацій відбувається в майстернях театру або спеціалізованих майстерень, і тут художник бере участь вже як консультант - контролер.

Розкрию вам один секрет - каже Поліна Левшина, головний художник театру-сцена вимагає все укрупнювати, робити яскравіше, масштабніші, дрібне і делікатне може пропасти, не працювати. Тому при виборі необхідна сміливість взяти колір штори яскравіше, чим би ти повісив собі вдома, разлиновку поверхні зробити крупніше, віяло в руках персонажа не може бути побутової, а як для танцю - в два рази більше розміром при розкритті. Сцена шукає знаковості, силуетів, поєднання кольорів, необхідних пустот і навантажень[24].

Художник-постановник - найважливіший співавтор режисера, і доля спектаклю часто безпосередньо залежить від творчості цього найважливішого людини в театрі.

Розглянемо, що таке «мультимедія», сучасні мультимедійні технології і те, як вони розвиваються в сценографії.

Вперше термін "мультимедія" з'явився в 1965 році і активно використовувався до кінця сімдесятих років для опису екстравагантного для того часу театралізованого шоу, використовуючи різні форми та типи подання інформації: фільми, слайди, відео, аудіо фрагменти, жива музика і світлові ефекти.

Фрідріх Кайслер (Frederick Kiesler) в п'єсі Карела Чапека «РУР»

вперше застосував рухливі проєкції. У цій постановці був використаний круглий кіноекран, дистанційне керування, що рухається камера в режимі реального часу, і, що, мабуть, було найбільш вражаючим - на екран виводиться зображення на водоспад, що створювало прекрасний напівпрозорий ефект. Це був перший досвід в історії театру, коли були суміщені медіа-проєкція і реальна поточна вода.

У науковій статті Ростовського Євгена Григоровича, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри режисури мультимедіа Санкт-Петербурзького гуманітарного університету профспілок, "Мультимедійний простір театру" можна познайомитися з відомим німецьким теоретиком театру і режисером Ервін Пискатор (Ervin Piscator, 1893-1966). Який експериментував і розвивав використання мультимедіа в просторі театру. Його методи - системні, а стиль викладу і висловлювання досі цінуються в сучасному театрі. Ще в 1920-му році Пискатор використовував сучасні технічні прийоми, такі наприклад, як рухомий текст повідомлень, що проєктуються на передній завісу або візуально захоплююче відео з зображенням зоряного неба на величезному екрані, що займає центр сцени.

Він поєднував документальні або спеціально зняті кадри і цілі фільми з постановочною драматургією. Пискатор намагався побудувати за допомогою дизайнера Вальтера Гропіуса спеціальний театр для втілення своїх задумів, так званий Total-театр. Планувалося створити гігантську кругову панораму, сім проєкцій по периметру залу для глядачів, дев'ять проєкторів і проєкційну вежу над публікою, створюючи простір з потоків світла, які могли б перетинатися у всіх трьох просторових вимірах, що створюють образи з нескінченно змінюються в невидимій мережі координат видінь, що виникають в затемненому залі для глядачів.

На жаль, цей театр так і не був побудований [26].

Таким чином, означає що "медіа" має вплив на людські почутті і надану інформацію в різних формах: зорову, словесну та слухову, що створювало (і створює) більш глибокий емоційний вплив, що, в свою чергу, принесло популярність і успіх цього типу театру представлено. Можливість впливу на емоційну сферу психіки людини є важливим фактором навчання, оскільки сприяє більш ефективному засвоєнню знань. У наступне десятиліття термін "медіа" включає різні поняття.

У словнику термінів можна прочитати, що мультимедіа - це взаємодія та аудіоефектів під управлінням інтерактивним програмним забезпеченням із використанням сучасного апаратного та програмного забезпечення, вони поєднують в одному цифровому зображенні текст, звук, графіку, фото та відео [28].

Завдяки використанню засобів масової інформації у ЗМІ завдяки одночасному впливу графічної, звукової, фото- та відеоінформації такі інструменти мають великий емоційний заряд та активно беруть участь у індустрії шоу та розваг, практиці різних установ, домашньому дозвіллі, освіті.

Проекційні екран відображає інформацію, яку отримує від проектора. Існує кілька видів проекційні екранів: мобільні, підпружинені і моторизовані. У мобільних екранів дуже легка конструкція. Що дозволяє їх легко складати і переносити. Підпружинені - це екрани з ручним приводом. А моторизовані - це екрани з мотором, за допомогою якого можна опускати і піднімати його.

Світлодіодні табло подразделяється на три класи: монохромні, багатобарвні і повнокольорові. У монохромне табло - табло одного кольору світіння, необхідно тільки зрозуміти і вибрати, який колір кращий. Найчастіше використовується 3 кольори - червоний, зелений та жовтий. Під повнокольоровим табло розуміють вироби з відтворенням всієї гами

кольорів (до 16,7 мільйонів кольорів), багатобарвні табло відтворюють обмежена кількість кольорів (від 3 до 65536).

Плазмові панелі застосовують при проведенні шоу. Але на відміну від табло, панелі не можуть зібрати одну картину з-за рамок.

Світлові прилади розширюють можливості світлового оформлення сцени. [29]

Важливо відзначити і те, що мультимедійність театрального мистецтва не є самоціллю, це багатфункціональний інструмент для реалізації основних ідей режисера.

Розвитку сучасної сценографії сприяли нові технології, які дозволяють створити новий синтез в сучасній сценографії. Основним засобом ставати світлові технології, використання різних екранів і відеопроєкцій, і комп'ютеризація. Завдяки цим технологіям створюється потрібна атмосфера на сцені. Повний спектр колірних технологій, дає можливість підібрати потрібний відтінок до настрою сцени. Але така творча робота вимагає сучасних технологій, і вмінню з ними працювати. Таким чином сучасні технології це поштовх для розвитку театру. Вони дають вивчити нові унікальні форми вистав, нові театральні професії, вивчити технології постановчої творчості та театральної справи.

Сьогодні мультимедіа в театрі - це не екрани, які висять на сцені, а спосіб роботи зі сприйняттям. Наша свідомість таке, яким його зробили в тому числі сучасні медіа, не тільки інформація, яка через ці медіа транслюється, а й самі медіа. Телевізор - це вже інформація, так само як чистий аркуш паперу - це вже інформація.

Ми живемо в швидко мінливому світі, і наша свідомість стає швидшим, фрагментарним, цитатно, варіативним. Ми обмінюємося посиланнями, дивимося ютуб, спілкуємося в соціальних мережах і споживаємо 35 000 сторінок інтернету. При цьому завжди є можливість

вибору - відкласти iPad і взяти паперову книгу. Сфотографувати захід або відключити телефон. А може, ми сфотографуємо себе на тлі заходу або себе дивляться захід або сфотографуємо захід через екран фотографує захід, і в цей момент нас теж хтось сфотографує. Мені дуже подобається ця поліваріативності, коли є безліч джерел інформації, коли одну історію можна зчитувати і безпосередньо, і через «заслання». Природно, театр як наймобільніша структура швидко вбирає в себе все нове і починає це обробляти. Мультимедіа - це новий орган нашого тіла, з яким ми відчуваємо себе цілком комфортно, можливо, він коли-небудь стане атавізмом, але зараз я не хотів би від нього відмовитися, як не хотів би, наприклад, відмовитися від ноги.

Але наївно говорити, що скоро в театрі буде тільки відеохудожник, що він з'їсть і бутафора, і пастижера, і костюмера, і головне - актора. Не назвеш масове використання сьогодні відео в спектаклях захопленням відеотехнологій. Мультимедіа в театрі це - роздуми покоління режисерів, акторів, художників, глядачів над собою і набором комунікаційних каналів - Фейсбук, контактом, твіттером, інстаграмом, жж, гуглкругами, мейлмірами, скайп, вотсапом, просто телебаченням. Що відбувається з сучасним суспільством під їх впливом. Роздумом всередині театру, засобами театру і для театру, або скоріше - для людини і людиною.

Використання відеопроєкції в театрі давно дешевше, ніж фотодрук цілої системи задників. Цей вельми відчутний плюс починають розуміти і директора, і завпости. Чисто монетарна складова теж важлива. Але мало поставити камеру, вивести великий план артиста або деталь сценографії. Щоб грамотно використовувати сучасні можливості мультимедіа, цей напрямок мистецтва треба вивчати не менше, ніж живопис, музичну композицію, архітектуру. Точно так же режисер повинен розуміти його закони і розбиратися в естетиці, техніках, монтажі, композиції кадру,

грамотно ставити світло. Точно так же повинен знати досвід попередників і бути в курсі нових технологій

РОЗДІЛ 2

НОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ТЕАТРАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА

2.1. Постановчий процес як взаємодія театральної умовності і віртуальної реальності.

Театральне мистецтво проходить складний і активний шлях експериментування, випробовуючи на міцність основи класичного театру. А поява комп'ютерів дало в руки постановнику театральної вистави важливий інструмент для створення вистави, дозволило по-новому поглянути на ідею множинності світів, яка неодноразово висловлювалася багатьма і на кожному етапі розвитку цивілізації по-різному. Технологія віртуальних світів дозволяє все більше долучити можливості людини, його уяви та психіки, його сенсорики та моторики для досягнення корисних практичних результатів роботи в різних напрямках науки, техніки та мистецтва [41].

Віртуальна реальність – це технологія конструювання штучних світів, які можуть посперечатися щодо достовірності зі світом реальним. В своїй науковій роботі Волинець В.О. (аспірант Київського національного університету культури і мистецтв «ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ У ТВОРАХ СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВА») відокремлює кілька варіантів використання віртуальної реальності в театральних постановках. Перший - це проєкція сцен віртуальної реальності на екран, що дозволяє їй стати як би «другою сценою» і збільшити «розмірність уявлення». Такий екран може стати, наприклад, спогадами героя, втіленням його внутрішнього світу, його фантазій, мрій. Текстура, стереоскопічний ефект і простір віртуальної реальності ускладнюються за допомогою фільму або відео проєкції. Дуже важливо, щоб картинка на екрані відповідала подіям на головній сцені. Другий варіант - віртуальний пейзаж. Цей підхід оправдовує себе не тільки естетично, але і економічно. 3D-графіка з високою роздільною здатністю і сценічний проєкт сьогодні коштують дешевше, ніж декорації з заліза, картону та тканини. Устаткування для віртуальних декорацій дуже компактно і мобільно. Іншим не менш важливим аспектом є те, що віртуальні декорації можуть змінюватися одним натисканням кнопки, не чекаючи повного повороту неквапливого сценічного кола. І, нарешті, третій варіант - участь у театральній постановці живих акторів і віртуальних героїв - аватарів. Важливо зауважити, що аватари можуть бути повноцінними акторами, а не просто «прикрасою» вистави. Оператори - ляльководи керують аватарами. Тепер театру необхідно модернізувати свій художній арсенал. Якщо театр хоче представити глядачеві іншу реальність, то віртуальна реальність пропонує на сучасній мові зручний інтерфейс для цієї поставленого завдання. Отже, є дві тенденції, які можуть визначати появу нової естетики «віртуального театру». У першій - повноцінна інтерактивність, друга - автономні аватари [42].

Віртуальне мистецтво, яке увійшло в сучасний театр на початку ХХІ століття, винесло в театральне видовище унікальні можливості імітації реальності, зображення життя і тривимірному зображенні місця дії, трансформації часу і простору; сприяло вдосконаленню технологій створення вистави. Інформаційні технології дозволили надати глядачеві онлайн-трансляції світових прем'єр і форму інтерактивного залучення його всередину театральної дії.

Технологія віртуальних світів — це гібридна технологія, яка дозволяє в даний час спиратися як на можливості людини, так і на можливості інформаційної та комп'ютерної техніки, які безперервно зростають. Одна з основних потреб людини, яку повинна задовольняти електронна робоче середовище у формі віртуального світу, — природність існування, роботи та навчання в ній, т. Е. Це середовище повинна дати можливість людині дивитися, слухати, обговорювати, пояснювати, рухатися, набувати досвіду, проявляти емоції — взаємодіяти з ній природним і звичним способом. Суть розвитку сучасного театру полягає в можливості розширення рамок реальності за допомогою театральної умовності та віртуальної реальності.

Умовний театр виник у 19-20 вв. На протипагу натуралістичного і реалістичного театру. Цей термін позначає художній напрям у театральній творчості.

Рубіж 19-20 вв. це час найбільш бурхливого розвитку театального мистецтва. Не тільки його практики, але і теорії. Театр стояв на принциповому переломі своєї художньої діяльності: з'являється театральна професія — режисер. Це був час найрізноманітніших і енергійних режисерських експериментів, пошуків, різкою полеміки, крайніх висловів і постановчих рішень.

Адже театральне мистецтво умовно за своєю природою; глядачі та актори повністю не вірять у те що відбувається на сцені. Отелло не тисне

Дездемону насправді; Медея не вбиває на підмостках своїх дітей; актор, що виконує роль Сірано де Бержерака, «померши» на сцені, у фіналі виходить на уклін; виконавець ролі Треплева після вистави знімає грим і йде додому. Але ця обставина нітрохи не заважає глядачеві співпереживати сценічним героям в повній мірі: постановчий колектив і його аудиторія спочатку як би домовляються між собою про умови гри — так було завжди, на всьому протязі історичного розвитку театрального мистецтва. Умовність є видовою ознакою будь-якого театр. Наприклад, у античному театрі це - котурни, маски усілякі пристрої; середньовічного релігійного; у східному театрі - ритуально-обрядового Ренесансного театру; трагічного і комічного театру драматичного, музичного, лялькового театру; ; містерії, буфонади та мелодрами.

Більш того, вкрай рідкісна, виняткова віра глядачів в безумовну реальність сценічної дії вбиває театр.

Отже, на перший погляд умовний театр здається парадоксом: при аналізі будь-якого конкретного спектаклю або театрального напрямку можна говорити лише про ступінь його умовності. Однак цей, здавалося б, далеко не принципове питання вийшло на перший план теоретичних і практичних театральних дискусій саме в кінці 19 - початку 20 ст., Разом зі становленням професії режисера, коли театральні-концептуальні питання набули особливого значення. Гаряча режисерська і культурологічна полеміка з приводу умовного театру на початку 20 ст. виявилася надзвичайно продуктивною. Розробка теорії умовного театру в подальшому розвитку мистецтва взагалі і театру зокрема зіграла настільки вагову роль, що її важко переоцінити.

Віртуальна реальність, а точніше Технологія VR (англ. Virtual reality) дозволяє занурити людини в штучно сконструйований світ. Надягаєте навушники, спеціальні окуляри або шолом віртуальної реальності — і виявляєте себе в альтернативній всесвіту.

Перші віртуальні світи в області мистецтва відводили глядачеві споглядальну роль. І зараз, коли ми приходимо в театр або кіно, ми занурюємося в спеціально організований віртуальний світ. Інтерактивні віртуальні світи припускають набагато більше занурення в образи, ніж пасивний перегляд кінофільмів. Саме мистецтво є одним з найважливіших джерел нових ідей для інформатики. При постановці театральних вистав «світ речей», т. Е. Матеріальна частина вистави, може розвиватися по шляху доповнень, що створюються віртуальною реальністю, що дозволяє прогнозувати найближчим часом створення електронних декорацій і інтерактивних зображень учасників сценічної дії (масовки).

Засоби сучасної художньої виразності сьогодні не є зовнішнім протиборством текст твору, а співвідносять його художній лад з естетичною свідомістю людини. Сьогодні на зміну зовнішніх ефектів прийшли пошуки театральних прийомів, здатних послужити своєрідним мостом між театальною умовністю і віртуальною реальністю.

Як приклад, продовжимо розглядати спектакль М. Тальхаймера «Емілія Галотти». У ньому п'єса Г.-Е.Лессінга не зазнала істотних змін. Проте, це не дуже репертуарний твір, стало надбанням істориків естетики та мистецтва епохи Просвітництва, змусило аплодувати глядачів на театальному фестивалі NET 2005 р.

Винятковий художній ефект був досягнутий завдяки жестам, міміці, мови тіла в поєднанні з комп'ютерними ефектами. Чого вартий хоча б жест принца, кистю руки якби знімає відбиток з особи Емілії, «фотографує», подумки споглядає, що пестить і потім, «Вдрукувати» в себе предмет своєї пристрасності. Або пантоміма з елементами клоунади, що говорить про справжній характер планів принца і камердинера, які ховаються за зовнішньою благопристойністю слів. Або застрягла у дверному отворі рука принца — втілений поклик і очікування, назустріч яким в повільному танці, як би рухомим курсором по екрану монітора, ковзає Емілія.

Ще одним яскравим прикладом використання і театральної умовності та віртуально реальності є моносpektакль Е.Ласкакада «До Пентесілеї» (Львівський Національний академічний центр Нормандії), представлений на театральному фестивалі NET (Новий Європейський театр, 2005р). Ось що можна було прочитати в пресі, після його перегляду: «Ерік Ласкакад вважається одним з найцікавіших та найоригінальніших режисерів покоління 40-річних. На NET приїхав зі своєю новою роботою - трагедією німецького романтика Генріха фон Клейста "Пентесілея", перетвореної в моносpektакль для його улюбленої актриси Даріан Ліппі.

Сцена, в якій цариця амазонок вирішується на поєдинок з Ахіллом, що вразила її своєю красою, вирішена як танець з шаблею. Даріан Ліппі робить повільні рухи тіла, приймає бойові стійки, ніби Ума Турман на плакатах до фільму "Вбити Білла" - ймовірно, хореограф, який ставив цю сцену, займається пластичним театром і східними бойовими мистецтвами, здогадуємося ми. Далі настає черга режисера, захопленого новими технологіями: в сцені битви актриса не рухається — в поле бою перетворюється її оголене тіло. На наших очах з нього злазить шкіра, оголюючи нутроці кіборга, потім воно покривається звірячою шкурою, а в фіналі розквітає кривавими ранами. Епізод полону Пентесілеї явно ставив шанувальник театру жорстокості й всякого роду епатажу: актрисі доводиться вимовляти свій любовний монолог в чому мати народила і в дуже принизливої і безпорадній позі — будучи підвішеною за всі чотири кінцівки.

Звістка про те, що Ахілл викликає її на новий поєдинок, Пентесілея одержує не від гінця, а з власного рота, великим планом спроектованого на стіну задника і готового ось-ось проковтнути тендітну фігурку акторки. Словом, різноманітних винахідливих прийомів тут вистачило б на десяток постановок. » [48]

У цих виставах театральна класика була максимально наближена до форм актуального мистецтва, які відповідають особливостям комп'ютерної

культури спілкування і психологією сприйняття, яка була сформована комп'ютерними іграми. Прогрес сучасної техніки сприяє створення таких форм вистав, в яких експеримент — це кероване спостереження. Соціально-економічні реформи змінили емоційний і культурний сприйняття глядацької аудиторії та пропонують традиційного театру нові перспективи розвитку. Театральний процес, сценографія постійно трансформуються для більш повноцінного донесення мистецтва, ідей і образів до глядача. Необхідна «Незвичайність» і «Унікальність» нових форм театральних постановок сьогодні може відбутися завдяки використанню інформаційного забезпечення, нових технічних засобів і технологій. Важливо відзначити роль появи нових театральних спеціальностей, що відповідають специфіці сучасного творчого і виробничого процесів: арт-директор, програмний директор, менеджер проекту, фахівці PR, зв'язки з громадськістю, фахівці телекомунікацій.

Художників, творчо використовують комп'ютерні засоби, умовно можна розділити на два типи .. Перший тип — художник «міді-арт». Медіа-художник не тільки адаптує для творчості медійні технології, а й використовує комерційні медіапродукти як вихідний матеріалу: редагує фрагменти телепередач, сканує фотографії газет, «витягує» епізоди з художніх або телевізійних фільмів. Отримавши такого роду «ремікс», вони перетворюють їх в «замкнутокольцеві» ролики. Крім фотографій, кіно і відео медіа-арт бере за основу роботи, виконані в традиційній техніці: живопис, скульптура, графіка. Крім того, вибирають фрагменти з кінофільмів або телепрограм, переробляють їх в замкнуті ролики, які можуть стати частиною твору в жанрі відео інсталяції.

Інший тип — художник-програміст або адепт soft-ware art. Об'єктом його зображення стає реальний світ, а його образ, створений медійними засобами. Художник — програміст створює за допомогою комп'ютера, використовуючи можливості комп'ютерних програм, та спеціальна створенні

зразки. Сьогодні багато мультимедійних програм дозволяють створювати комп'ютерні ігри, презентації, спеціальні програми, які призначені для самостійного виробництва різних мультимедійних продуктів. [27]. А також створюються та удосконалюються велика кількість тривимірних програм, за допомогою яких досить швидко можна побудувати об'ємну конструкцію в ілюзорному просторі. Створивши базову модель залу для глядачів і сценічної коробки, постановники отримують можливість «побачити» актора і декорації з будь-якої точки залу для глядачів, в будь-якому масштабі визначити межі їх кращої взаємодії. При такому моделюванні відбуватися попереднє освоєння потенційної сцени.

Є й інші програми, які допомагають розвинути в віртуальному просторі ескізу експлікацію постановки, розробити мізансцени спектаклю, використовую моделі фігур акторів, предметів інтер'єру, бутафорії, і інших необхідних об'єктів використовуваних в поданні. Завдяки цьому, режисер може дуже точно звести музичну і світлову експлікацію, розвинути композиційну структуру мізансцени. Художник і режисер можуть створювати віртуально проекти та доповнювати їх на будь-якому етапі, включаючи монтаж і демонтаж декорацій, розрахунок тимчасових і матеріальних ресурсів. Джерелами вдосконалення театральної діяльності є використання і розвиток:

- творчого процесу постановників театральних вистав в частині сценографії;
- розробок і реалізації пропозицій щодо поліпшення взаємодії учасників постановчого колективу на основі спільного використання інформаційних технологій;
- перспективних методів мережевого планування та управління;
- моделювання, проектування, виготовлення матеріальної частини художнього оформлення вистави та репетиційного процесу;

- апаратного комп'ютерного комплексу (АРМ художник-постановник);
- необхідного програмного забезпечення;
- пропозицій щодо комплексного використання інформаційного забезпечення, в тому числі при перепідготовці фахівців театральної справи.

В даний час постановка театральних вистав вимагає створення дорогої матеріальної частини, виробництва декорацій, костюмів, світло забезпечення. Досягнення в області віртуальних технологій дозволяють не тільки розробляти оптимальні варіанти елементів матеріальної частини вистави перед її замовленням на виготовлення у виробничих цехах, а й моделювати варіанти художнього оформлення та репетиційного процесу, що особливо важливо для досягнення художньої цілісності спектаклю, його якості, необхідного ступеня впливу на глядацьку аудиторію. Це дозволяє в сучасному театрі удосконалювати взаємодію як між учасниками постановочного процесу і театру, так і між театральним дією і глядачем.

Використання досягнутих результатів в практиці роботи театрів і навчальних занять в освітніх установах дозволяє підготувати театральних фахівців в області інформаційних технологій.

Сучасні потреби театральної діяльності: розвиток академічної, традиційної науки про театральну творчість і її інформаційне забезпечення — повинні бути нерозривно пов'язані між собою, що може бути досягнуто тільки при комплексному аналізі та використанні результатів досліджень для розв'язання єдиної проблеми — вдосконалення якості вистав, особливо в умовах підвищеної конкурентоспроможності.

Для практичної реалізації віртуальних технологій в театрі з'явилася потреба в оснащенні робочих місць режисера і художника-постановника відповідним інструментарієм — новими засобами інформаційного і технічного забезпечення, що дозволяють моделювати різні репетиційні

ситуації постановочного процесу і проектування елементів матеріальної частини вистави.

Розв'язання цієї проблеми вимагає створення спеціалізованого програмного продукту і використання сучасних комп'ютерних засобів.

У розвитку театральної діяльності в найближчій перспективі важливе місце повинні займати теорія і практика автоматизації планування та управління спектаклями за допомогою моделювання театрального процесу (творчої та матеріальної частини вистави), в тому числі на основі віртуальних технологій.

Якість постановочного процесу багато в чому залежить від урахування його особливостей на стадії проектування й управління художнім оформленням матеріальної частини вистави. Використання перспективних методів мережевого планування та управління є важливим джерелом вдосконалення театральної діяльності.

Протягом останніх десятиліть сформувалася нова наукова дисципліна — управління проектами — розділ теорії управління соціально-економічними системами, що вивчає методи, форми, засоби найбільш ефективного і раціонального управління змінами, що відбуваються в тій чи іншій області дослідження. Метою дисципліни опанування методології. Вона необхідна для управління проектами, і щоб вони проходили успішно. А також дуже важливо набути нових знань, і впроваджувати проектні рішення у практичній діяльності.

Вивчення курсу базується на поняттях теорії управління. А також аналізу, менеджменту, організації поведінки.

Процеси управління проектами — є предметом курсу. Вони здійснюються за допомогою методів і інструментів, що забезпечують виконання завдань.

Розвиток постановочного процесу в театрах минулого століття стримувалося майже повною відсутністю на той період засобів обчислювальної техніки, програмного продукту і технології обробки даних. уповільнене використання засобів обчислювальної техніки в театральній справі було пов'язано з нестачею фахівців, які вміють ефективно користуватися і трансформувати в театральний процес наявний програмний продукт. Проблема дефіциту обчислювальної техніки погіршувалася недостатнім фінансуванням, а іноді й нерозумінням значущості використання сучасного техніко-технологічного інструментарію.

Тепер сучасне театральне мистецтво отримує можливість доповнити форми театральної діяльності новими засобами досягнення художньої цілісності вистави. Важливим фактором розвитку театральної діяльності є забезпечення сталого фінансування розвитку культури та мистецтва на сучасному етапі, що стає однією з актуальних проблем українських театрів, оскільки постановчі колективи змушені значною мірою працювати в умовах самофінансування. Так і в театральному проекті — якщо закладені фактичні потреби в планованих ресурсах, а також способи розв'язання можливих проблем, робота, пов'язана з управлінням проектом, завершується успішно.

Для вдосконалення постановочного процесу в сучасному театрі, виділені основні напрямки, що визначають ефективність роботи по вдосконаленню театрального процесу:

- моделі мережевого планування;
- управління театральними проектами.

Моделі та методи мережевого планування визначають раціональну або оптимальну послідовність виконання робіт при заданих технологічних, бюджетних та інших обмеженнях. Ця послідовність дозволяє застосувати теорію менеджменту, що представляє систематизований набір положень про найбільш ефективному управлінні організацією (театром), що носять

узагальнений, емпіричний і інтуїтивний характер. Вони широко використовуються для управління реальними проектами та рекомендуються до використання в галузі планування та управління постановкою музичних вистав. Такого роду моделі отримали загальне визнання, лягли в основу численних прикладних програм для персональних комп'ютерів.

Основне завдання застосування методики управління театральними проектами — забезпечення високої ефективності планування та контролю, виконання театального проекту, підвищення якості вистави та витяг максимального прибутку від його прокату.

Для планування і контролю за ходом виконання робіт з художнього оформлення вистави можна використовувати інформаційно-технологічну модель, що містить стандартизований опис порядку та умов вирішення завдань управління проектом [38].

Зведена модель управління проектом дозволяє проаналізувати виконання всіх цільових функцій управління і побудувати класифікатор типових робіт за виконавцями. Він представляє практично посадову інструкцію виконавця, по якій зручно працювати фахівця і яка легко контролюється керівництвом.

- При проектуванні інформаційної системи, що забезпечує вдосконалення театральної діяльності, практичний інтерес надає можливість створення і підтримки бази даних, здатної оперативно відповісти на питання, що характеризують в хронологічному порядку географію постановки вистав, склад постановників і виконавців головних ролей, характеристики декорацій, костюмів, гриму, застосовуваного технічного обладнання, інвентарю, засобів світло забезпечення та ін. [34].

- Певний інтерес можуть уявити можливості інформаційної системи для управління економічної та фінансової діяльності театру [37]. Наявність таких даних може бути використано при необхідності для

розв'язання питань доцільності повторного використання збереженої в театрах матеріальної частини вистав (підбір) на умовах «прокату», що важливо при роботі в умовах дефіциту часу та матеріальних ресурсів. Сучасні потужні сервери дозволяють записувати та зберігати в пам'яті окремі запитувані фрагменти відеозаписів з вистав, в тому числі копії технічної документації, технічних малюнків та ескізів до вистав. З цією метою автором розроблено АРМ художника-постановника, який використовує вищевказані технічні та програмні засоби, стосовно до художнього оформлення конкретних вистав.

- Вивчення і практичне використання нових технологій поставило перед художником-постановником завдання узагальнення та широкого використання накопиченого досвіду в театральному процесі [39]. Виконані автором дослідження показали нові можливості моделювати та оперативно виконувати коригування, що стосуються виробництва будь-яких елементів на етапах театального процесу.

- Впровадження результатів цієї роботи в навчальний процес і практику створення нових вистав є актуальним завданням [32]. Як показав аналіз методичних матеріалів і практика роботи художника-постановника в навчальному театрі, ця проблема, і особливо напрям оптимального використання обмежених ресурсів в цій області, вивчена недостатньо. Результати виконаних автором досліджень дозволять підвищити якість сценографії та вдосконалювати процес постановки вистав у навчальному театрі, для чого необхідно:

- сформулювати теоретико-методологічні аспекти роботи художника-постановника театальної вистави на сучасному рівні знань;

- виявити проблеми художньої постановки вистав у сучасному театрі та сформулювати шляхи їх вирішення;

- дослідити специфічні особливості інформаційного забезпечення постановки вистави і його місця в загальному театральному процесі;
- запропонувати організацію робіт по постановчому театральному процесу відповідно до його формою, змістом і внутрішнім взаємозв'язком з використанням інструментарію, що надається інформаційним забезпеченням;
- визначити тенденції подальшого розвитку робіт з художнього оформлення вистав з використанням засобів інформаційних технологій;
- визначити межі сфер діяльності, що відносяться до творчого і виробничого процесів.

У роботі художника-постановника особливе місце займає використання нових комп'ютерних технологій для створення варіантів макета театральних декорацій. Використовувані комп'ютерні програми, комп'ютерні мережі, оснащені спеціалізованим тривимірним принтером, перетворює цифрову модель ескізу декорації в «відчутний макет, виконаний з незвичайною, до найдрібніших деталей точністю».

Із застосуванням Electric Image художник постановник може ефективно співпрацювати з художником по світлу в постановці світла і виборі типів освітлювальної апаратури. При підборі будь-якого елемента освітлення вистави програма надає вичерпну інформацію про технічні дані, адреси виробників, що значно полегшує і скорочує процес як у творчому, так і в практичному плані. Бо в програмі передбачена можливість до завантаження новими даними, вона може служити важливим джерелом інформації про останні досягнення в цій актуальній галузі мистецтвознавства. Ця програма також дає можливість наочно демонструвати різні світлофільтри в «віртуальному макеті», використовуючи реєстри (каталоги) найбільш відомих виробників світлофільтрів. З постачальником можна зв'язатися через Інтернет і оформити замовлення. Основним досягненням комп'ютера як засобу комунікації в театральній

справі є те, що весь світ став доступним, наблизився «на відстань витягнутої руки». Художнику-постановнику вже не треба з текою ескізів або макетами їздити по театрах, щоб показати свою роботу. Це можна зробити, через електронну пошту. Таким чином, зв'язок художника-постановника з театром за допомогою комп'ютера дозволила удосконалювати театральний постановчий процес. Комп'ютер став обов'язковою частиною адміністративної та організаційної роботи театру. Інформаційне забезпечення створює можливість здійснювати оперативний зв'язок учасників постановчого колективу і театральних виробничих майстерень. Наявність інформаційного забезпечення дає театру можливість залучати до роботи над виставою художника, який зайнятий іншою постановкою, в іншому місті, іншій країні, заощадити на дорожніх та інших витратах, пов'язаних з викликом художника, фахівців інших театральних професій на періоди виробництва вистав. Художник-постановник може створювати сценографію, весь театральний проект, в тому числі віртуальний макет, в комп'ютері та посилати інформацію в театр в цифровому форматі електронною поштою. Таким чином, можна констатувати, що значний обсяг робіт з художнього оформлення вистави повинен пройти технологічний процес, що дозволяє істотно скоротити час і кошти для вибору кращого варіанту оформлення вистави, яку представляють художній раді театру.

Специфіка використання різноманітних комп'ютерних ефектів в сучасному театрі викликає велику кількість позитивних та й негативних дискусій. Ясно лише одне, що використання нових технологій може значно розширити діапазон засобів досягнення художньої виразності вистави. Однак незбалансованість візуальних технологій з творчими зусиллями може зробити спектакль схожим на якийсь атракціон, в якому сюжет стає розкритою ілюстрацією. Яким же повинен бути постановчий процес? Що показати сучасній публіці, щоб здаватися актуальним? «Самодостатність

мистецтва означає тільки те, що для здійснення в культурі своєї ролі, йому необхідно бути мистецтвом, а не чимось ще»[47].

Все вищесказане не означає, що знайома нам форма театральної вистави зникне. Так само, як при будь-якому рівні розвитку інформаційних технологій не зникне друкована книга (попри думки окремих науковців). Але у нас є шанс стати свідками події, яку за значущістю можна порівняти з народженням кінематографа, свідками виникнення нового виду мистецтва.

2.2 Нові технології у практиці народного навчального театру "Студі - Арт".

У будь якій театральной постановці головним героєм є актор. А головним результатом — враження глядача від побаченого. Для посилення ефекту режисери використовують декорації та атрибути. Раніше це були дерев'яні конструкції, маски. У сучасному театральному світі – це технології, які дають змогу показати те, чого немає у реальному світі. Народний навчальний театр "Студі-Арт" використовує ці технології.

З сайту Херсонського державного університету ми дізнаємось : що театр був створений у 1998 році у Херсонському державному університеті , на факультеті культури та мистецтв. Керівництво театром очолює лауреат Всесоюзного фестивалю народної творчості, лауреат Міжнародного театрального фестивалю „Мельпомена Таврії“, володар Гран-Прі Міжнародного театрального фестивалю античного мистецтва „Боспорські Агони”, член спілки театральных діячів України, заслужений працівник

культури України, завідувач кафедри культурології, кандидат педагогічних наук, доцент Лимаренко Лідія Іванівна. [48]

Багато років театр «Студі-Арт» дарує дітям з обмеженими можливостями спектаклі до Новорічних та Великодніх свят. Одна з найпопулярніших акцій, у якій беруть участь актори, - «Святий Миколай мандрує Україною». Зі своєю виставою (кожного року новою) студенти відвідують безліч дитячих будинків та інтернатів області. Змінюються актори, теми спектаклів, музичний супровід, а діти все одно з цікавістю та захопленням переглядають вистави «Студі-Арта». Кореспондент «НД» поспілкувався з провідними акторами та їхнім ідейним наставником - кандидатом педагогічних наук, заслуженим працівником культури України Лідією Лимаренко та поцікавився, які вимоги до театру в найсуворіших критиків їхньої діяльності - дітей. Театр організовує і проводить програми і вистави для дітей міста Херсона та області. Колектив виступає на сценах Академічного музично-драматичного театру ім. М. Куліша, обласного театру ляльок, в художньому музеї ім. О. Шовкуненка, університеті, ліцеї мистецтв, школах міста. Приймає участь у святах міста Херсон. [49]

Дуже часто студентський театр проводить майстер класи. До яких залучаються режисери, актори різних країн та міст. У 2019 році був проведена зустріч з Отаром Катамадзе (Грузія). Він розповів про сучасно драматургію та цензуру на сцені театру.

Зараз акторами народного навчального театру це студенти з різних факультетів Херсонського державного університету, а також інших вищих навчальних закладів. Студі - арт завжди приймає у свої ряди поціновувачів театральної справи.

Театр працює не один рік, і показав багату кількість вистав на театральній сцені. Щоб зацікавити нового глядача Лідія Іванівна використовує симбіоз традиційного театру та сучасні технології.

У виставі «Не вмирай вогонь» ми можемо побачити використання відео проєкції. За допомогою проєкцій відбувається «друга сцена». Проєкції створюються за допомогою реальних фотографій, фрагментів відео та графічних зображень. Головна героїня як би виходить з відео проєкції. Такий ефект досягається за допомогою використання світла і відео на заднику сцени. Відразу не розумієш як же головна героїня з'явилася на сцені. Так само у виставі ми можемо побачити активне використання світлових технологій. Наприклад, в моменті розмови Юлюса з лейтенантом. Коли світло акцентує нас на одному або другому герої. Або ж момент бійки, завдяки світлу і музики відбувається момент напруження. Світло активно блимає, а музика грає все голосніше і голосніше. Ще ми можемо згадати момент, коли лист Роландаса, на порожній сцені відтворювався на відео проєкції, і звучав його голос. Весь акцент йде на голос героя, і створюється відчуття, що він пише цей лист прямо зараз. А у фінальній сцені смерть Моніки ми можемо зрозуміти по суцільній темряві на сцені, адже "... немає людини, померла ...". Дуже сумний спектакль. Про любовний трикутник. Дівчина закохана в хлопця, а він її використовує і кидає. І ось вони стоять на вокзалі, і скоро буде потяг, який їх розділить. Але на захист дівчини встає солдатів. Якого за це і побили. Вона не змогла кинути його побитого на вокзалі. І з цієї секунди почнеться одразу нова історія кохання, але на жаль не взаємне. Вона Юлюса не любила. Коли Моніка дізнається що вагітна, то і не знає що робити. Ролондас знову доводить що він поганий. А той який закоханий в неї голубити і згоден виховувати чужу дитину. Моніка не виживає під час пологів. Ролондос хоче забрати дівчинку, але Юлюс відстоює дівчинку.

Студи - Арт намагається активно використовувати сучасні технології на сцені. Адже завдяки їм можна скоротити грошові витрати на реквізит, що є не останнім чинником. Так само завдяки технологіям, глядач більше зацікавлюється у роботу театру, адже все, що відбувається на сцені стає

більш явним і справжнім. Не останню роль технології відіграють і для актора. Наприклад, така дрібниця як реквізит можна забрати зі сцени завдяки затемненню. І актор відчуває на сцені себе більш впевнено, адже технології допомагають йому.

Ще в репертуарі Студія Арта є вистава "Як батько сина оженив" (реж. Лимаренко Лідія Іванівна). Починається вистава з усім відомої української музичної групи ДахаБраха, яка доповняється криками та сміхом акторів за лаштунками. На заднику, за допомогою відео проектора, горить вогонь. Всі ці прийоми з'єднується, і створюють божевільний ефект. Актори як би й є цей вогонь, вони стрибають і танцюють, як і язички полум'я. Вистава створена з невеликою постановки для театру ляльок. Історія почнеться одразу з того, що вертепник розповідає дівчаткам історію. Він створює Петра, створює батька, курник і хату. Хата і курник створені з акторів. Прийшов час одружуватися Петру. І тоді Вертепник кличе дівчат. І закохується Петро в саму злу, але дуже гарну Горпину. "... дайте перцю, мед закусити .." І вони грають весілля. Після вони в'їжджають в хату. Але Горпини не зручно жити з батьком, і вона виганяє його в курник. І там старий їй заважає. Вона виганяє батька під хату. І там їй батько не дає спокою. І тоді вона відсилає його на вишню. З якої батько падає. У Горпини з Петром народжується син. А під час того як лелекі летять з дитиною, на тлі ми можемо побачити хмари, створені за допомогою відео проекції. Створюється відчуття польоту птахів. Не знаючи куди б ще батька відправити, вона відсилає його "на світ подивитися". Але син не дає це зробити. Він рве рушник, щоб торбинку мамі з татом в майбутньому зробити. І ось тоді Горпина і Петро зрозуміли що вони робили не так.

Студі - Арт не тільки ставить вистави, і бере участь в різних постановках, присвячених якимось святам. Наприклад, під час хореографічної постановки "Верше" використовувалися димні машини. Щоб танцюючі дівчата, як би парили по сцені.

Під час благодійної вистави "Великоднє чаювання" так само використовувалися сучасні технології. Вистава розповідає нам про Великоднє свято в країні чудес. Починається з проєкції Кота. Який розповідає нам передісторію. Кот перебувати на чорнім тлі, у форматі 3Д, сцена не освітлюються. Після на сцену виходить Аліса. Її пісня супроводжується пасхальним відео на заднику, і світломузики. Пізніше ми дізнаємося що червона королева не хоче святкувати Великдень, але жителі країни хочуть повернути свято. Тоді Аліса і Кіт оправаються в подорож, щоб Великоднє чаювання відбулося. У виставі активно використовуються відео, що дає відчуття казки. Адже спектакль спрямований на маленьких глядачів. Реквізиту на сцені немає. Всі замінює проєкція і відеоряд.

Всі вистави студентського театру записуються на камеру. Їх можна подивитися в он-лайн режимі на Ютуб каналі абсолютно безкоштовно. Це дає можливість переглянути виставу тим, хто не потрапив на показ.

У благодійній виставі «Дзеркало душі» також були використані сучасні технології. Це благодійна казка присвячена дню Святого Миколая. Сніговик вкрав помічницю Святого Миколая - птицю. Саме вона допомагає йому розносити подарунки дітям. А без її допомоги все діти неї отримають подарунка. Снігова королева захотіла забрати всі подарунки собі. І відправила Сніговика вкрати птицю. У казці часто міняються мізансцени, і багато моментів магії. Тому технології використовувалися часто. Дзеркало оживало за допомогою записаного голосу і світла. Активно використовувалася світломузика. Завдяки ній створювалося відчуття казкового лісу і замку сніжної королеви. Реквізиту на сцені було мало. Його замінювало відео на заднику.

Студі-Арт ще не один рік буде радувати маленьких і великих глядачів. У майбутньому, буде використовувати ще більший спектр новітніх технологій. Адже до нашого міста і країни ще не дійшла повна технолізація

театральної сцени. Але театр завжди готовий спробувати щось нове, і вразити своїх поціновувачів.

ВИСНОВКИ

Однією з характерних рис сучасного театру являється його синтез з інноваційними технологіями. Вони завжди супроводжували театр, починаючи з його витоків і закінчуючи сучасністю.

Сучасні театральні режисери справляють враження глядачів використанням інноваційних технологій. У рішенні звукових і світлових інсталяцій, костюмах і декораціях, спецефектах. Які не тільки забезпечують видовищність образів, але і підтримують емоційний стан на сцені, який органічно супроводжує актора і глядача. Сьогодні режисерам доступний повний спектр технологічного обладнання: системи освітлення та аудіо, відеопроєктори та багато іншого.

Становлення нових технологій в театрі в контексті історичного розвитку пов'язано зі змінами стенографічної образності картини світу, з розвитком соціально-естетичних особливостей різних епох, з виникненням видовищною естетизацією техніки і наростаючим впливом технічної оснащеності театру, що сприяє будівлі нових жанрів і форм видовищних мистецтв.

Крім переваг, які мультимедіа дають традиційної театральній школі, вони ще й відкривають можливості для створення нових майданчиків і художніх форм. Можливо все: і експерименти, і синтез різних жанрів мистецтва, і залучення глядачів до театрального дії ще до того, як він дійшов до вішалки, і голографічний театр - словом все, що завгодно людської фантазії.

Для того, щоб проект технічного оснащення або переоснащення театру виявився дійсно ефективним, необхідно не забувати про акустичну підготовку залу та інших приміщень театру - з урахуванням архітектурних особливостей, наявності службового зв'язку, кількості місць, форматів уявлень. У багатьох залах по-справжньому хороший огляд забезпечує не така велика кількість місць, в той час як професійно спроектована і встановлена система звукопідсилення гарантує гарну чутність у всьому залі. Така система забезпечить також комфортне сприйняття звуку для більшості глядачів, навіть якщо природна акустика залу має свої недоліки.

Вплив інформаційних технологій на розвиток сучасного театрального мистецтва велике, що виражається в особливій специфіці художньої образності сценічного твору, в формуванні нового типу театрального художнього простору, а також в зміні характеру діалогу художнього твору і глядача. Широкий масштаб медіа та інноваційних технологій сприяє розвитку сучасного мистецтва сценографії.

У даній дипломній роботі підводяться основні підсумки проведеного дослідження:

1. Становлення нових технологій в театрі в контексті історичного розвитку пов'язане: із змінами сценографічної образності, з розвитком соціально - естетичних особливостей різних епох, з виникненням видовищною естетизацією техніки і наростаючим впливом технічної оснащеності театру, який сприяє створенню нових жанрів і форм мистецтв.
2. Інформаційні технології в сучасній сценографії дозволили сформувати нову культуру сценографії, доповнивши емоційну сторону графічної і живописної технікою створення ескізів. Художник - постановник здійснює повний цикл створення сценографії з елементами режисури, що дає оптимальне рішення в реалізації постановки.
3. В організації театрального процесу нові технології сприяють формуванню нових принципів здійснення цього роду діяльності. Віртуальні технології дозволяють глядачеві перевтілитися з спостерігача в співтворця здатного впливати на розвиток театрального мистецтва.
4. Застосування нових технологій в навчальному народному театрі Студи - арт сприяє підготовці студентів до вимог сучасного театру, активізує навчальний процес

Розвиток інноваційної театральної техніки і постановочних технологій протягом століть проходив з різною швидкістю. Значні зміни були пов'язані зі зміною епох і розвитком науково-технічного процесу. У грецькому театрі - різноманітні кронштейни, механічні пристрої, у театрі Відродження - інженерні конструкції, епоха Бароко - машини для імітації вітру, дощу, грому, змінювалися декорації сцени, шістдесяті роки пов'язані з жанром перформансу.

Віртуальне мистецтво внесло у театр унікальну можливість імітації реальності, і побачити відображення життя в трьохвимірному світі. Розглянули зміни в основах постановочного процесу: проєкційні екрани, світлові табло, плазмові панелі. Поява мультимедійних технологій дозволило з'явитися новим формам постановок, а також нових театральних професій, і нових специфічних технологій постановочного процесу.

З появою театральної умовності і віртуальної реальності виникли і нові принципи організації постановочного процесу. Дані технології дозволяють глядачеві перевтілитися з спостерігача в співавтора. У нього з'явилася здатність впливати на розвиток і брати участь в зміні театального мистецтва.

Застосування нових технологій в студентському театрі сприяє підготовці студентів до вимог сучасного українського театру, активізує навчальний процес. Нові технології радикально впливають на динаміку художнього процесу, являються джерелом різноманіття видів і форм художньої практики.

У процесі виконання роботи її мета була досягнута, а завдання вирішені. Нами у роботі були розкриті поняття «сценографія» і «мультимедійні технології»; терміни «театральна умовність» та «віртуальна реальність»; визначені особливості застосування інноваційних технологій у

сучасному мистецтві ; були виявлені взаємодії сприйняття розвитку постановочного процесу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алферова, Марианна Владимировна. Леонардо да Винчи. Настоящая история гения — М: Издательство АСТ, 2015 г.— 286 с.
2. Чернова Алла Дмитриевна. Все краски мира, кроме желтой. — М.: «Искусство», 1987 г. — 221 с.
3. Театральная машинерия. [Интернет ресурс] Блог им. art-mechanic (Виктора Григорьева). — 10 января 2010 — Режим доступа: <http://steampunker.ru/blog/1039.html#cut>
4. Технічне оснащення як мистецтво [Интернет ресурс] Оганес Мартиросян-Рояк / главный инженер проектов компании Polymedia / — 2016 —Режим доступа : <http://www.event-forum.ru/faces/tehnicheskoe-osnashchenie-kak-iskusstvo>
5. Пави П. Словарь театра / [Пер. с фр.; под ред. Л.Баженовой] / — М.: ГИТИС, 2003. — 516 с.
6. Літературознавча енциклопедія : у 2 т. / авт.-уклад. Ю. І. Ковалів. — Київ : ВЦ «Академія», 2007. — С. 536-537.
7. Stratos E. Constantinidis. Text & Presentation. — McFarland, 2009. — С. 70
8. Holmberg A. The Theatre of Robert Wilson. — Cambridge University Press. 1996 — 205 с.
9. Dundjerović A. The Theatricality of Robert Lepage. — McGill-Queen's Press. 2007 — 160 с.
10. Мультимедійні засоби на сучасній театральній сцені / Г. К. Липківська // Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія : Сценічне мистецтво. - 2018. - Вип. 1. - С. 103-115.

11. Яремчук Н. «КомА» у столичному молодому театрі / Надія Яремчук // Українська культура. — 2012. — № 11–12. — 25–27 с.
12. Голографическая певица [Интернет ресурс] – 29.09.11. Режим доступа: <http://earth-chronicles.ru/news/2011-09-29-8685>
13. Словопедія. [Интернет ресурс] Словник іншомовних соціокультурних термінів / СЦЕНОГРАФІЯ / Режим доступу: <http://slovopedia.org.ua/39/53409/260963.html>
14. Учебное пособие для культурно-просветительных и театральных училищ и институтов культуры. Под редакцией Г.Н. Бояджиева, А.Г. Образцовой. — 2-е издание, переработанное и дополненное. — М.: Просвещение, 1981 — 336 с.
15. Авдеев, А. Д. Происхождение театра / А. Д. Авдеев. – Л.; М.: Искусство, 1959. – 266 с.
16. История русского драматического театра: в 7 т. : 1801-1825 – под ред. Е. Г.Холодов. – Т. 2. – М 1977. – 320 с.
17. Онлайн словник «СЛОВОПЕДІЯ» [Интернет ресурс]. Словник іншомовних соціокультурних термінів. Режим доступу: <http://slovopedia.org.ua/39/53409/260963.html>
18. Френкель, М. Современная сценография. – Киев : «Мистецтво», 1980 – 132 с.
19. Френкель, М. Пластика сценічного пространства. Деякі питання теорії та практики сценографії / М. Френкель. – Київ: «Мистецтво» –182 с.
20. Акимов, Н. П. Не только о театре / Н. П. Акимов. – Л. – М.: Искусство, 1966. – 428 с.

21. Володимир Стецькович. Я галерея. Арт центр Павла Гудімова. [Інтернет ресурс]. Режим доступу: <http://yagallery.com/authors/volodimir-steckovich>
22. Березкин В.И. Искусство сценографии мирового театра. М.: Едиториал УРСС, 2002 – 536 с.
23. Професія: сценограф. [Інтернет ресурс] Орест Дрималовський, 25 травня 2016 р. – 1 с. Режим доступу: https://zaxid.net/profesiya_stsenograf_n1392779
24. Профессия - художник постановщик. [Інтернет ресурс]. Журнал театра «Комедиант» Режим доступа : <https://journal.komedianty.com/professiya-hudojnik-postanovschik/>
25. Ильин И.П. Постмодернизм от истоков до конца столетия; эволюция научного мифа — М.: Интрада, 1998. — 256 с.
26. Ростовський Е.Г. /"Мультимедійне простір театру"/ Наукова стаття за фахом «Мистецтвознавство» / – 2014 – 5 с.
27. Полицковая Надежда. Мультимедийный Технологии В Театральном Искусстве Современности. // Молодежь. Наука. Образование. - 05.01.2019 – 1 с.
28. Словник термінів / Андерш Й. ,Ф.Воробйова С. А., Кравченко М., В. , Максименко М. Т., Міщук Р. С. , Фоменко В. М. / Київ: Наук. думка, 1994. – 594 с.
29. Березкин, В. И. Искусство оформления спектакля / В. И. Березкин. – М.: Знание, 1986. – 128 с.
30. Базанов В.В. , Техника и технология сцены.— Л. «ИСКУССТВО» —1976 – 366 с.

31. Ампелова Е. Совершенствование Постановочного Процесса В Современном Театре/ Wordom единым... / – 2009 – 2 с.
32. Астафьева Т. В., Мягков В. И. О создании информационной базы дистанционного обучения процессам постановки театральных спектаклей: материалы Международного форума «Информационно-коммуникационные технологии – важнейший фактор формирования общества знаний». – СПб., 2008 – 15 с.
33. Игнатъев М. Б., Никитин А. А., Никитин А. В., Решетникова Н. Н. Архитектура виртуальных миров. – СПб., 2005
34. Басалаева О.Г. Социально-философские аспекты взаимосвязи информационной и культурной картин мира: Автореф. дис. канд. филос. наук. Кемерово, 2012. – 24 с.
35. Левшина Е. Компьютер в театре – вчера, сегодня, завтра // Сцена. 2009 – 4–5 с.
36. Мягков В. И. Крупный город. Автоматизация управления развитием. – М.: Экономика, 1990 – 360 с.
37. Овчинникова И. Театр и цифровая революция , 2004 – 4 с.
38. Сетевое планирование в театре [Текст] : (Планирование работы над новой постановкой) / Ю. М. Орлов, Л. Г. Сундстрем. - Ленинград : Искусство. Ленингр. отд-ние, 1972. - 62 с.
39. Третий интернет-фестиваль «Театральная паутина» // Справочник руководителя учр. культ. Вып 12. М., 2006.— 76–77 с.
40. Штернин С. Информационное обеспечение театрального процесса . Научная статья по специальности «Науки об образовании», 2009.
41. Шеповалов В.М. Становление теории сценографии и ее роль в науке о театре//Искусство и эстетическая культура. Сб. науч. Тр. – СПб.:

Санкт-Петербургский институт театра музыки и кинофотографии, 1992, - 149-157 с.

42. Волинець В.О. Віртуальна Реальність У Творах Сучасного Мистецтва. Перспективи розвитку сучасної науки: матеріали научної конференції: Перспективи розвитку сучасної науки: матеріали IV Міжнар. наук.-практ. Конф: 2016 – 152 с.

43. Астафьева Т.В. Совершенствование постановочного процесса в современном театре // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена: научный журнал. СПб., 2009 .№ 115. – 273-279 с.

44. Астафьева Т.В. Современное театральное искусство как новая форма творческих отношений // Известия Уральского государственного университета. Серия 1. Проблемы образования, науки и культуры. 2010. №6 (85). Часть 1. – 161 – 166 с.

45. Астафьева Т.В. Компьютерные и медийные технологии в сценографии как фактор развития постановочного процесса // Общество. Среда. Развитие. 2011. № 3(20). – 128-133 с.

46. Астафьева Т.В. Компьютерные и медийные технологии в сценографии как фактор развития постановочного процесса // Общество. Среда. Развитие. 2011. № 3(20). – 128-133 с.

47. Астафьева Т.В. Технология виртуальных миров в театре // Информатика для устойчивого развития / Под ред. М.Б. Игнатьева и М.А. Ву-са. – СПб.: СПбОНТЗ, Полиграф экспресс, 2009. – 152-157 с.

48. Марина Шимадина. Освежеванная версия. "К Пентесилее" Эрика Лакаскда на сцене Центра Мейерхольда – Коммерсант – 24.11.2005

47. Праздников Г.А. Многообразие искусства. // Материалы 11 всероссийской научной – практической конференции 30 января. – СПб.

48. Народний навчальний театр "Студі-Арт". [Інтернет ресурс]
Оновлено: 06.02.2020 – 1 с. Режим доступу:
<http://www.kspu.edu/About/Faculty/FCultureArts/ChairCultural/FolkStudiaArt.aspx>

49. Дарують дітям віру в дива. [Інтернет ресурс] Софія Митчак
«Новий день». – №52(5099). – 26.12.2013. – 22 с. Режим доступу:
<https://artkavun.kherson.ua/daruyut-dityam-viru-v-diva.htm>

50. Пчелкина Н.М.. Мультимедийный Технологии В Театральном
Искусстве Современности. /Молодежь. Наука. Образование – Выпуск №
1(55) – 2017.