

УДК 792.02

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2024.2.4>**Варивончик Анастасія Віталіївна,**

доктор мистецтвознавства, доцент,

професор навчально-наукового інституту

Київського національного університету культури і мистецтв

ORCID ID: 0000-0002-4455-1109

varivonchik@ukr.net

**СИНТЕЗ ТРАДИЦІЙНОГО ДИЗАЙНУ ТА ІННОВАЦІЙНИХ
ТЕХНОЛОГІЙ У СТВОРЕННІ СУЧАСНОГО ТЕАТРАЛЬНОГО
ПРОСТОРУ**

В усі часи виникала потреба в оновленні театру, адже театральне мистецтво завжди відображало зміни в суспільстві та культурі, реагуючи на нові виклики та потреби аудиторії. Особливо це стало відчутним з розвитком новітніх технологій, що торкнулися практично усіх аспектів людської діяльності і значний вплив спричинили на область мистецтва. Театр став майданчиком для різноманітних експериментів. Сценографічний дизайн вийшов на перший план як дієвий інструмент для вирішення багатьох питань у створенні захопливого видовищного дійства. Саме широкий вибір методів організації сценічного простору, можливість залучати новації, міксувати різні технології надає можливість реалізації ідей, задумів, створювати необхідну атмосферу. Мета статті полягає у визначенні потенціалу сучасного дизайну сценічного простору на основі синтезу традиційних та інноваційних технологій. В процесі дослідження були опрацьовані роботи спеціалістів у сфері сценографічного мистецтва, дизайну, культурології, технічної галузі з організації сценічного простору. Також були вивчені приклади реалізації проектних рішень сценографії для різних спектаклів у репертуарі вітчизняних та закордонних театрів. Для проведення дослідження були залучені загально-наукові та спеціальні методи: метод аналізу та синтезу, аналітичний, культурологічний, мистецтвознавчий, історико-генетичний, порівняльний, функціонально-типологічний методи. Були визначені характеристики нового просторового середовища сцени (динамізм, мобільність, цілісність, можливість створення об'ємно-просторової структури, варіативність), що зможуть забезпечити створення сучасного образу та творчого осмислення декорацій. Зміна форми вистави, технології створення декорацій потребують цілісного просторового середовища, що будується за рахунок розширення діапазону засобів досягнення виразності художньої вистави. Універсальність цифрових технологій дозволяє активно застосовувати їх у сценічному просторі, тим не менш, важливо враховувати функції акторів у ньому. Нова просторова сценографія базується на традиційних засадах та передових технічних здобутках.

Ключові слова: відео дизайн, імерсивні технології, сценічне мистецтво, дизайн сценічного простору, «медійна» сценографія.

Varyvonchik Anastasiia. SYNTHESIS OF TRADITIONAL DESIGN AND INNOVATIVE TECHNOLOGIES IN CREATING A MODERN THEATER SPACE

There has always been a need to update the theater, because theater art has always reflected changes in society and culture, responding to new challenges and needs of the audience. This became especially noticeable with the development of the latest technologies, which affected almost all aspects of human activity and had a significant impact on the field of art. The theater became a platform for various experiments. Scenographic design has come to the fore as an effective tool for solving many issues in creating an exciting entertainment event. It is the wide choice of methods for organizing the stage space, the ability to attract innovations, mix different technologies that provide the opportunity to implement ideas, plans, and create the necessary atmosphere. The purpose of the article is to determine the potential of modern stage space design based on the synthesis of traditional and innovative technologies. In the process of research, the work of specialists in the field of scenographic art, design, cultural studies, and the technical field of organizing stage space was studied. Examples of the implementation of scenography design solutions for various performances in the repertoire of domestic and foreign theaters were also studied. To conduct the research, general scientific and special methods were used: the method of analysis and synthesis, analytical, cultural and art history, historical and genetic, comparative, functional and typological methods. The characteristics of the spatial environment of the stage were determined (dynamism, mobility, integrity, the possibility of creating a volumetric-spatial structure, variability), which can ensure the creation of a modern image and creative understanding of the scenery. Changing the form of a performance and technologies for

creating scenery require a holistic spatial environment, which is built by expanding the range of means of achieving expressiveness of an artistic performance. The versatility of digital technologies allows them to be actively used in the stage space, however, it is important to take into account the functions of the actors in it. The new spatial scenography is based on traditional principles and advanced technical achievements.

Key words: video design, immersive technologies, performing arts, stage space design, “media” scenography.

Вступ. У ХХІ ст. уявлення про мистецтво сценографії дуже змінилося. Вона перебуває на новому етапі розвитку, який можна охарактеризувати як етап інновацій в організації сценічного простору, де питання вирішуються за допомогою засобів цифрового дизайну.

Сучасний театр в умовах суцільної глобалізації культури намагається вирішити одне з питань – поєднати традиційні форми культури з досягненнями високотехнологічної цивілізації. У сучасному художньому просторі розвиток інформаційних (мультимедійних, проєкційних, аудіовізуальних) технологій відбувається дуже динамічно, вони стають затребуваними багатьма видами мистецтва. Нові технології орієнтовані на створення яскравих візуальних образів, тому застосування їх у сценографії є цілком виправданим. Досягається універсалізація процесу створення спектаклю – від ідеї, ескізу, макета до створення декорацій. Постановники отримали багатий арсенал технологічного обладнання (проєкційні прилади, системи озвучування, відео та світлові системи), програмного забезпечення (програм для створення візуальних ескізів у «проєкційній» сценографії). На перший план вийшла «медійність» сценографії, що зробило декорацію самостійним художнім твором та обумовило необхідність звернутися до методів та інструментів сучасного просторового дизайну.

Обраній тематиці присвячено багато досліджень, але всі вони зосереджені, в основному, на розгляді окремих аспектів сценографії у сучасному театрі, питань побудови сценічного простору для різних вистав, застосуванню цифрових технологій в оформленні вистави тощо.

М. Єнчев проаналізував різні стратегії створення сценічних дизайн-проєктів, специфіку використання сучасних технологій, відповідність рішень критеріям естетики та функціональності, ергономічним вимогам.

Він зазначає, що сценічний дизайн сприяє реалізації загального творчого задуму, донесенню ідеї до глядача [1].

О. І. Гомирева представила аналіз сучасних тенденцій в оформленні вистав з позицій мистецтвознавства. Вона розглянула всі елементи візуальної організації сценічного простору, їх співвідношення та взаємодію, враховуючи зміст спектаклю, роботу режисера [2].

Дослідження Юдової-Романової та ін. присвячене визначенню ролі віртуальної реальності у розвитку театрального мистецтва, зокрема впливу сучасних технологій на дизайн сценографії [3]. К. Юдова-Романова також дослідила сучасні експерименти в організації сценічного простору. Були проаналізовані сучасні театральні практики та надана класифікація експериментальних сценічних просторів з урахуванням часових та просторових характеристик [4].

Легенький Ю. та ін. розглянули провідні західноєвропейські тенденції розвитку дизайну сценічного простору для оперних вистав. Одною з визначних тенденцій, на думку науковців, є поєднання традиційних та інноваційних технологій. Також вони вказують на прагнення досягти максимальної видовищності за рахунок використання засобів сучасного дизайну інтер'єру в поєднанні з механічними засобами організації сцени [5].

О. В. Попова зосередилася на дослідженні специфіки сценічного дизайну у організації простору для сучасних постанов українського драматичного театру. Вона підкреслила активне застосування різних видів мистецтва для створення необхідного сценічного простору, виділивши два напрямки: формування його у вигляді архітектурно-просторової композиції або абстраговано-нейтрального середовища, у якому в процесі дії виникають різні елементи [6].

Р. Кучер та М. Мельник узагальнили ознаки іммерсивного театру на основі аналізу мис-

тецьких практик [7]. Вони наголошують на тому, що у вітчизняній практиці імерсивний театр є «межовим та синтетичним явищем», також «культурний феномен імерсивного театру з його своєрідним просторовим дизайном полягає у його власній суперечливості та дискусійності» [7, с. 58].

М. С. Воробчук та ін. проаналізували розвиток імерсивних технологій на основі певних прикладів їх застосування у дизайні, розглянули перспективи застосування AR, VR, MR технологій у створенні візуального контенту [8].

А. Гоцалюк та Р. Михайлова розглянули тенденції використання інформаційно-цифрових технологій у дизайні сценічного простору, проаналізували їх можливості у створенні унікальної атмосфери [9].

Переважно в усіх роботах вказано на технічні та технологічні інновації у сучасних постановках, оформленні вистав, роботі з глядачами, але немає узагальнення прийомів та методів сучасного дизайну, що можуть бути застосовані у створенні сценічного простору разом з традиційними технологіями.

Матеріали та методи. В процесі дослідження були опрацьовані роботи спеціалістів у сфері сценографічного мистецтва, дизайну, культурології, технічної галузі з організації сценічного простору. Також були вивчені приклади реалізації проектних рішень сценографії для різних спектаклів у репертуарі вітчизняних та закордонних театрів. Для проведення дослідження були залучені загальнонаукові та спеціальні методи: метод аналізу та синтезу для опанування інформаційних джерел, аналітичний метод для опрацювання наукових робіт з обраної теми, дослідження дизайнерських сценографічних рішень конкретних театральних постановок, культуромистецтвознавчий метод для визначення зв'язків між дизайном сценічного простору та художньо-образним рішенням вистави, історико-генетичний для вивчення історії розвитку технологій сценографії, порівняльний для визначення характеристик сценічного простору з урахуванням застосування традиційних та інноваційних технологій, функціонально-типологічний метод для конкретизації

функцій сценічного дизайну та визначення специфіки їх прояву у сценографічних рішеннях.

Результати. Однією з сучасних форм став імерсивний театр, побудований на повному зануренні глядачів у події вистави. Імерсивний театр відходить від традиційного театрального формату презентації дійства та пропонує глядачам прийняти активну участь у виставі, стираючи межі між вигадкою та реальністю, надає їм можливості отримати свій власний досвід.

Історія «театру з ефектом занурення» бере свій початок від ранніх форм перформансу, таких як давньогрецький перформанс, японський театр Noh, Commedia dell'Arte, «Tableaux Vivant» тощо [10].

Використання фізичного простору та інтерактивних елементів у театральній сценографії можна простежити ще в давньогрецьких амфітеатрах, де публіка була невід'ємною частиною вистави. Ідею стирання кордонів між глядачами та виконавцями (ключову характеристику досвіду занурення) можна побачити в давньогрецькому понятті «катарсис». «Катарсис» відноситься до емоційного очищення, яке відчуває глядач під час вистави, співпереживати персонажам та спілкуючись із ними.

Японський театр Noh, заснований у XIV ст., має багату історію та характерні риси, які значною мірою вплинули на становлення сучасного імерсивного театру. Вплив Noh Theatre на «театр занурення» проявляється у наголосі на створенні трансформаційного та захоплюючого середовища для глядачів. У виставах Noh актори глибоко досліджують своїх персонажів, часто використовуючи маски, щоб символізувати різні емоції та особистості. Таке застосування масок повторює використання впізнаваних персонажів у імерсивному театрі [11]. Музика як ключовий елемент театру Noh також приймає активну участь у створенні необхідної атмосфери – інтеграція живої музики та звукових ландшафтів є ключовою характеристикою «театру з ефектом занурення», де глядачі отримують мультисенсорний досвід. Стилізовані рухи акторів театру створюють захоплюючий та потойбічний

ефект. Імерсивний театр часто поєднує звичайну фізику тіла та хореографію, щоб залучити та захопити глядачів.

Commedia dell'Arte, італійський театр XVI ст., відомий використанням типових персонажів, імпровізації та фізичної комедії, за рахунок чого створював унікальний інтерактивний досвід для своєї аудиторії. Імпровізація дозволяла акторам адаптуватися та реагувати на реакцію глядачів у реальному часі. Ця спонтанна взаємодія між виконавцями та аудиторією сприяла появі залученості глядачів у дійство. Імпровізація допомагає стирати межі між акторами та глядачами, створюючи більш захоплюючий та персоналізований досвід. Також «тілесність» (витончена жестикуляція, фарсовий гумор та акробатичні трюки), притаманна Commedia dell'Arte, часто входить у сучасні захоплюючі театральні постановки для створення динамічних і візуально привабливих вражень.

Tableaux Vivant, рання форма «театру занурення», виникла наприкінці XVIII ст. та була популяризована протягом XIX ст. Tableaux Vivant (з франц. – «живі картини») дозволив глядачам відчувати створення живого твору мистецтва – виконавці позували у складних костюмах та гримі як нерухомі зображення для побудови сцен, що імітували сюжети відомих творів мистецтва. Ці сцени часто демонструвалися у великих залах або театрах, створюючи у глядачів відчуття, ніби вони оточені живим твором мистецтва.

Такий підхід до зображення зробив Tableaux Vivant унікальним, дозволяючи глядачам взаємодіяти з виконавцями та стати частиною живого твору мистецтва. Глядачі отримували можливість переміщуватись у сценічному просторі, спостерігати за артистами зблизька та навіть торкатись реквізитів чи костюмів. Так вони отримували особистий досвід, не відчуваючи меж між аудиторією та виконавцями.

Наприкінці XX ст. «театр із зануренням» продовжував розвиватися, часто спираючись на стилістичні впливи різних мистецьких засобів, наприклад, таких, як фільм-нуар. Саме похмурий та атмосферний стиль фільму нуар надихнув на створення захоплюючих

постановок, які мали на меті перенести глядачів у світ таємниць та інтриг.

У імерсивному театрі інновація сценічного дизайну є однією з причин великого успіху вистави. Сценічний дизайн полягає в тому, щоб винести на сцену звичайні матеріали та переосмислити їх через художню творчість, щоб глядачі могли отримати новий естетичний досвід.

Сценічний дизайн розвивався разом з театром. Сцена як локус для перформативу зберегла значну частину своєї умовності та форми, і, водночас, отримала кардинальні зміни завдяки сучасним технологіям. Сучасний сценічний дизайн забезпечує тілесне концептуальне переживання етосу актора. У виставі можуть бути використані високотехнічні сценічні конструкції, які захоплюють аудиторію мультисенсорним художнім досвідом.

Традиційний дизайн сцени театру використовує фізичні матеріали для створення реалістичного простору. З розвитком технологій у цифрову епоху концепція «змішаної реальності» була поширена на сценічний дизайн, що дозволило йому застосовувати згенеровані комп'ютером віртуальні об'єкти та сцени в реальному світі для створення унікальних візуальних вражень.

Поняття «імерсивний театр» може бути використано для опису вистави, у якій глядач стає активним учасником і «відчуває твір», буквально перебуваючи в самому епіцентрі подій. Це може включати вільне переміщення у сценічному просторі, торкання речей, взаємодія з акторами. У багатьох імерсивних виставах рішення, які приймають глядачі, впливають на дії акторів і напрямок розвитку сюжету.

Участь глядачів у театральних виставах може мати різні форми, що дозволяє глядачам активно залучатися до захоплюючої театральної постановки та стати частиною досвіду. Учасники можуть:

- безпосередньо взаємодіяти з виконавцями та сприяти розгортанню сюжету – участь у розмовах, обмін інформацією з незнайомцями, виконання функцій персонажу вистави;
- фізично взаємодіяти з декораціями, реквізитом або іншими елементами простору

вистави – торкатись, переміщувати чи маніпулювати об'єктами, активно формувати оточення та впливати на напрямок розповіді;

– приймати рішення (один з ключових компонентів участі аудиторії) – глядачам часто пропонують вибір, який безпосередньо впливає на результат вистави, що дає свободу волі та можливість формувати власний досвід.

Підхід до дизайну театрального простору «із зануренням» орієнтований на аудиторію, тобто це проектування для особистості. Важливим стає розуміння рішень, які можуть приймати глядачі, і причин, які стоять за цими рішеннями, оскільки це впливає на створення відповідного середовища та результату для їхніх дій. Тут виникають питання емпатії: які емоції будуть відчувати глядачі, у якому середовищі вони були до того, як прийшли на виставу, які відчуття планується надати глядачам?

Дизайнерські рішення часто ставляться під сумнів протягом усього процесу, щоб перевірити, як вони вплинуть на аудиторію. Кожна функція повинна мати мету. Зайві доповнення можуть стати незрозумілим відволіканням від суті вистави. Проекційний образ стає універсальним інструментом, завдяки якому сценграфи можуть створювати унікальні костюми, простір, атмосферні елементи, що досягають ефекту «присутності».

Цифровий театр є гібридною (або інакше багатоскладовою) формою мистецтва, заснованою на ідеї традиційного театру, в якому є дія, що виражає себе як видовище, і глядачі, його сприймають. Застосування медіатехнологій у даному контексті покликане занурити глядача у нову запропоновану реальність у різних цілях: полегшити сприйняття, розширити уяву або створити принципово новий зв'язок між людиною та технологіями, щоб вивести комунікативний досвід на принципово інший рівень.

Найважливішою ознакою цифрового театру є поєднання живої реальності та віртуальної. У цифровому театрі людина та комп'ютер повноцінно співіснують у єдиному просторі. У цьому сенсі прямих попередників цифрового комунікативного простору можна побачити в експериментальних перформан-

сах, хепенінгах, де вперше було поставлено питання про рівній пріоритетності всіх елементів, залучених до події перформансу. Цей же принцип сьогодні використовується в цифровому перформансі.

Сценічний простір є не лише просторовим носієм наративу. Він вміщує у собі просторово-часове сприйняття аудиторією психології оповідача. Через сценічний простір актори та глядачі взаємодіють один з одним, таким чином долаючи обмеження часу та простору танцювальної та драматичної вистави, за рахунок чого вистава не обмежується конкретним сценічним простором, а поширюється на нескінченне поле.

Поняття «занурення» з огляду на «театр занурення» вперше отримало пояснення з точки зору соціальної психології та описане у термінах теорії «потіку» Вільямом Лідвеллом у «Універсальних принципах дизайну» [12]. У 1990 році Михайло Чиксентміхайі, психолог з Чиказького університету, детально розкрив «потік» у своїй книзі «Потік: психологія оптимального досвіду» [13], систематично описуючи психологічний досвід занурення. Згідно його дослідженням, люди повністю занурені у певну ситуацію, відчувають високий рівень концентрації та постійне відчуття хвилювання та задоволення, схоже на потік води. У цьому стані люди відфільтровують і виключають усі нерелевантні сприйняття, забувають про реальний світ і входять у сферу самозабуття, тобто «стан потоку» [14]. Цей досвід дарує людям відчуття збагачення, хвилювання та щастя.

Витоки імерсивного театру можна простежити у Великій Британії, де значним внеском стало мистецтво Бродвею (Нью-Йорк). Його концепція ґрунтується на теорії «театру навколишнього середовища», що була запропонована американським теоретиком театру Річардом Шехнером [15]. Приблизно у 1960 р. деякі авангардні театральні митці в Нью-Йорку почали відходити від традиційної театральної моделі, запроваджуючи різні форми вираження, такі як театр навколишнього середовища, імпровізаційне мистецтво та інтерактивний театр. Серед них імпровізаційне мистецтво базується на інтеграції життя

та мистецтва, демонструючи поведінку та діяльність людей через випадкові події [14].

Імерсивний театр має наступні особливості:

- поєднує заздалегідь сплановані сюжетні лінії зі спонтанними подіями;
- ігнорує традиційний розподіл простору для глядачів та акторів;
- переосмислює стосунки між глядачами та акторами.

Від традиційної стаціонарної сцени та місць для глядачів відмовляються на користь активних просторів, де актори представляють дійство, а глядачі можуть обирати, за якими персонажами стежити.

Першою в Китаї оригінальною театральною постановкою з ефектом занурення стала вистава «Русалка біля Мертвого моря» Мен Цзінхуя (2015). В ній поєдналися різні елементи мистецтва для зображення емоційної трагедії. Глядачі отримали можливість відчувати виставу особисто, що є характерною рисою імерсивного театру, створеного за допомогою багатолінійних оповідей.

Цифрове медіа-мистецтво у поєднанні з традиційними сценічними технологіями, широко використовується в імерсивному театрі. Створення різноманітного діапазону сцен відбувається за рахунок застосування візуальної інсталяції, захоплення руху, змішаної реальності, а також комплексної звукової системи, сценічного освітлення, реквізитів та сценографії. Наприклад, у роботі Клауса Обермаєра «Arratition» (2012), були використані складні алгоритми комп'ютерного зору у поєднанні з технологією тривимірного захоплення руху. Система може в режимі реального часу розпізнавати рухи, обриси та форми виконавців на віртуальному фоні. Потім вона перетворює ці дані в зображення, точно проєктуючи їх на виконавців, завдяки чому досягається унікальний і яскравий візуальний ефект [16].

Застосування інших цифрових технологій дозволяє аудиторії взаємодіяти з просторовими медіа більш інтуїтивно зрозумілим способом. У п'єсі «M.U.R.S.», створеній іспанською авангардною театральною групою Lavra, інтелектуальні мобільні пристрої

були використані як інструменти участі глядачів у виставі. Перед виступом глядачі повинні завантажити додаток, який спільно зробили MIT і Barcelona Lab. Під час виступу глядачі отримували різні інструкції від App, які допомагали їм вибрати відповідний табір. В якості місця дії режисер обрав футуристичне місто – закрите середовище, схоже на фортецю, де все знаходиться під цифровим контролем. Так глядач отримав можливість на собі відчувати розумне життя майбутнього міста та став «маріонеткою» мобільних телефонів. Таким чином, через інтерактив імерсивного театру творець зміг висловити свою стурбованість майбутнім міським виживанням людства [17].

Показовим є також фільм «Eyes», де один молодий художник Чжан Дамін з його роботою VR танцювального театру використав 360-градусну камеру, щоб зняти виставу на традиційній сцені, а потім перетворив її на окуляри VR. «Eyes» – це танцювальна відеоробота, яка перетворює традиційні театральні драматичні техніки на контент віртуальної реальності. Досліджуючи простір «Immersive Theatre», він розробляв треки для танцюристів і панорамні камери одночасно. У цьому творі VR створює театральну атмосферу, дозволяючи глядачам опинитися в цій атмосфері. Це відчуття перебування там відрізняється від відчуття обмеженого екрана. VR-театр стискає час і простір, емоції, робить усе більш енергоємним, змушує сенсорні органи глядачів засвоювати більше інформації протягом певного періоду часу та підвищують чутливість їхніх сенсорних органів [17]. Ця захоплююча драма віртуальної реальності дарує глядачам більш насичений і унікальний досвід занурення.

Технологія доповненої реальності виникла в результаті ранніх досліджень комп'ютерного інтерфейсу, і часті зображення сцен доповненої реальності можна знайти в ранніх фільмах і науково-фантастичних романах, таких як «Залізна людина» та «Вартовий галактики». Змішана реальність використовує таку ж технологічну систему, що й доповнена реальність, вона покращує реальний світ, розміщуючи віртуальні об'єкти в реальному світі та

фіксує їх положення на основі просторової орієнтації реального світу. Змішана реальність – це особливий тип доповненої реальності, і для її реалізації потрібне середовище, яке може взаємодіяти з різними речами в реальному світі. Якщо все в середовищі віртуальне, це сфера VR. Якщо представлена віртуальна інформація лише накладається на реальні речі, то це називається AR. Ключем до MR є взаємодія з реальним світом, отримання інформації в реальному часі.

Застосування технології змішаної реальності дозволяє стимулювати більш складну просторово-часову уяву глядачів у імерсивному театрі. Наприклад, «Дивні моменти» Жана Франсуа Ліотара (*Moments Étranges*) демонструють незвичайну присутність у повсякденній реальності за рахунок одночасної появи реального та віртуального світу в живому просторі [17]. Перенесення віртуальних об'єктів в реальний світ виконується за допомогою технології Mixed Reality через просторову реконструкцію фізичної цифрової системи.

Студія *Stufish Entertainment Architects*, лідер у сфері створення конструкцій сцен для гастролей, представила деякі з найбільш амбітних і новаторських дизайнів сцен за останні роки, включаючи архітектуру, скульптуру, мультимедіа та інсталяцію.

Вистава «*Giudizio Universale, Michelangelo and the Secrets of the Sixtine Chapel*» була оформлена у співпраці з *Balich Worldwide Shows*. Вона була представлена у *Auditorium Conciliazione* у Римі. Концепція занурення глядачів у фрески Сікстинської капели була реалізована шляхом створення фізичного склепіння, яке охоплювало сидіння в залі, щоб забезпечити 270° цифрову проекційну поверхню, ефективно відтворюючи весь театр, навіть стелю як простір, багатий на перформативні можливості. Склепіння забезпечило площу проекційної поверхні понад 1000 кв. м.

Ще один проєкт – «*Electro-Metal Pop-Opera*» (оформлення сцени у турне *Lady Gaga Born This Way Ball*). За сприяння *Stufish Architects* була створена віртуальна «екскурсія» середньовічним замком, відтвореним у

натуральну величину, з оглядовими вежами та складним різьбленням, який обертався та маневрував протягом усього шоу. Витончений і неймовірно складний декоративний дизайн наповнив шоу готичною естетикою, що відповідає сучасному індустріальному інструментуванню її альбомів, демонструючи концептуальний всесвіт, у якому альбом та виконавець оживали.

Також сучасний дизайн сцени допомагає реалізувати необхідний концепт. Концепція: «Повернення Бейонсе додому» включала пірамідальну структуру, що заповнювала всю сцену. Велика група танцюристів на вершині споруди створювала кінетичний фон тіл протягом вражаючого шоу. Великий перевернутий кінетичний трикутник із понад 150 вогнів також висів над сценою. Перед початком вистави трикутник світла стояв вертикально перед сценою, діючи як світлова завіса, перш ніж піднятися та відкрити сцену. Вписавшись у давню велику традицію віддання данини культурі історично темношкірих коледжів та університетів, декорація дуже нагадувала трибуни університетського стадіону. Відверто орієнтований на афроамериканців виступ Бейонсе, позиціонує глядацьку обстановку як сценічний дизайн, зумів ефективно віддзеркалити як аудиторію, так і абстрактну концепцію сучасної американської культури «назад до себе».

Також використання цифрових технологій дозволяє уникати класичної авансцени. Прикладом є тур *U2 Innocence + Experience*, де у оформленні сценічного простору була використана трансформація, що дозволила максимізувати театральний досвід глядачів у традиційних умовах. Простір був поділений на дві секції та з'єднав головну сцену з авансценою за допомогою довгого подіуму. Ця конструкція означала розповідь про подорож гуртів із дому у світ. Була використана «структура баррикадного відео» з напівпрозорих відеоекранів довжиною 100 футів, яка відобразила цей розрив. *Stufish Architects* винайшли спосіб, за допомогою якого змогли донести відеографіку до аудиторії досить різноспрямовано та захоплюючи. Така нетрадиційна установка та поєднання мультимедіа дозволили вико-

навцям наблизитися якомога ближче до аудиторії, занурюючи усіх присутніх у інтимний перформативний досвід.

Таким чином, сучасний дизайн сцени розсунув межі класичних театральних умовностей, що дозволяє митцям ефективно проявляти свій мистецький дух і доносити свої меседжі різними засобами.

Висновки. Сучасний театр характеризується постійними пошуками та експериментами у питаннях реалізації свого культурного продукту. Це відображається у значній мірі саме у дизайні сценічного простору. Він повинен відповідати сучасним тенденціям та запитам, актуалізувати формат відображення змісту твору та викликати відповідні емоції у глядачів.

Сучасний простір в цілому насичений новими технічними розробками, що застосовуються в різних сферах людського життя. Тому театр повинен знаходитися на відповідному рівні запровадження інновацій, що забезпечить йому тверді позиції у культурному середовищі соціуму.

Нове просторове середовище сцени повинно мати характеристики, які забезпечать створення сучасного образу, побудови і творчого осмислення декорацій. Серед них найважливіші – це: динамізм, мобільність, цілісність, можливість створення об'ємно-просторової структури, варіативність. Тому можна констатувати, що змінилася не лише форма вистави, а й технології створення декорацій. Інноваційні технології при розробці та

конструюванні сценічної композиції внаслідок своєї універсальності дозволяють створювати цілісність просторового середовища, значно розширити діапазон засобів досягнення виразності художньої вистави.

Різноманітні мультимедійні технології мають широкі можливості у формуванні сценічного простору, зокрема імерсивного. Однак важливо розуміти необхідність врахування участі акторів. Саме їхня майстерність «пожвавлює» цей простір. Таким чином, основна функція мультимедійних технологій – слугувати додатковим виразним засобом, який у синтезі з іншими буде спрямований на здійснення режисерського задуму.

Нова просторова сценографія акумулює у собі культурні традиції театру, що напрацьовувалися протягом багатьох поколінь, а також залучає передові технічні здобутки та інформаційно-комунікативні технології, які дозволяють актуалізувати театр на якісно новому рівні. Адаптація цифрових технологій у театральному мистецтві пов'язана з формуванням підходу, що поєднує цифрові та традиційно театральні технології, підпорядковані втіленню режисерського задуму вистави. Таким чином, необхідно сформулювати набір принципів дизайн-проектування сценічного простору театру з ефектом занурення на основі змішаної реальності, включаючи несподіванку, об'єднання фізичного простору, естетику, сприяння діям, ітерацію та розширення, а також технічні аспекти.

Література:

1. Єнчев М. Дизайн-проект та його сценічні верифікації. *Вісник КНУКіМ. Серія: Мистецтвознавство*. 2023. Вип. 48. С. 173–177. DOI: 10.31866/2410-1176.48.2023.282481.
2. Гомирева О. І. Мистецтвознавчий аналіз сценографії: сучасні тенденції оформлення вистав. *Міжнародний науковий журнал «Грааль науки»*. 2022. № 14-15. С. 685–687. DOI: 10.36074/grail-of-science.27.05.2022.127.
3. Юдова-Романова К., Стрельчук В., Чубукова Ю. Режисерські інновації у використанні технічних засобів і технологій у сценічному мистецтві. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво*. 2019. № 2 (1). С. 52–72.
4. Юдова-Романова К. Експериментальний сценічний простір: проблеми класифікації. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво*. 2021. № 4 (1). С. 39–54. DOI: 10.31866/2616-759X.4.1.2021.234236.
5. Легенький Ю., Стрельчук В., Гопацюк А. Апгрейд сценічного дизайну оперних вистав на сцені сучасних західноєвропейських театрів. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. Вип. 64, том 1. С. 176–181. DOI: 10.24919/2308-4863/64-1-24.

6. Попова О. В. Сценічний дизайн в контексті специфіки розвитку сучасного українського драматичного театру. *Культура і сучасність: альманах*. 2022. № 1. С. 132–136.
7. Кучер Р., Мельник М. Просторовий дизайн імерсивного театру в контексті розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі: матеріали Всеукраїнської науково–практичної конференції аспірантів, здобувачів, магістрів. Київ : Вид. Центр КНУКіМ, 2022. Вип. 172. С. 56–59.
8. Воробчук М. С., Пашкевич К. Л., Шинкар А. Ю. Імерсивні технології як інноваційний інструмент для проєктування в дизайні. *Art and Design*. 2023. № 2. С. 96–104. DOI:10.30857/2617-0272.2023.2.9.
9. Гоцалюк А., Михайлова Р. Новітні інформаційно-цифрові технології в дизайні сучасного сценічного простору. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. Вип. 65, том 1. С. 91–96.
10. Iudova-Romanova K., Humenyuk T., Horevalov S., Honcharuk S., Mykhalov V. Virtual Reality in Contemporary Theatre. *ACM Journal on Computing and Cultural Heritage*. 2023. Vol. 15, № 4. Article 75.
11. Thornett L. The scenographic potential of immersive technologies: virtual and augmented reality at the Prague Quadrennial 2019. *Theatre and Performance Design*. 2020. Vol. 6 (1-2). P. 102–116. DOI: 10.1080/23322551.2020.1785178.
12. Lidwell W., Holden K., Butler J. *Universal Principles of Design*. Rockport Publishers, 2011. 271 p.
13. Csikszentmihalyi M. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. 1990. ResearchGate. URL: <https://www.researchgate.net/publication/224927532>.
14. Gao Y. *Form of Expression and Aesthetics of Digital Media Art in Immersive Drama* [Master's Thesis]. Shanghai Conservatory of Music. 2022.
15. Madeira C., Pratas Cruzeiro C., Douglas A., Elias H. About Performance: A Conversation with Richard Schechner. *Arts*, 2022. № 11(1). P. 14. DOI: 10.3390/arts11010014.
16. González Cid L. Interactive design in scenic composition. A multidisciplinary evolution. *NEW DESIGN IDEAS*, 2022. V. 6, № 2. P. 145–158.
17. Shen J., Zheng J. Mixed Reality as a Technology for Immersive Stage Space Construction. *Language, Mind, and Computation in the Metaphors of Cognitive Science*, 2023. № 4 (4). С. 104–125. DOI: 10.48417/technolang.2023.04.09.

References:

1. Yenchев, M. (2023). Dizain-proiekt ta yoho stsenichni veryfikatsii [Design project and its stage verifications]. *Visnyk KNUKіM. Seriya: Mystetstvoznavstvo*. 2023. 48. 173–177. DOI: 10.31866/2410-1176.48.2023.2.82481 [in Ukrainian].
2. Homyreva, O. I. (2022). Mystetstvoznavchyi analiz stsenohrafiі: suchasni tendentsii oformlennia vystav [Art analysis of scenography: modern trends in performance design]. *Mizhnarodnyi naukovyi zhurnal "Hraal nauky"*. 14–15. 685–687. DOI: 10.36074/grail-of-science.27.05.2022.127 [in Ukrainian].
3. Yudova-Romanova, K., Strelchuk, V., & Chubukova, Yu. (2019). Rezhyserski innovatsii u vykorystanni tekhnichnykh zasobiv i tekhnolohii u stsenichnomu mystetstvi [Director's innovations in the use of technical means and technologies in performing arts]. *Visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu kultury i mystetstv. Seriya: Stsenichne mystetstvo*. 2 (1). 52–72 [in Ukrainian].
4. Yudova-Romanova, K. (2021). Eksperymentalnyi stsenichnyi prostir: problemy klasyfikatsii [Experimental stage space: problems of classification]. *Visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu kul'tury i mystetstv. Seriya: Stsenichne mystetstvo*. 4(1). 39–54. DOI: 10.31866/2616-759X.4.1.2021.234236 [in Ukrainian].
5. Lehenkyi, Yu., Strelchuk, V., & Hopatsiuk, A. (2023). Aphreid stsenichnoho dyzainu opernykh vystav na stseni suchasnykh zakhidnoievropeyskykh teatriv [Upgrade of stage design of opera performances on the stage of modern Western European theaters]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*. 64 (1). 176–181. DOI: 10.24919/2308-4863/64-1-24 [in Ukrainian].
6. Popova, O. V. (2022). Stsenichnyi dyzain v konteksti spetsyfyky rozvytku suchasnoho ukrainskoho dramatychnoho teatru [Stage design in the context of the specifics of the development of modern Ukrainian dramatic theater]. *Kultura i suchasnist: almanakh*. 1. 132–136 [in Ukrainian].
7. Kucher, R., & Melnyk, M. (2022). Prostorovyi dyzain imersyvnoho teatru v konteksti rozvytku humanitarnykh nauk u suchasnomu sotsiokulturnomu prostori [Spatial design of the immersive theater in the context of the development of humanities in the modern socio-cultural space]. *Materialy Vseukrainskoi naukovy–praktychnoi konferentsii aspirantiv, zdobuvachiv, mahistriv*. Kyiv: Vyd. Tsentri KNUKіM. 172. 56–59 [in Ukrainian].
8. Vorobchuk, M. S., Pashkevych, K. L., & Shynkar, A. Yu. (2023). Imersyvni tekhnolohii yak innovatsiyni instrument dlia proiektuvannia v dyzaini [Immersive technologies as an innovative tool for projecting in design]. *Art and Design*. 2. 96–104. DOI:10.30857/2617-0272.2023.2.9 [in Ukrainian].

9. Hotsaliuk, A., & Mykhailova, R. (2023). Novitni informatsiino-tsyfrovi tekhnolohii v dyzaini suchasnoho stsenichnoho prostoru [Latest information and digital technologies in the design of modern stage space]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*. 65 (1). 91–96 [in Ukrainian].
10. Iudova-Romanova, K., Humenyuk, T., Horevalov, S., Honcharuk, S., & Mykhalov, V. (2023). Virtual Reality in Contemporary Theatre. *ACM Journal on Computing and Cultural Heritage*. 15 (4). Article 75.
11. Thornett, L. (2020). The scenographic potential of immersive technologies: virtual and augmented reality at the Prague Quadrennial 2019. *Theatre and Performance Design*. 6 (1–2). 102–116. DOI: 10.1080/23322551.2020.1785178.
12. Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2011). *Universal Principles of Design*. Rockport Publishers.
13. Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. ResearchGate. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/224927532>.
14. Gao, Y. (2022). *Form of Expression and Aesthetics of Digital Media Art in Immersive Drama* [Master's Thesis]. Shanghai Conservatory of Music.
15. Madeira, C., Pratas Cruzeiro, C., Douglas, A., & Elias, H. (2022). About Performance: A Conversation with Richard Schechner. *Arts*. 11 (1). 14. DOI: 10.3390/arts11010014.
16. González, Cid L. (2022). Interactive design in scenic composition. A multidisciplinary evolution. *New Design Ideas*, 6 (2). 145–158.
17. Shen, J., & Zheng, J. (2023). Mixed Reality as a Technology for Immersive Stage Space Construction. *Technology and Language*. 4 (4). 104–125. DOI: 10.48417/technolang.2023.04.09.