

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

**Факультет культури та мистецтв**

**Кафедра образотворчого мистецтва і дизайну**

**ФОРМУВАННЯ ЗОРОВОГО ОБРАЗУ ВИСТАВИ  
З ВИКОРИСТАННЯМ СУЧАСНИХ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

**Кваліфікаційна робота (проект)**

На здобуття ступеня вищої освіти «магістр»

Виконав: здобувач 13-221М групи

Спеціальності: 023 Образотворче мистецтво,  
декоративне мистецтво, реставрація

Освітньо-професійної програми

Образотворче мистецтво, декоративне  
мистецтво, реставрація

Кирилюк Андрій Миколайович

Керівник к.п.н., доцент Ракович В.В.

Рецензентка: к.п.н., доцентка Алтухова А.В.

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	3
<b>РОЗДІЛ 1. Особливості створення зорового образу вистави в сучасному театрі.</b> .....	6
<b>РОЗДІЛ 2. Специфіка формування зорового образу вистави з використанням комп'ютерних технологій</b> .....	
2.1. Ключові аспекти створення художнього образу вистави за мотивами твору Лесі Українки «Лісова пісня».....	12
2.2. Послідовність формування зорового образу вистави за мотивами твору Лесі Українки «Лісова пісня».....	14
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	18
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ДЖЕРЕЛ</b> .....	19

## ВСТУП

**Актуальність дослідження.** Професія художника-сценографа є надзвичайно багатогранною. Окрім мистецької освіти та хисту вона вимагає окремих знань та навиків у таких галузях, як інженерія, архітектура, література, історія, етнографія та ін. В XXI столітті до цього переліку також додалися графічний і 3д дизайн, робота з відео, анімацією тощо.

Сучасний світ змінюється з великою швидкістю. Ці зміни торкаються усіх сфер нашого життя – щороку з'являються нові технології, основною метою яких є зробити наше життя комфортнішим. Разом із іншими сферами великої трансформації зазнало і продовжує зазнавати мистецтво. Не винятком стало і мистецтво сценографії, яке пройшло шлях від античних театрів до сучасного постмодерністського умовного театру з використанням різноманітних світлових, голографічних, лазерних ефектів тощо. Незважаючи на колосальну технологічну трансформацію, незмінною залишається його основна мета – вплинути на глядача, змусити його задуматись над певною проблемою, сколихнути емоції. У виконанні цього завдання роль художника-постановника є однією з ключових. Для того, щоб бути максимально почутим глядачем, театр повинен розмовляти мовою своїх сучасників, використовувати весь арсенал сучасних засобів, які допоможуть розкрити та передати ті художні образи, які були задумані при роботі над твором.

Слід відмітити, що сучасні технології, окрім ролі ниточки між сценою і глядачем, виконують також і іншу важливу роль – вони можуть значно спростити роботу художника-сценографа на етапі створення ескізів чи робочого макету вистави. Реалізація останнього в комп'ютерній програмі для 3д моделювання дозволяє реалістично відтворити параметри сцени, світла, декорації, легко змінювати матеріали, предмети, фактури, освітлення, за потреби зробити декілька макетів з мінімальними затратами часу. Іншою вагомою перевагою такого

підходу є спрощення комунікації між художником та режисером, іншими членами команди.

Мистецтво сучасної української сценографії динамічно розвивається та живе своїм життям, стоячи на твердому підґрунті таких корифеїв української школи, як Анатоль Петрицький, Федір Нірод, Даниїл Лідер, Мирон Кипріян та багато інших, водночас використовуючи найкращі світові надбання та сучасні засоби і технології.

**Мета** роботи полягає у дослідженні питання створення художнього образу вистави з використанням сучасних комп'ютерних технологій та засобів та передбачає постановку та вирішення наступних **завдань**:

- проаналізувати стан та особливості сучасної української та світової сценографії;
- розглянути досвід використання сучасних комп'ютерних технологій при створенні театральної вистави;
- висвітлити творчий доробок українських сценографів в контексті роботи з обраним літературним твором;
- створити сучасну інтерпретацію художнього образу вистави з використанням програм для 3д моделювання та графічного дизайну.

**Об'єктом** дослідження є процес створення художнього образу в театральній виставі.

**Предметом** дослідження є особливості створення художнього образу вистави з використанням сучасних технологій.

**Методи** дослідження відповідають меті та поставленим завданням. При роботі використовувалися культурно-історичний метод, метод порівняння та метод аналізу літератури.

**Апробація результатів дослідження.** За результатами проведеного дослідження у періодичному виданні «Магістерських студії опубліковано статтю «Використання сучасних технологій у роботі художника-сценографа».

**Структура** дослідження. Випускний кваліфікаційний проєкт складається зі вступу, двох розділів, висновків та списку використаних джерел.

# РОЗДІЛ 1

## ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ ЗОРОВОГО ОБРАЗУ ВИСТАВИ В СУЧАСНОМУ ТЕАТРИ

Сучасна сценографія не має сталого визначення, а радше відображає загальний стан сучасного мистецтва та включає в себе його різноманітні форми: інсталяцію, перформанс, віджеїнг, мапінг, робота з відео, анімацією тощо. Незважаючи на різноманітність форм, мета сценографії залишається незмінною – створити чи підкреслити образ, сколихнути емоції глядача. В сучасних виставах зрідка можна зустріти декорації в традиційному розумінні цього слова, класичні задники тощо. Натомість простір сцени часто оформлений лаконічно, а основним завданням художника є створення яскравих художніх образів, а не «сліпе» відтворення драматургічного матеріалу.

Інсталяція, перформанс, хеппенінг та інші «арт практики» давно стали невід'ємною частиною сучасного мистецтва, проникнувши в тому числі й в театральну практику. З кінця ХХ століття все більш активного використання в театрі почало набувати використання різноманітних сучасних мультимедійних технологій. Зокрема, нових форм та розвитку набула робота із сценічним світлом, створення лазерних та голографічних ефектів, робота з відео та анімацією. Часто елементом сучасної сценографії є створення театральної віртуальної реальності.

Окремо хотілося б виділити такий напрямок мультимедійного мистецтва, як 3D mapping. Мапінг – напрямок мистецтва, який передбачає проєкцію 3д зображення на певний об'єкт. Такими об'єктами для художника-сценографа можуть бути будь-які предмети: коробка сцени, декорації чи самі актори. За допомогою мапінгу художник може створювати тривимірні зображення, оптичні ілюзії, надавати динаміки статичним об'єктам не змінюючи самих декорацій. Відповідне програмне забезпечення дозволяє вписати необхідне зображення на будь-який об'єкт. Цікавим дослідженням використання сучасних

мультимедійних технологій в театрі, зокрема 3D mapping, є робота Доколової А.С. «3D mapping, як засіб створення асоціативних аспектів художнього образу». На думку авторки 3D-mapping в умовах сучасного театрального простору здійснює неабиякий вплив на художню образність сценічного твору, сприяє формуванню нового типу художнього простору та змінам характеру діалогу художнього твору й глядача, що, своєю чергою, сприяє розвитку сценічного мистецтва в цілому [1].

Використання відеопроєкцій у театрі уже давно стало частиною стандартного набору інструментів більшості сучасних художників-сценографів та режисерів-постановників. Такий засіб часто дозволяє звести до мінімуму традиційні декорації, що особливо актуально для невеликих камерних сцен, дозволяє занурити глядача у дійство [8].

Новаторським рішенням у сучасному сценічному мистецтві є також створення відеовистав. Розвиток такого формату театральних вистав особливо «завдячує» карантинним обмеженням, які виникли у відповідь на пандемію Covid-19. Першочерговою метою такого підходу було зробити театральне мистецтво доступним для глядачів та підтримати театр у складні часи. Таким чином було охоплено велику аудиторію глядачів та популяризовано театр. Показавши свою успішність, жанр відеовистави почав розвиватися автономно, вбираючи у себе новітні технології, зокрема такі, як 3D реконструкцію акторів. Таким чином виник новий, своєрідний синтетичний жанр мистецтва, який поєднав у собі театральне мистецтво та кінематограф. Яскравим та успішним прикладом такої відеовистави є бродвейський мюзикл «Гамільтон», відеOVERсія якого в 2021 році була номінована одразу в двох номінаціях на престижну кінопремію «Золотий глобус».

Українське театральне мистецтво не залишається осторонь сучасних світових тенденцій, а успішно використовує новітні підходи у своїй практиці. Говорячи у контексті відеовистави, необхідно особливо виділити проект «Театр

360 градусів», який вперше в Україні вийшов на великі екрани зі спектаклем «Камінний господар», приуроченим до 150 річчя видатної української поетеси. ВідеOVERсію вистави «Камінний господар» за перших 10 днів показів встигли переглянути 40 тисяч глядачів. Для того, щоб охопити таку аудиторію в класичній версії, виставу необхідно було б зіграти 270 разів! Це очевидна, але далеко не єдина перевага відеоспектаклю. В даній роботі було створено та інтегровано 3D моделі акторів та неживих скульптур, що дало можливість «оживити» неживі предмети і навпаки, живих акторів «перетворити» в кам'яні скульптури. Таким чином було створено елемент доповненої реальності. В класичній виставі глядач має змогу спостерігати за подіями лише з певного визначеного місця залу, тоді як у відеоспектаклі він буквально «опиняється» поміж акторів та декорацій.

У відеоспектаклю «Камінний господар» є одразу три режисери, кожен з яких відповідає за окрему його частину. Театральним режисером вистави є один з найвідоміших майстрів сучасної української театральної сцени Іван Уривський. Режисером відеозйомки є Валентин Кондратюк, а відповідальним за створення та інтегрування в проект 3D об'єктів – Андрій Компанієць. До створення проекту, окрім театральної команди, було залучено велику кількість спеціалістів інших галузей, зокрема ІТ сфери, 3D та графічного дизайну. Такий мультидисциплінарний підхід показує складність викликів, які стоять перед сучасним режисером та художником театру, необхідність володіння ними сучасними технологіями, та уміння залучити в команду спеціалістів інших галузей та, що найважливіше, інтегрувати усі напрацювання у єдину мету – створення цілісного, дієвого художнього образу вистави.

Художник-постановник працює з двома категоріями – простір і час. Художнє оформлення простору, створення та підсилення образів, які закладені автором драматургічного матеріалу чи режисером, є одним із основних завдань художника театру. Проте ці образи та декорації не є статичними, вони живуть в певному темпоритмі, відповідаючи основній динаміці твору. Іншою сучасною

технологією, яка використовується в театрі, є доповнена реальність. На відміну від віртуальної реальності, метою якої є заміна дійсності, доповнена реальність саме доповнює її. Це дає можливість створити одночасно дві сцени, на яких справжні актори та їх віртуальні «двійники» одночасно гратимуть свої ролі. Таким чином режисер-постановник отримує абсолютно нові можливості для роботи з простором і часом.

Дуже цікавими в цьому контексті є роздуми видатного українського сценографа Михайла Френкеля на сторінках власної книги «Сучасна сценографія», вперше виданої у 1980 році. У них автор описує своє бачення майбутнього сценографії та ролі в ньому сучасних технологій. Так, Михайло Френкель пише, що настає час, коли рухомі персонажі, народжені лазерними променями, зможуть вести діалоги з живими акторами-персонажами, коли під час діалогів актор-персонаж зможе вступати в конфлікт із своїми двійниками [9]. Як бачимо, талановитий художник, зміг задовго до сьогодні точно передбачити зміни, які чекатимуть на сучасну сценографію.

Цікавою роботою по дослідженню використання доповненої реальності в театрі є «Цифрові персонажі доповненої реальності у живих театральних виставах» (D. Jernigan, S. Fernandez, R. Pensyl, L. Shangping). У ній автори досліджують використання доповненої реальності на прикладі вистави за мотивами оповідання Гопала Баратхама «Обиватель. Кінцевий продукт» («Everyman. The ultimate commodity») [12].

Моженко Н. В. у своїй роботі «Віртуальна реальність. Від технології до мистецтва» досліджує використання віртуальної реальності, як нового та естетичного художнього інструменту аудіовізуальних мистецтв та потужного інструменту впливу на глядача [6].

Як логічне продовження використання сучасних технологій в театральній практиці XXI століття виникла нова течія, так званий постлюдський театр (post-human theatre), який символізує собою відхід від традиційного людиноцентричного театру в сторону використання таких технологій, як

віртуальна, доповнена реальність та штучний інтелект. Цікавою роботою на цю тему є праця Річарда Джордана «Постлюдська драма: особистість і машина в драматургії двадцять першого століття» (Richard Jordan. «Posthuman Drama: Identity and the Machine in Twenty-First-Century Playwriting»). У ній автор розбирає взаємодію між людьми та розумними машинами при створенні театральних п'єс на прикладі трьох сучасних вистав: «Цукровий синдром» Люсії Пребле («The sugar syndrome» by Lucy Prebble), «Я люблю тебе, брате» Адама Касса («I love you, bro» by Adam J. A. Cass) та «Телефон мертвого чоловіка» Сари Рул («Dead man's cell phone» by Sarah Ruhl). У кожній із цих вистав людські та нелюдські діючі сили суттєво схожі між собою, а розумні машини формують обов'язковий елемент сюжету. У цій роботі автор підводить підсумки на прикладі власної постлюдської п'єси «Машина» («Machina»), яка розповідає історію чоловіка, що завантажує свою свідомість у цифровий ефір, вбиваючи своє тіло при цьому. Таким чином автор намагається дослідити успадкований конфлікт між ліберальною гуманістичною системою цінностей і постлюдським, цифровим світом [13].

Окремо слід відмітити важливість сучасних технологій на етапі створення ескізів та макетів до вистави, зокрема програм для 3D моделювання, роботи з графікою та відео. Сучасний художник-сценограф повинен володіти такими інструментами, адже вони дають йому нові можливості, скорочують час, який необхідний для виготовлення традиційного макета, дають можливість працювати практично з будь-якими варіантами освітлення, матеріалами тощо. Створення віртуального 3D макета суттєво спрощує комунікацію художника з режисером та іншими членами команди.

Як бачимо, мистецтво сценографії стрімко розвивається та широк використовує в своїй практиці такі сучасні технології як 3D мапінг, віртуальна та доповнена реальність, голографічні чи відеопроекції та багато іншого. Робота над створенням зорового образу вистави вимагає від художника володіння як

класичними образотворчими техніками, так і сучасними комп'ютерними технологіями.

Безумовно такий технічний поступ дав багато переваг та нових можливостей художникам-сценографам у втіленні свого творчого задуму, дозволив створювати більш виразні образи. Проте цей процес не позбавлений своїх викликів та небезпек. Як влучно підмітила Липківська Г. К. у своїй роботі «Мультимедійні засоби на сучасній театральній сцені» зараз існує тенденція підміни мультимедійною технікою безпосередньої драматичної дії, що виникає внаслідок надмірного використання художниками чи режисерами щойно набутих технічних можливостей [5]. Власне з цим викликом буде потрібно справитися новому поколінню художників-сценографів для того, щоб не втратити надбання попередніх поколінь майстрів театральної сцени й не загубити основну мету своєї роботи – створення яскравих, дієвих та неповторних образів у погоні за цифровізацією та новими технологіями. Адже останні залишаються все таки тільки інструментами та засобами у досягненні основної мети.

## РОЗДІЛ 2

### СПЕЦИФІКА ФОРМУВАННЯ ЗОРОВОГО ОБРАЗУ ВИСТАВИ З ВИКОРИСТАННЯМ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

#### **2.1. Ключові аспекти створення художнього образу вистави за мотивами твору Лесі Українки «Лісова пісня»**

У роботі над створенням зорового образу обраної мною вистави «Лісова пісня» за мотивами однойменного твору Лесі Українки я використовував програми для 3d моделювання та роботи з графікою Blender, DAZ Studio, Photoshop в поєднанні з традиційними техніками образотворчого мистецтва.

Першим етапом роботи можна вважати її планування. До початку роботи над сценографією вистави було проведено аналіз тексту літературного твору, визначення головної сюжетної лінії, образів основних героїв твору. Далі було визначено основну концепцію зорового образу вистави та прийнято рішення створити її сучасну інтерпретацію з використанням новітніх технологій, як на етапі створення сценографії, так і на етапі її реалізації. Основною метою сценографії було відійти від буквальної передачі дійсності, а працювати в першу чергу з умовними образами через їхнє асоціативне сприйняття глядачем. Ідея твору є надзвичайно актуальною і сьогодні. З метою полегшення сприйняття та своєрідного «наближення» глядача до основних подій та героїв твору було прийнято рішення відійти від традиційних костюмів і декорації, натомість інтерпретували та осучаснили їх.

Був проведений аналіз попереднього досвіду постановок даного твору різними режисерами та художниками-сценографами. Історія постановок даного твору на українській театральній сцені має велику історію. Перше сценічне життя дана вистава отримала у 1914 році. Далі вистава була зіграна практично у всіх українських театрах, зокрема режисерами-постановниками в різні часи були Олександр Загаров, Іван Кавалерідзе, Євген Коханенко, Алла Бабенко, Федір

Нірод та багато інших. У 2023 році спектакль був поставлений португальською мовою в театрі Companhia de Teatro de Braga (м. Брага, Португалія) Ольгою Турутя-Прасоловою. «Лісова пісня» Лесі Українки була неодноразово поставлена на балетній та оперній сцені та екранізована.

Більшість вистав було поставлено в традиційному стилі з використанням класичних декорацій і костюмів. Проте, окремо хотілося б зупинитися на спектаклі “Verba” за мотивами «Лісової пісні» Лесі Українки. Головним режисером та художником-постановником вистави є Сергій Маслобойщиков, художником по костюмах – Наталія Рудюк, а художником по світлу – Олена Антохіна. Вистава відрізняється від попередніх оригінальним прочитанням авторського тексту та самобутньою сценографією. Події вистави розгортаються на лісопильні, що уже саме по собі загострює та підсилює конфлікт, закладений Лесею Українкою в оригінальному творі, – конфлікт між людиною і природою, справжнім і первозданним та штучним. Адже лісопильня і є місцем смерті природи, де вона гине двічі. Вперше – у буквальному розумінні цього слова, а вдруге – уже після смерті, втрачаючи свою самобутню та неповторну красу, адже усі предмети, які з неї виходять, набувають однакових стандартних форм, щоб відповідати усталеним уявленням суспільства про красу. Схожу душевну трансформацію проходять і головні герої твору. Основним матеріалом, з якого виконані декорації та предмети, є дерево, що об’єднує виставу та формує цілісний її образ. Костюми теж виконані з полотна максимально наближеного по кольору та фактурі до дерева. Дана вистава була удостоєна схвальних відгуків критиків та найвищої нагороди - Шевченківської премії України.

Аналіз попереднього досвіду постановок обраної мною вистави допоміг мені у розкритті власного творчого задуму, підкреслив важливість використання асоціативних властивостей матеріалів, роботи з їх фактурами, використання конфлікту при роботі над сценографією вистави.

## **2.2. Послідовність формування зорового образу вистави за мотивами твору Лесі Українки «Лісова пісня»**

Літературний твір «Лісова пісня» розділений на три дії. Прийнято рішення зберегти такий поділ при роботі над виставою.

На першому етапі роботи над сценографією було створено серію монохромних графічних начерків сцени та декорацій для вирішення основних композиційних завдань. Після аналізу виконаних начерків було обрано найкращі з них, які найточніше передавали задум та основну ідею твору. На підставі обраних начерків було створено декілька ескізів із введенням основних кольорових плям. Основну роботу з кольором було проведено у програмі для 3D моделювання Blender та графічному редакторі Photoshop. Такий підхід дає значно більше можливостей для творчого експерименту художнику, оскільки кольори можна легко змінювати практично безліч разів за допомогою лише кількох кліків комп'ютерної мишки.

Далі у програмі Blender було розроблено віртуальний макет сцени, параметри якого точно відтворювали розміри справжньої сцени театру. При використанні такого підходу, окрім точного відтворення сцени, художник може змоделювати освітлення у відповідності до його реального розташування та характеристик у конкретно обраному театрі. Іншою перевагою віртуального планування є те, що воно дозволяє художнику побачити як проглядається постановка з будь-якого місця глядацького залу, таким чином відсутній ризик появи так званих «сліпих зон».

У відповідності до попередньо створених ескізів було розроблено 3Dмоделі декорацій та інтегровано їх в модель сцени. Створення віртуальних тривимірних декорацій сцени дозволяє не тільки створити її реалістичний макет, але й досить точно передати різноманітні характеристики матеріалів, зокрема колір, фактуру, блиск тощо. Як відомо, кожен предмет може бути наділений

такими властивостями, як інформативність, метафоричність, асоціативність та символізм. При розробці декорацій та виборі матеріалів особливу увагу я приділяв останнім трьом характеристикам. Зокрема вибір скла при побудові будинку символізував його крихкість, відсутність домашнього затишку. Іржа на декораціях – руйнування, агонію почуттів, відповідає періоду осені у творі. Проекція одного дерева посеред засніженого поля – метафора самотності, в якій опинився головний герой твору. Шматок розбитого скла під ногами – асоціюється з холодом, загострює почуття та увагу глядача, символізує розбиті надії, відповідає зимовому періоду твору.

Окрім великого різноманіття матеріалів і фактур, робота у програмі для 3D моделювання відкриває абсолютно унікальні можливості для роботи зі світлом. Художник може задати практично будь-які його параметри: напрям, потужність, розсіяність, температуру, колір та ін. Можна змоделювати промені будь-якого типу і конфігурації – починаючи від легких сонячних променів, які проникають крізь шибку вікна чи листя дерев, і, закінчуючи специфічними лазерними чи голографічними ефектами.

Окремим етапом роботи над створенням зорового образу вистави є робота над костюмами. Цікавим та влучним визначенням театрального костюма є слова Михайла Френкеля про те, що костюм – це зовнішній виразний засіб, який відображає внутрішній зміст персонажа [9]. Таке визначення підкреслює важливість правильного вибору костюму, його значення у розкритті внутрішнього світу героїв вистави. При роботі над театральним костюмом художник повинен враховувати такі аспекти, як історична та географічна достовірність, актуальність, відповідність основному задуму та ідеї вистави, порі року, віку, соціальному статусу, роду занять персонажа, його культурної чи релігійної приналежності. Надзвичайно важливими характеристиками костюму є його силует, колір, фактура та наявність конфлікту.

Перед тим, як почати роботу над костюмами до вистави, мною був проаналізований попередній досвід як вітчизняних, так і закордонних майстрів

театральної сцени. Зокрема, цікавими прикладами робіт таких відомих львівських майстрів, як Мирон Кіпріян, Євген Лисик, Ольга Баклан та ін., ділиться Юлія Пігель у своїй роботі «Сценічний костюм львівських театрів кінця XX – початку XXI століття» [7]. Теоретичні основи створення театральних костюмів фундаментально висвітлені у книзі «Мистецтво і практика дизайну костюмів» Мелісси Мерз («The Art and Practice of Costume Design», Melissa Merz) [14]. У ній авторка детально описує процес створення костюмів для музичних, драматичних та інших вистав від задуму і до реалізації на сцені. Цікаві приклади робіт наведені у праці «Український театральний костюм XX – XXI століть. Ескізи» Олени Ковальчук, Лілії Волошиної, Тетяни Руденко, Богдана Поліщука [4].

Після проведеного аналізу було зроблено серію начерків у відповідності до ідеї зробити виставу сучасною інтерпретацією класичного твору. Власне тому було прийнято рішення звернутися в першу чергу не до історичної достовірності, а зробити костюми актуальними для сучасного глядача. Такий підхід дає змогу наблизити глядача до вистави і навпаки – виставу до глядача, що є особливо важливим для її сприйняття молодим поколінням. Заплановано використання сучасних технологій також і при роботі над костюмами. Зокрема, сукня Мавки у першій дії пронизана тонкими світлодіодними нитками, які світяться у темряві, що створюватиме відчуття магії та підсилюватиме її образ міфічного створіння. Начерки виконувалися за допомогою традиційних графічних матеріалів – графітного та кольорових олівців. Основною метою начерків було знайти загальний силует костюму, його кольорову пляму, які впишуться та доповнюватимуть цілісний образ вистави, дозволять краще розкрити внутрішній світ кожного персонажа. В подальшому робота над ескізами костюмів велась у графічному редакторі Photoshop, що дало можливість точніше відпрацювати деталі та кольорові співвідношення. Створення 3D моделей самих персонажів проводилося у програмі DAZ 3D studio, що дало можливість пізніше їх легко інтегрувати у створений 3D макет сцени та декорації. Це в свою чергу дало змогу

реалістично побачити створені костюми на сцені при змодельованому сценічному освітленні.

Власне останнім етапом була робота зі сценічним світлом в програмі для 3D моделювання Blender. Це дало змогу створити максимально наближений до реальності макет сцени, оцінити його та внести певні корективи. Важко переоцінити значення світла в сучасному театрі. З кінця ХХ століття його роль у роботі художника-сценографа постійно зростала, що зумовило виникнення нової професії – художника по світлу. Власне в процесі еволюції використання світла на театральній сцені й виник театр за принципом так званого «чорного кабінету», коли вся одяга сцени виконана з чорного оксамиту, а художник вибірково «витягує» з темряви певних акторів чи предмети реквізиту, або, навпаки, вписує їх у фон за допомогою люмінесцентного чи флуоресцентного світла. Світлова партитура вистави є однією з її основних складових, і часто може бути написаною ще до створення макету. За допомогою світла художник може виділити або приховати певних акторів чи декорації, розкласти акценти, викликати певні асоціації та емоції у глядача, виділити основне та приховати другорядне. Так, наприклад, за допомогою теплого синього світла на задньому плані можна візуально збільшити глибину сцени, жовте чи оранжеве світло викликає відчуття тепла тощо.

## ВИСНОВКИ

Після опрацювання та аналізу літератури з відповідної тематики та дослідження проблематики створення зорового образу вистави з використанням сучасних комп'ютерних технологій ми прийшли до наступних висновків:

1. Сучасна сценографія є відображенням стану сучасного мистецтва, яке увібрало в себе такі арт-практики як перформанс, інсталяція, хеппенінг та інші, й широко використовує сучасні комп'ютерні технології як на етапі створення зорового образу вистави, так і на етапі його реалізації на сцені. Світові та українські сценографи і режисери широко користуються у своїй практиці такими сучасними технологіями як 3D маппінг, відеопрекції та доповнена реальність.
2. Було розглянуто досвід використання сучасних комп'ютерних технологій при створенні театральної вистави на прикладі постановок українських та закордонних театрів, зокрема на прикладі використання доповненої реальності та цифрових віртуальних акторів в сучасному українському театральному проекті 360 градусів та ін.
3. Нами було проаналізовано та висвітлено творчий доробок українських сценографів в контексті роботи з обраним нами літературним твором «Лісова пісня» Лесі Українки. Більшість інсценізацій даного твору була виконана в традиційному стилі. З метою максимального наближення глядача до подій літературного твору при роботі на створенням зорового образу вистави нами було прийнято рішення створити його сучасну інтерпретацію.
4. Створення зорового образу вистави проводилося з використанням сучасних комп'ютерних технологій, зокрема таких програм як Photoshop, Blender, Daz 3D studio та включало в себе наступні етапи:
  - Виконання композиційних начерків
  - Створення ескізів декорацій

- Створення ескізів костюмів
- Створення віртуального макета сцени в комп'ютерній програмі Blender
- Створення віртуальних декорацій та інтеграція їх у макет сцени
- Створення віртуальних тривимірних персонажів
- Робота зі світлом в програмі Blender.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Доколова А. С. 3D mapping як засіб створення асоціативних аспектів художнього образу / Альона Сергіївна Доколова. // Вісник КНУКіМ. – 2019. С. 197-203.
2. Триколенко С. Т. Українська сценографія кінця ХХ - початку ХХІ ст.: основні тенденції розвитку та авторські позиції : дис. канд. мистецтвознавства : 26.00.01 / Триколенко Софія Тарасівна – Київ, 2016. – 239 с.
3. Ковальчук О. В. Сценографічна практика у просторі ХХ століття: Київські реалії / Олена Вадимівна Ковальчук. – Київ: Фенікс, 2019. – 272 с.
4. Український театральний костюм ХХ–ХХІ століть. Ескізи / О.Ковальчук, Л. Волошина, Т. Руденко, Б. Поліщук. – Львів. Київ. Харків: Видавець Олександр Савчук, 2024. – 128 с. – (2-ге).
5. Липківська Г. К. Мультимедійні засоби на сучасній театральній сцені / Ганна Костянтинівна Липківська. // Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. – 2018. Вип. 1. – С. 103-115.
6. Моженко М. В. Віртуальна реальність: від технології до мистецтва / Микола Володимирович Моженко. // Мистецтвознавчі записки. – 2018. Вип. 34. – С. 112-122.
7. Пігель Ю. Р. Сценічний костюм львівських театрів кінця ХХ- початку ХХІ століття. Художні особливості, пошуки образності / Юлія Романівна Пігель. – Львів: Аз-Арт, 2009. – 180 с.
8. Совигра Т. І. Використання технічних можливостей візуального мистецтва в сценічному просторі. Вісник КНУКіМ. 2018. Вип. 38. С. 60-70.
9. Совигра Т. І. Голографічне проектування в організації сценічних розважальних видовищ. Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку. 2018. Вип. 26. С. 172-177.

10. Совигра Т.І. Особливості використання тривимірного зображення в сценічному мистецтві. Вісник КНУКіМ (мистецтвознавство). 2019. Вип. 40. С. 75-81.
11. Триколенко С. Т. Формування сценічного середовища за допомогою мультимедійних засобів як один з прийомів поєднання новітнього медійного та традиційного образотворчого мистецтва / С. Т. Триколенко // Проблеми розвитку міського середовища. - 2016. - Вип. 2. - С. 147-156.
12. Френкель М. А. Сучасна сценографія / Михайло Адольфович Френкель. – Київ, 2017. – 200 с.
13. Юдова-Романова К. В. Модернізація театрального простору: сучасний мистецтвознавчий контекст / Катерина Володимирівна Юдова-Романова. // Народознавчі зошити. – 2019. № 1 (145). С. 259—265.
14. Юдова-Романова К. В. Технічні засоби оформлення сценічного простору : навчальний посібник / Катерина Володимирівна Юдова-Романова. – Київ: Вісник Київського національного університету культури і мистецтв, 2017. – 314 с.
15. Digitally augmented reality characters in live theatre performances / D.Jernigan, S. Fernandez, R. Pensyl, L. Shangping. // International Journal of Performance Arts and Digital Media. – 2009.
16. Jordan R. Posthuman Drama: Identity and the Machine in Twenty-First-Century Playwriting : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. / Jordan Richard – Queensland, 2015.
17. Merz M. The Art and Practice of Costume Design / Melissa Merz., 2016. – 310 с. – (1).
18. Brockett O. Making the Scene: A History of Stage Design and Technology in Europe and the United States / O. Brockett, M. Mitchell, L. Hardberger., 2010. – 377 с. – (1).
19. McKinney J. The Cambridge Introduction to Scenography / J. McKinney, P. Butterworth., 2009. – 256 с.

20. Hann R. Beyond Scenography / Rachel Hann., 2018. – 156 c. – (1).