

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ**

Кваліфікаційна наукова праця  
на правах рукопису

**ПРАЦКОВ РОМАН ЄВГЕНОВИЧ**

УДК 7.05:7.073:778.534:792/793(477)(043.3)

**ДИСЕРТАЦІЯ**

**ВІДЕОДИЗАЙН У СИСТЕМІ ОБРАЗОТВОРЕННЯ СУЧАСНИХ  
СЦЕНІЧНИХ ПРАКТИК**

022 – Дизайн

02 – Культура і мистецтво

Подається на здобуття ступеня доктора філософії з дизайну.

Дисертація містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело

\_\_\_\_\_ Р. Є. Працков.

Науковий керівник: Мулкохайнен Вікторія Анатоліївна, доктор мистецтвознавства, доцент

Київ – 2025

## АНОТАЦІЯ

**Працков Р. Є. Відеодизайн у системі образотворення сучасних сценічних практик.** – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Дисертація на здобуття ступеня доктора філософії за спеціальністю 022 «Дизайн» (галузь знань 02 «Культура і мистецтво»). – Міністерство освіти і науки України, Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, 2025.

Дисертаційна робота присвячена дослідженню відеодизайну в системі образотворення сучасних сценічних практик: розглянуто генезу відеодизайну як самостійного напрямку дизайн-діяльності; простежено розвиток відеоарту як мистецької основи відеодизайну; доведено мультифункціональність технології відеодизайну та окреслено її роль у різних творчих сферах; виявлено специфіку відеомепінгу, віджеїнгу, кінетичної типографіки та інших художньо-технічних засобів відеодизайну крізь призму проблематики сучасної візуалізації концепції сценічної постановки; досліджено проектно-художній інструментарій відеодизайну та візуально-концептуальні характеристики мультимедійного дизайн-продукту в сучасних театральних постановках, хореографічних проєктах і концертних івентах України та світу; концептуалізовано засоби формування та напрями розвитку візуально-образної мови відеодизайну в системі образотворення сучасних сценічних практик в Україні.

З'ясовано, що відеодизайн, який розглядається в контексті створення художнього оформлення сценічного простору за допомогою технічних і творчих аспектів відеоконтенту у формі статичного або динамічного зображення і має на меті посилення видовищності візуального ряду та ідейного звучання постановки, використовує мультимедійні технології для створення цифрової сценографії як одного з ефективних інструментів образотворення. Цифрова сценографія є синтезом технік і технологій, що

дають змогу створювати рішення, актуальні для різноманітних унікальних сценічних постановок (як реальних, так і віртуальних), з безпрецедентними функціями портативності, функціонуючи як доповнення до традиційного освітлення та сценографії, створюючи інноваційний інструмент для нового типу наративів, адаптованих до численних медіа.

Констатовано, що система образотворення сценічних практик є складною організаційною структурою, спрямованою на продукування креативних образів сучасного сценічного простору із залученням інноваційних дизайн-технологій.

Наголошено, що відеодизайн у системі образотворення сучасних сценічних практик можна розглядати як самостійний напрям медіамистецтва, в якому технічні можливості відео та цифрових інноваційних технологій використовуються для підкреслення художньої концепції сценічної постановки (драматичної, хореографічної, пластичної постановок, оперної вистави, концертного виступу, музичного шоу, показу мод тощо). Мультимедійні технології відеодизайну позиціюються як поєднання візуальних і аудіоефектів, що створюються за допомогою інтерактивного програмного забезпечення та спеціального обладнання. Їх активна роль у сценічному образотворенні зумовлена потенційним емоційним зарядом, що базується на одночасному впливі на глядача графічної, аудіовізуальної та візуальної інформації.

Виявлено, що в системі образотворення сучасних сценічних практик продукт відеодизайну – це динамічна система символів і знаків різноманітного ступеня інформативної виразності, що підпорядкована певній режисерській концепції та створена за допомогою проектно-художнього інструментарію з метою трансформації артсередовища (конкретного сценічного простору) і впливу на візуальне сприйняття цільової аудиторії, а відтак – і на її емоційний стан. Проекти відеодизайну в контексті сценічного мистецтва здатні виконувати низку функцій у провідному та супровідному форматах. До провідних належать образотворча, концептуальна та інтерактивна функції;

серед супровідних функцій визначено сценографічну, просторово-імерсивну та когнітивно-інформативну. Відеоконтент, розроблений для сучасних сценічних практик, доцільно типологізувати за типом проєкції, динамікою зображення, технологіями створення та демонстрації, функцією, жанровою приналежністю та просторовим співвідношенням. Так, за типом проєктування розрізняють прямі та непрямі проєкції; за динамікою зображення – статичні та динамічні; за технікою створення/демонстрації доцільно виокремити світлопис, віджеїнг, лазерний малюнок, голографічну проєкцію, цифрове графіті, проєкційну інсталяцію, відеомеппінг тощо; за функцією – основний і додатковий відеоконтент; за жанром (видом) – шрифтові відеопроєкції, онлайн-проєкції сценічної дії, проєкції фотографічних зображень, документальної хроніки, малюнків, всесвітньовідомих творів образотворчого мистецтва тощо; за просторовим співвідношенням запропоновано визначити фрагментарний і масштабуючий відеоконтент.

Дослідження генези відеодизайну підтверджує, що зображення у тій чи іншій формі (малюнок, фото, відео) у сценічних творчих проєктах активно експлуатуються вже не одне століття, причому їхня роль прогресувала, видозмінюючись відповідно до еволюції сценічного мистецтва, активні фази якої збігаються з найважливішими соціокультурними, мистецькими й технологічними трансформаціями, зокрема з розвитком відеоарту. Художні засоби та прийоми відеоарту як окремого жанру образотворчого мистецтва стали художньо-естетичною основою відеодизайну.

З'ясовано, що відеомеппінг є найпоширенішою мультимедійною технологією відеодизайну. За об'єктом проєкції виокремлюють кілька типів: архітектурний відеомеппінг (проєкції на фасад будівлі або іншу архітектурну споруду), об'єктний (проєкції на будь-яку геометричну форму або реальний об'єкт, а в сценічному мистецтві – зазвичай на декорації), інтер'єрний (проєкції в межах закритих просторових середовищ), ландшафтний (проєкції на природні об'єкти, що можуть використовуватися в сценічних практиках на локаціях просто неба), а також фулдом (проєкція

за допомогою 4 і більше відеопроєкторів, яка накладається на викривлену сферичну поверхню). За методом розроблення у сучасних сценічних практиках переважає стандартний відеомеппінг, а в мультимедійних виставах застосовується інтерактивний 3D-меппінг. У мегаівентах можуть використовуватися відеоперформанси, зокрема: голографічні проєкції на прозорі екрани, водяні проєкції, проєкції на дим.

Створення відеоконтенту з використанням кінетичної типографіки передбачає співвідношення змістового проєктного наповнення (теми, контрасту, колірної схеми, тонального насичення, шрифту тощо) з ідеєю і темою сценічної постановки. Важливим є формування асоціативних зв'язків з літерною символікою (знаком/словом/рядком) і посилення її емоційного забарвлення засобами створення гармонійної цілісної композиції (масштаб, колористика, чіткість та ін.). Звернення до кінетичної типографіки у розробленні відеопроєкту передбачає введення шрифтової естетики до сценічно-сюжетного середовища. Характерними принципами та методами відповідного дизайн-процесу є використання тривимірності шрифтового знаку та образотворчих імітацій (надання буквам візуальних властивостей фактури поверхні). З метою формування ефективного візуального наративу та акцентуації уваги глядача у відеодизайні використовуються елементи моушн-графіки. Це сприяє посиленню емоційного впливу контенту, підвищенню його привабливості, розумінню та осмисленню складних режисерських концепцій, а також додає загальної динаміки проєкту.

З'ясовано, що в сучасних практиках українського драматичного та музичного театрів, а також у концертних проєктах і різноматичних івентах інноваційні мультимедійні технології органічно поєднуються з традиційною сценографією. У низці прикладів спостерігаються вдалі спроби створення дизайну сценічного простору виключно технологічними засобами. Сповнені глибинним сенсом проєкції (метафоричні, стилізовані зображення, що спрямовані на створення асоціативного зв'язку) посилюють загальну ідею постановки та видовищність візуального ряду, доповнюють мізансценічний

малюнок цікавими деталями, а також постають як самостійний персонаж, з яким взаємодіють виконавці.

Виявлено, що характерним візуально-концептуальним прийомом розробки відеосценографії драматичних вистав українських театрів є відображення головного метафоричного образу постановки, своєрідного конструкта, довкола якого, власне, і побудовано виставу – мультимедійний варіант сценічного модуля (головної декорації), що був впроваджений до вітчизняного сценічного простору провідними театральними художниками другої половини ХХ ст., зокрема Д. Лідером. В оперних виставах відеодизайн здебільшого є цифровим варіантом сценографії місця дії – з тією чи іншою мірою метафоричного узагальнення і стилізації. У хореографічних виставах найчастіше використовуються проєкції для створення імерсивного середовища: інтерактивні проєкції у поєднанні з медіа, розроблені для взаємодії з виконавцем на сцені, а також проєкції відеокадрів, попередньо записаних танцюристами та/або їх партнерами, та проєкції слів (віршів, цитат) на циклограму.

З'ясовано, що в сценічних практиках України цифрові медіа як інтерактивний сценографічний елемент отримали найбільш активне застосування у мультимедійних виставах і музичних івентах (концертах, світових турне, фестивалях). Відповідні мультимедійні проєкти демонструють зв'язок відеодизайну з тематичною композицією на сцені та музичним оформленням, синхронізованість з цифровим анімованим медіаконтентом для підсилення загальної візуальної картини. Завдяки мультимедійним виставам у форматі сайт-специфік набуває поширення відеомеппінг на зовнішні об'єкти та внутрішні простори урбаністичного середовища з акцентом на форму, текстуру і колір проєкційної поверхні. Так, відбувається інтегрування архітектурного меппінгу до сучасних сценічних практик. Інсталяції переважно містять цифрове графіті та відеомеппінг. У продукті відеодизайну мультимедійних вистав і концертних виступів спостерігається рецепція різноманітних мистецьких напрямів і художніх течій ХХ ст. (від авангардизму

до попарту та відеоарту), наявні тенденції стилізації та цитування. У музичних івентах використовуються різноманітні графічні та відеотехнічні засоби: світлопис, живе відображення, лазерний малюнок, голографічна проєкція, цифрове графіті, проєкційна інсталяція. У знаковому сенсі характерним є звернення до наївного мистецтва та геометричного орнаменту, що сприяє стилістичному посиленню сценічного образу етно/фольк виконавця/музичного гурту та підкреслює автентичність національної культури.

Уточнено, що процес створення проєктів відеодизайну передбачає певні підготовчі та додаткові етапи: вибір та осмислення особливостей проєктної площини/простору (театральна сцена, стіна або будь-яка інша поверхня, яка стане полотном для динамічних зображень); створення візуальних елементів, що будуть проєктуватися; синхронізація відеоряду з аудіодоріжками та звуковими ефектами для покращення імерсії; синтезування візуальних елементів з обраною поверхнею з метою гармонійного компонування та забезпечення потрібного просторового балансу і реалістичності сприйняття.

Підтверджено, що безпосереднє створення продукту відеодизайну також відбувається поетапно: аналіз майбутньої сценічної постановки та формування художньо-образної концепції відеопроекту, розроблення проєкційного сценарію, технічне та художнє проєктування, реалізація проєкту відеодизайну. Проєктно-художній інструментарій відеодизайну охоплює засоби композиції, колористики, фото-, відео- та аудіотехнологій, анімації, сторітеллінгу, кінетичної типографіки тощо, які використовуються на різних етапах процесу створення відповідного дизайн-продукту. Варіативність комбінування цих засобів і технологій сприяє створенню унікальних креативних проєктів, що характеризуються інноваційністю та оригінальністю візуальних образів, які формують загальну систему образотворення сучасних сценічних практик.

**Ключові слова:** відеодизайн, проєкція, відеоконтент, відеомепінг, відеоарт, відеоінсталяція, сценічні практики, мультимедійні технології, український театр, музичні івенти, кінетична типографіка, образотворення.

## SUMMARY

***Pratskov R. Video design in the image creation system of contemporary stage practices.*** – Qualification scientific work as a manuscript.

Dissertation for the Degree of Doctor of Philosophy (PhD) in the speciality 022 ‘Design’ (field of knowledge 02 ‘Culture and Art’). – Ministry of Education and Science of Ukraine, Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, 2025.

The dissertation is devoted to the study of video design in the system of image creation in contemporary stage practices: the genesis of video design as an independent direction of design activity is considered; the development of video art as the artistic basis of video design is traced; the multifunctionality of video design technology is proven and its role in various creative fields is outlined; the specifics of video mapping, vjing, kinetic typography and other artistic and technical techniques of video design are revealed through the prism of the problems of modern visualisation of the concept of stage production. The work examines the design and artistic tools of video design, as well as the visual and conceptual characteristics of multimedia design products in contemporary theatre productions, choreographic projects, and concert events in Ukraine and worldwide. This study also conceptualises the means of formation and directions of development of the visual and figurative language of video design in the system of image creation in contemporary stage practices in Ukraine.

It has been established that video design, which is considered in the context of creating artistic design of stage space using technical and creative aspects of video content in the form of static or dynamic images and aims to enhance the visual appeal and ideological resonance of the production, uses multimedia technologies to create digital scenography as one of the effective tools for image creation. Digital scenography is a synthesis of techniques and technologies that enable the creation of solutions relevant to a variety of unique stage productions, both real and virtual, with unprecedented portability features, functioning as a complement to traditional

lighting and scenography, creating an innovative tool for a new type of narrative adapted to multiple media.

It has been confirmed that the image formation system of staging practices is a complex organisation aimed at producing creative images of contemporary stage space using innovative design technologies.

It is emphasised that video design in the system of image creation in contemporary stage practices can be considered as an independent branch of media art, in which the technical capabilities of video and innovative digital technologies are used to emphasise the artistic concept of a stage production (dramatic, choreographic, plastic productions, opera performances, concert performances, music shows, fashion shows, etc.). Multimedia video design technologies are positioned as a combination of visual and audio effects created using interactive software and special equipment. Their active role in stage imagery is due to their potential emotional impact, based on the simultaneous influence of graphic, audiovisual and visual information on the viewer.

It has been found that in the image-forming system of contemporary stage practices, the product of video design is a dynamic system of symbols and signs of varying degrees of informative expressiveness, subordinated to a specific directorial concept and created with the help of design and artistic tools with the aim of transforming the art environment (a specific stage space) and influence the visual perception of the target audience (and, as a result, the emotional state of the audience). Video design projects in the context of stage art can perform several functions in leading and accompanying formats: leading functions include visual (image creating), conceptual and interactive functions; accompanying functions include scenographic, spatial-immersive and cognitive-informative functions. Video content developed for contemporary stage practices should be classified according to projection type, image dynamics, creation and display technologies, function, genre affiliation, and spatial correlation. Thus, depending on the type of projection, there are direct and indirect projections; by image dynamics – static and dynamic; by creation/demonstration technique, it is advisable to distinguish between light

painting, vjing, laser drawing, holographic projection, digital graffiti, projection installation, video mapping, etc.; by function – main and additional video content; by genre (type) – font video projections, online projections of stage action, projections of photographic images, documentary chronicles, drawings, world-famous works of fine art, etc.; by spatial relationship, it is proposed to define fragmentary and scalable video content.

Research into the origins of video design has confirmed that images in one form or another (drawings, photos, videos) have been actively used in stage creative projects for more than a century, and their role has progressed, changing in line with the evolution of performing arts, whose active phases coincide with the most important socio-cultural, artistic and technological transformations, including the development of video art. The techniques and artistic means of video art as a separate genre of visual art have become the artistic and aesthetic basis of video design.

It has been found that video mapping is currently the most widespread multimedia technology in video design. Depending on the projection object, there are: architectural (projections on the facade of a building or any architectural structure), object (projections on any geometric shape or real object, and in the performing arts – usually on scenery), interior, landscape (on natural objects, can be used in performing arts practices that take place in open-air locations) video mapping, as well as fulldome (projection using 4 or more video projectors, which is superimposed on a distorted spherical surface). In terms of development methods, standard video mapping is commonly used in contemporary stage practices, while interactive 3D mapping is used in multimedia performances. Video performances can be used in mega-events, including holographic projections on transparent screens, water projections, and projections on smoke.

Creating video content using kinetic typography involves correlating the content of the project (theme, contrast, colour scheme, tonal saturation, font, etc.) with the idea and theme of the stage production; creating associative links with letter symbols (signs/words/lines), enhancing their emotional colouring by creating a harmonious, coherent composition (scale, colour scheme, clarity, etc.). The use of

kinetic typography in the development of a video project involves introducing font aesthetics into the stage and plot environment. The characteristic principles and methods of the corresponding design process are the use of three-dimensionality of the font and pictorial imitations (giving letters the visual features of surface texture). In order to create an effective visual narrative and focus the viewer's attention, motion graphics elements are used in video design, which helps to enhance the overall emotional impact, attractiveness of the content, understanding and comprehension of complex directorial concepts, and adds overall dynamics to the project.

It has been discovered that in contemporary Ukrainian drama and musical theatre practices, as well as in concert projects and various themed events, innovative multimedia technologies are organically combined with traditional scenography. In some cases, successful attempts have been made to create stage designs using exclusively technological means. Filled with deep meaning, projections (metaphorical, stylised images aimed at creating associative connections) reinforce the overall idea of the production, enhance the visual spectacle, add interesting details to the *mise-en-scène*, and in some cases act as independent characters with whom the performers interact.

It has been revealed that a characteristic visual and conceptual technique used in the development of video scenography for Ukrainian theatre productions is the reflection of the main metaphorical image of the production, a kind of construct around which the performance is actually built — a multimedia version of the stage module (main scenery), which was introduced into the domestic stage space by leading theatre artists of the second half of the 20th century, in particular D. Lider. In opera performances, video design is mostly a digital version of the scenography of the setting, with a greater or lesser degree of metaphorical generalisation and stylisation. Choreographic performances often use projections to create an immersive environment, interactive projections combined with media designed to interact with the performer on stage, as well as projections of video footage pre-

recorded by dancers and/or their partners, and projections of words (poems, quotes) on a cyclogram.

It has been noted that in Ukrainian stage practices, digital media as an interactive scenographic element has been most actively used in multimedia performances and musical events (concerts, world tours, festivals). The corresponding multimedia projects demonstrate the connection between video design and the thematic composition on stage and musical accompaniment, synchronisation with digital animated media content to enhance the overall visual picture. Thanks to multimedia performances in a site-specific format, video mapping is becoming increasingly popular on external objects and internal spaces in urban environments, with an emphasis on the shape, texture and colour of the projection surface. This is how architectural mapping is integrated into contemporary stage practices. Installations mainly include digital graffiti and video mapping. In the video design product of multimedia performances and concerts, the reception of various artistic trends and movements of the 20th century is reflected, from avant-garde to pop art and video art, with tendencies towards stylisation and quotation. Music events use a variety of graphic and video techniques: light painting, live projection, laser drawing, holographic projection, digital graffiti, and projection installation. In a symbolic sense, the appeal to naive art and geometric ornamentation is characteristic, contributing to the stylistic enhancement of the stage image of the ethno/folk performer/music group and emphasising the authenticity of national culture.

It has been clarified that the process of creating video design projects involves certain preparatory and additional stages: selecting and understanding the characteristics of the project plane/space; creating visual elements to be projected; synchronising visual effects with audio tracks (including sound effects) to enhance immersion; synthesising visual elements with the selected surface for harmonious composition and to ensure the desired spatial balance and realism of perception.

It has been confirmed that the direct creation of a video design product also proceeds in stages: analysis of the future stage production and formation of the

artistic and visual concept of the video project, development of the projection scenario, technical and artistic design, and implementation of the video design project. The design and artistic tools of video design include composition, colouristics, photo, video and audio technologies, animation techniques, kinetic typography, etc., which are used at various stages of the process of creating the relevant design product. The variability of combining these means and techniques contributes to the creation of unique creative projects characterised by innovation and originality of visual images, which form the overall system of image creation in contemporary stage practices.

**Keywords:** video design, projection, video content, video mapping, video art, video installation, stage practices, multimedia technologies, Ukrainian theatre, music events, kinetic typography, image creation.

## СПИСОК ОПУБЛІКОВАНИХ ПРАЦЬ ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ

### Наукові праці, в яких опубліковані основні наукові результати дисертації

#### *Статті у наукових фахових виданнях України*

1. Працков Р. Є. Історія виникнення відеодизайну та його адаптація в українському мистецтві. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. Вип. 62. Т. 2. С. 68–75. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/62-2-11>
2. Працков Р. Є. Специфіка відеодизайну в контексті системи образотворення сучасного сценічного мистецтва. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2024. Вип. 82. Т. 2. С. 140–144. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/82-2-20>
3. Працков Р. Є. Відеодизайн як сучасний інструмент створення інноваційної образної лексики сценічного простору. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2025. Вип. 50. С. 473–478. DOI: <https://doi.org/10.35619/ucp.mk.50.1002>

*Статті у виданнях, віднесених до  
міжнародної наукометричної бази Scopus*

4. Kucher R., Vakulenko D., Boiko V., **Pratskov R.**, Dokolova A. Problems of the Crisis of Spatial Design of Art Events in Conditions of Military Aggression (Ukrainian Experience). *Convergences – Journal of Research and Arts Education*. 2024. Vol. 17. No. 33. P. 185–200. DOI: <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.33.238>

*Здобувач опрацював джерела з теми дослідження, здійснив аналіз мистецьких подій в умовах російсько-української війни.*

5. Ілніська О., Kucher R., Vakulenko D., Boiko V., **Pratskov R.** The Identity of Stage Design as a Component of Ukrainian Culture of the 21st Century. *New Design Ideas*. 2024. Vol. 8. No. 3. P. 641–655. DOI: <https://doi.org/10.62476/ndi83641>

*Здобувач здійснив дослідження особливостей сценічного дизайну початку XXI століття, підбив підсумки.*

### Опубліковані праці апробаційного характеру

6. Працков Р. Є. Інноваційні напрями цифрового дизайну: відеодизайн та мультимедіа. *Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі* : матер. II Всеукр. наук.-практ. конф. асп., здобувач., магістр., м. Київ, 07–08 квіт. 2023 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2023. С. 116–119.

7. Працков Р. Є. Дослідження феномену відеодизайну: аналіз наукової джерельної бази. *Україна у світових глобалізаційних процесах: культура, економіка, суспільство* : тези доп. Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 22–23 берез. 2023 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2023. С. 167–170.

8. Працков Р. Є. Відеодизайн як актуальна технологія сучасних хореографічних вистав. *European congress of scientific discovery* : The 1st International Scientific and Practical Conference, 2024, Dec. 29–31. Madrid, Spain : Barca Academy Publishing, 2024. P. 377–380.

9. Працков Р. Є. Відеодизайн як ефективна аудіовізуальна технологія розвитку сторітеллінгу. *Актуальні проблеми сучасного дизайну* : матер. VII Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 4 квіт. 2025 р. Київ : КНУТД, 2025. С. 78–81.

10. Працков Р. Є. Сценографічна проєкція у творчості театральних новаторів XX століття. *Global trends in science and education* : The 5th International Scientific and Practical Conference, 2025, Jun. 2–4. Kyiv, Ukraine : SPC “Sci-conf.com.ua”, 2025. P. 796–800.

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b>	17
<b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ВІДЕОДИЗАЙНУ</b>	24
1.1. Стан наукового розроблення проблеми та джерельна база дослідження	24
1.2. Відеодизайн як інноваційний проєктний напрям: понятійно-категоріальний апарат, проєктні методи, мультифункціональність	42
<i>Висновки до розділу 1</i>	61
<b>РОЗДІЛ 2. ГЕНЕЗА ВІДЕОДИЗАЙНУ У СВІТОВИХ СЦЕНІЧНИХ ПРАКТИКАХ</b>	64
2.1. Розвиток відеодизайну в контексті актуальних мультимедійних технологій	64
2.2. Типологія та проєктний функціонал прийомів відеодизайну у світовому сценічному мистецтві	75
2.3. Закордонний досвід застосування відеоконтенту у сценічних практиках	96
<i>Висновки до розділу 2</i>	112
<b>РОЗДІЛ 3. ХУДОЖНЬО-ПРОЄКТНИЙ ІНСТРУМЕНТАРІЙ ВІДЕОДИЗАЙНУ ЯК ЗАСІБ ОБРАЗОТВОРЕННЯ У СЦЕНІЧНОМУ МИСТЕЦТВІ УКРАЇНИ</b>	114
3.1. Креативні підходи сучасної української сценографії	114
3.1.1. Синергія традиційної та цифрової сценографії у постановках українського театру	116
3.1.2. Принципи відеооформлення концертних івентів в Україні	127
3.2. Концептуалізація формування візуально-образної мови відеодизайну в системі образотворення сучасного сценічного мистецтва України	137
<i>Висновки до розділу 3</i>	151
<b>ВИСНОВКИ</b>	153
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b>	160
<b>ДОДАТКИ</b>	185

## ВСТУП

**Обґрунтування вибору теми дослідження.** Сценічні практики цифрового суспільства характеризуються активним впровадженням і використанням різноманітних інноваційних мультимедійних технологій, спрямованих на створення унікального візуального ряду, посилення видовищності та глибинності смислового наповнення, надання глядачу можливості отримати новий досвід. Особливе місце в цьому процесі займає відеодизайн – напрям дизайнерської діяльності, що сформувався на перетині технологій і мистецтва внаслідок поєднання елементів анімації, моушн-графіки, кіновиробництва та цифрового мистецтва.

На сучасному етапі розвитку цифрового суспільства відеодизайн можна вважати вагомим компонентом індустрії розваг у цілому та його окремих секторів (івент і театрального) зокрема. Завдяки проектуванню зображень і відео на статичні або рухомі об'єкти/суб'єкти в сценічному мистецтві 2010-х – першої половини 2020-х рр. значно розширилися художньо-постановочні можливості. Відеодизайн, що може застосовуватися як один з еволюційних засобів сценічного оформлення (цифрова сценографія), створюючи унікальне середовище або в якості самостійного суб'єкта сценічної дії, стає каталізатором формування інноваційної образної лексики.

Попри порівняно невеликий досвід використання, відеодизайн в Україні позиціонується як важливий інструмент побудови художнього образу різножанрових сценічних проєктів, оскільки надає інноваційні можливості оформлення простору, зокрема в контексті розвитку сторітеллінгу та драматичної дії. Сучасні тенденції креативних індустрій спричинили активне інтегрування відеодизайну до сценічного простору: театральних творів, концертних виступів, івентів, fashion-шоу та ін. Актуальність теми дисертації зумовлена необхідністю теоретичного осмислення стрімкого впровадження технологій відеодизайну до українського та світового сценічного мистецтва.

Зокрема, одним із перспективних аспектів зазначеної проблематики є вивчення ролі відеодизайну в системі візуального образотворення.

Як самостійний напрям дизайн-діяльності відеодизайн сьогодні перебуває на стадії активного розвитку, що зумовлено тенденцією глобальної популяризації різноманітних цифрових технологій. Проте, незважаючи на актуальність і широку сферу застосування інструментів відеотехнологій у сучасній дизайнерській практиці, наукове осмислення відеодизайну перебуває на початковому етапі. Проблема використання відеодизайну в сценічному мистецтві привертає увагу багатьох українських дослідників (В. Бойко, І. Довженко, О. Доколова, Є. Дубініна, О. Жарук, М. Крипчук, О. Левченко, М. Мельник, О. Попова, С. Прасол, Т. Совгира, В. Фішер, К. Юдова-Романова та інші), але, попри значущість теми для теорії сучасного дизайну зокрема та мистецтвознавства загалом, її ключові аспекти репрезентовані в українському науковому дискурсі фрагментарно, висвітлюючи лише окремі тенденції цілісного масштабного явища.

**Метою дослідження** є концептуалізація функціональних особливостей відеодизайну в контексті візуального образотворення сценічних проєктів.

Для досягнення поставленої мети необхідне розв'язання таких **завдань**:

– окреслити стан наукового розроблення проблеми та проаналізувати провідні концепції відеодизайну в українських і закордонних сценічних практиках;

– сформулювати понятійно-категоріальний апарат предметної сфери дослідження; уточнити сутність понять «відеодизайн», «відеоарт», «продукт відеодизайну», «образотворення», «сучасні сценічні практики» та ін., а також з'ясувати роль відеодизайну в системі образотворення сучасних сценічних практик;

– дослідити генезу відеодизайну як самостійного напрямку дизайн-діяльності, простежити зв'язок відеодизайну з відеоартом як мистецькою основою та вивчити світовий досвід впровадження відеотехнологій у сценічне мистецтво;

- визначити типологію прийомів відеодизайну та особливості відповідного проектного процесу;
- розглянути різновиди проектно-технічних засобів відеодизайну (відеомепінгу, віджеїнгу, кінетичної типографіки тощо) та виявити їхній прикладний потенціал у контексті візуалізації концепції сценічної постановки;
- визначити візуально-концептуальні характеристики та функції відеоконтенту в сучасних театральних постановках, хореографічних проєктах і концертних івентах України;
- проаналізувати засоби формування та напрями розвитку візуально-образної мови відеодизайну в системі образотворення сучасних сценічних практик в Україні;
- порівняти образотворчий потенціал традиційної та цифрової сценографії у контексті сучасного українського сценічного мистецтва.

*Об'єктом дослідження є відеодизайн як актуальна дизайн-технологія.*

*Предмет дослідження – методи і прийоми відеодизайну як засобу образотворення в сценічних практиках України та світу.*

**Методи дослідження.** Теоретико-методологічні засади дослідження ґрунтуються на використанні міждисциплінарного, системного, типологічного та мистецтвознавчого підходів. Методи дослідження зумовлені його об'єктом, предметом, метою і завданнями. Застосовано джерелознавчий (для пошуку та систематизації джерел аналізу), еволюційний (для спостереження та визначення ключових подій етапів розвитку відеодизайну), жанрово-типологічний (для класифікації відеоконтенту та засобів його розробки за різними критеріями), порівняльний (для зіставлення художньо-проектних характеристик і технологічних прийомів розробки продукції відеодизайну різних видів) методи, а також методи історико-культурного та художнього аналізу – з метою окреслення особливостей використання відеодизайну в контексті образотворення сучасних сценічних проєктів.

**Наукова новизна отриманих результатів** полягає в тому, що:

*уперше:*

– визначено роль відеодизайну в системі образотворення сучасних сценічних практик України та запропоновано типологізацію проектно-технічних прийомів створення відеоконтенту, що охоплює шість основних груп (за типом проєкції, функцією, динамікою зображення, технологією створення, жанровою приналежністю і просторовим співвідношенням);

– виявлено та систематизовано особливості створення продукту відеодизайну в системі образотворення сучасних сценічних практик, які залежать від художньої концепції сценічного твору, його жанру та функцій відеоконтенту у провідному (образотворча, концептуальна та інтерактивна функції) чи супровідному (сценографічна, просторово-імерсивна та когнітивно-інформативна функції) форматах;

– досліджено генезу відеодизайну як самостійного напрямку дизайн-діяльності у світовому контексті на основі його мультимедійної праформи – відеоарту; виявлено специфіку художньо-технічних засобів відеомепінгу (архітектурного, об'єктного, інтер'єрного, ландшафтного, фулдому) як однієї з найпоширеніших технологій відеодизайну крізь призму проблематики візуалізації концепції сценічної постановки;

– з'ясовано особливості використання кінетичної типографіки у відеодизайні, що передбачають співвідношення змістового проектного наповнення з ідеєю і темою сценічної постановки, створення асоціативних зв'язків з літерною символікою, посилення її емоційного забарвлення засобами створення цілісної гармонійної композиції;

– охарактеризовано проектно-художній інструментарій відеодизайну (композиційні засоби, колір, форма, технологічні методи) та візуально-концептуальні особливості мультимедійного дизайн-продукту в постановках сучасного українського театру, зумовлені візуалізацією головного метафоричного образу постановки та цифровою сценографією;

– виявлено особливості оновлення структури та візуально-стилістичної форми мультимедійних вистав і музичних концертів за допомогою залучення відеотехнологій, що презентовано в Україні інтерактивними елементами

цифрової сценографії, посиленням загального візуального образу номерів через графічні та відеотехнічні засоби (світлопис, лазерне малювання, цифрове графіті, голографічна проєкція тощо), поширенням мультимедійного формату сайт-специфік тощо;

– досліджено та аргументовано засоби формування і напрями розвитку візуально-образної мови відеодизайну в системі образотворення сучасних сценічних практик в Україні, що передбачає подальше опанування інноваційних дизайн-прийомів і розширення комбінаторної варіативності відеотехнологій;

*уточнено та доповнено:*

– зміст понять «відеодизайн», «відеоарт», «відеомеппінг», «образотворення», «сучасні сценічні практики» та ін.;

– способи візуальної взаємодії між виконавцем і мультимедійними елементами на основі класифікацій Г. Гізекама та К. Вінсенс («несинтез», частковий синтез та повний синтез);

*набули подальшого розвитку:*

– пропозиції щодо використання відеодизайну в українському сценічному мистецтві.

**Практичне значення отриманих результатів** визначається можливістю екстраполяції представленого в дисертаційній роботі досвіду відеодизайну під час дослідження схожих явищ сучасних сценічних практик, введенням до українського мистецтвознавства нових іноземних джерел, а також можливістю використовувати матеріали та результати дослідження в освітньому процесі при викладанні дизайнерських дисциплін. Основні положення та висновки дослідження можуть бути застосовані у практиках музичної і театральної індустрії України, а також стати підґрунтям для подальших наукових розробок у галузі дизайну. Дослідження спрямоване на усунення прогалин у знаннях щодо оптимального використання відеодизайну як засобу образотворення в сучасних сценічних практиках.

**Особистий внесок здобувача.** Запропонована наукова робота – самостійно виконане дослідження, в якому вперше комплексно розглянуто феномен відеодизайну в системі образотворення сучасних сценічних практик. Усі наукові положення, висновки та пропозиції, що виносяться на захист, отримано здобувачем особисто. Публікації автора з теми дисертації переважно одноосібні: з 10 публікацій 2 написані у співавторстві, де внесок здобувача полягає у визначенні мети, завдання, об'єкта і предмета дослідження, а також формулюванні вступної частини статті (Kucher R., Vakulenko D., Boiko V., **Pratskov R.** & Dokolova A. Problems of the crisis of spatial design of art events in conditions of military aggression (Ukrainian experience)); у з'ясуванні ролі дизайну в контексті сучасної української культури, систематизації наукових джерел відповідно до проблематики статті та формулюванні загальних висновків (Initska O., Kucher R., Vakulenko D., Boiko V. & **Pratskov R.** The identity of stage design as a component of Ukrainian culture of the 21st century).

**Апробація результатів дисертації.** Результати досліджень, наведених у дисертації, оприлюднені на всеукраїнських: «Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі» (Київ, 2023), «Україна у світових глобалізаційних процесах: культура, економіка, суспільство» (Київ, 2023) та міжнародних науково-практичних конференціях: I Міжнародній науково-практичній конференції «European congress of scientific discovery» (Мадрид, 2024), VII Міжнародній науково-практичній конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну» (Київ, 2025), V Міжнародній науково-практичній конференції «Global trends in science and education» (Київ, 2025).

**Публікації.** Основні положення і результати дисертації викладено у 10 наукових публікаціях, із них 3 статті опубліковано у виданнях, включених до переліку наукових фахових видань України за спеціальністю «Дизайн», 5 праць апробаційного характеру, 2 статті – у періодичних наукових виданнях, проіндексованих у базі даних Scopus (у співавторстві).

**Структура дисертації.** Дослідження складається зі вступу, трьох розділів з підрозділами, проміжних і загальних висновків, списку використаних джерел (235 найменувань) і додатків. Загальний обсяг дисертації становить 218 сторінки, з яких основного тексту – 144 сторінок.

# РОЗДІЛ 1

## ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ВІДЕОДИЗАЙНУ

### 1.1. Стан наукового розроблення проблеми та джерельна база дослідження

Перша чверть ХХІ ст. позначилася активізацією технологічних розробок у сфері мультимедійного дизайну в цілому та відеодизайну зокрема. Отримавши надзвичайну популяризацію в сценічній практиці, цифрова сценографія привертає все більше уваги представників наукової спільноти, які здійснюють спроби теоретизації її практичного дискурсу. Незважаючи на те, що цифрова сценографія є новим напрямом досліджень, що поєднує традиційну сценографію та проекти оформлення із цифровими зображеннями та проєкціями, закордонні науковці напруцювали значну теоретичну базу праць, присвячених різноманітним аспектам використання відеодизайну в театрі.

Відеодизайн, що зародився у західному світі, набув широкого висвітлення у працях представників різних наукових дисциплін закордонного академічного дискурсу. Так, наприклад, М. Файфілд [143] аналізує ефективність відеодизайну, що реалізується в навчальному відео, виявляє його функціональну спрямованість як засобу створення рухомої графіки та виду діяльності, що забезпечує комунікацію між творцем і замовником. А. Олішевський, Д. Файн і Д. Рот у монографії «Цифрові медіа, проєкційний дизайн і технології для театру» («Digital Media, Projection Design, and Technology for Theatre») [186] розглядають основні навички, найкращі практики та реальні аспекти інтеграції цифрових медіа та проєкцій у театрі, надаючи огляд професійної сфери, включаючи сучасні галузеві стандарти та очікування щодо цифрових медіа/відеодизайну, пов'язаних з ними технологій і методів. Автори запропонували практичну таксономію змісту цифрових медіа

та сенсу їхнього використання на театральній сцені. Серед іншого дослідники розглянули історичне становлення та взаємозв'язок між цифровими медіа та театральною виставою, зазначили професійний контекст ролі та навичок дизайнера щодо сучасних галузевих стандартів, запропонували авторські класифікації атмосферних та інтерактивних цифрових медіа.

М. Ріні, аналізуючи цифрову сценографію початку ХХІ ст., акцентує у своїй роботі, що декоративні та технічні елементи сучасної театральної сцени давно перестали відповідати очікуванням глядача [202]. Театр, чутливий до культурно-мистецьких тенденцій, що був важливим інструментом комунікації як для популярної, так і для андеграундної культури з моменту свого створення, відстає у період сучасної інформаційної епохи. Виконавське мистецтво, на переконання дослідника, завжди було відкритим до нових технологій через своє прагнення відтворити реальність. Більше того, М. Ріні стверджує, що мова театру розбавлена та затьмарена вимогами нових поколінь до технологій. Відтак, інтеграція комп'ютерних технологій у театр у роботі дослідника розглядається як потенційно перспективний шлях залучення уваги майбутніх поколінь глядачів. На його думку, сучасні постановки мають бути модернізовані, щоб відповідати очікуванням і вимогам нового покоління до сценографії театру та опери. Це можливо завдяки інтеграції комп'ютерної графіки, яка має суттєві переваги над традиційними, вже майже застарілими методами, як-от дерев'яні або паперові моделі декорацій. Інструменти дизайну сцени доступні в інтернеті і є гнучкими та динамічними, оскільки світло, текстуру та перспективу можна моделювати в електронному форматі без будь-яких проблем.

С. Палмер аргументує «за» і «проти» використання технологій у сценічному (зокрема, театральному) мистецтві [190]. За його словами, широкомасштабне поєднання комп'ютерного мистецтва з перформансом і сценографією не було сприйняте виключно позитивно. Зокрема, у своїй статті дослідник наводить до прикладу думку видатного режисера і засновника Королівської шекспірівської компанії сера П. Голла, який переконаний, що

«розвиток технологій дав змогу збільшити масштаби, потенціал і хвилювання, але також створив потенційні проблеми для згуртованості створення театру» [190, р. 105]. Підтримуючи вищезазначену позицію, С. Палмер вважає, що нові технології зазвичай складні та заважають творчому процесу, оскільки не були достатньою мірою перевірені в польових умовах: «Навколо технології виникає певна дезорієнтація, і для часто обмежених у часі бюджетів це може бути руйнівним. Режисери та виконавці можуть відчувати загрозу або втрачати загальний контроль над репетиційним процесом, що ще більше посилює відчуження самої технології» [190, р. 106]. Крім того, С. Палмер описує різницю між використанням і репрезентацією нових технологій у виконавському мистецтві та музичному світі як полярні протилежності, оскільки музичний світ більшою мірою відкритий до нових технологій і зазвичай сам бере участь у їх розробленні. Це пояснюється тим, що технологія в цьому середовищі невидима – глядач чує звук, але не бачить його безпосередньої візуальної присутності. Коли технологія використовується під час сценічних виступів, публіка краще усвідомлює її присутність [190, р. 107]. С. Палмер також аналізує трансформації у творчості чеського сценографа Й. Свободи – людини, яка відмовляється визнавати чітку межу між мистецтвом і технологією. За його словами, «кожен новий технічний елемент є лише фрагментом технічної основи, необхідної всім сценографам. Люди, ймовірно, в інтересах театру, беруться за зброю проти його індустріалізації, до якої нібито призводить експеримент. Отже, театр не може повністю відставати від технічного прогресу, не ставши музеєм» [190, р. 109]. Водночас, дослідник робить висновок, що нові медіа мають потенціал для успішного пошуку нових способів художнього вираження в сценічному мистецтві, а технологія є важливим інструментом і каталізатором творчих трансформацій у сучасному театрі.

Науковці вбачають перспективність цифрових медіа в розширенні ефектів постановочних вистав, наголошуючи на недоцільності відмови театрів від використання нових технологій, особливо відеопроєкцій [229].

Д. Джерніган, С. Фернандес та ін. у публікації «Персонажі цифрової доповненої реальності в театральних виставах наживо» («Digitally augmented reality characters in live theatre performances») [161] досліджують перший досвід використання доповненої реальності на театральній сцені – інсценізацію п'єси Д. Джернігана «Обиватель: Кінцевий продукт», створеної за мотивами оповідання Г. Баратхама, у постановці Сингапурського центру дослідження взаємодії та розваг. Науковці описують застосовані постановниками технологічні інновації, аналізуючи перспективи інтегрування новітніх цифрових технологій у театральні вистави, роблячи спробу теоретизувати наслідки синтезу віртуального і театрального просторів.

Еволюцію поєднання художніх і технологічних тенденцій у процесі інтегрування інноваційних медіатехнологій у сценічне мистецтво простежує С. Діксон у праці «Цифрові вистави: історія нових медіа в театрі, танці, виконавському мистецтві та інсталяції» («Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation») [133]. Науковець здійснює дослідження ключових практик і постановок з мистецтвознавчих позицій, аналізує теоретичний, художній і технологічний контексти інноваційного медіамистецтва. На його думку, попередниками сучасних цифрових вистав є форми театральної технології класичної давньогрецької драми (*deus ex machina*). Автор проводить паралелі між сучасними постановками та теоріями і практиками конструктивістів, сюрреалістів, експресіоністів, футуристів та піонерів мультимедіа ХХ ст., а також розглядає новаторські технології створення театральних видовищ, зокрема віртуальну реальність і роботехніку, телематичні вистави, в яких віддалені місця пов'язані з реальним часом та ін.

Д. Кім у публікації «3D-меппінг у реальному часі для рухомих об'єктів на музичних сценах» («Real-time Projection Mapping for Flexible Objects in Musical Stages») [168] досліджує особливості використання техніки «Real-time Projection Mapping System» в процесі створення інноваційних костюмів музичних виконавців. Завдяки проєктуванню в режимі реального часу

з'являється можливість змінювати текстуру, візерунки та зображення на костюмі артиста навіть під час активного руху, що уможливорює ефективне вираження характеру кожної конкретної музичної композиції та надає глядачу цікавий візуальний досвід.

Дослідженню системи відстеження рухів для інтерактивного генерування тривимірних візуальних елементів у хореографічних постановках присвячено публікацію М. Конігліо «Матеріали проти контенту в цифрових медійних постановках» («Materials vs Content in Digitally Mediate Performance») [130].

Важливу роль для дослідження відеодизайну відіграють праці, присвячені відеоарту. Запізніле визнання відеоарту як повноцінного об'єкта для експонування та дослідження спричинило застиглість ортодоксальних поглядів на історію форми мистецтва та брак ґрунтовних публікацій на цю тему. Водночас це призвело до втрати багатьох творів відеоарту через їхній занепад, спотворення, застарілість оригінальних технологій, а подекуди – й неможливість відтворення авторського художнього задуму. К. Мей-Андрюс у монографії «Історія відеоарту. Розвиток форм і функцій» («History of Video Art. The development of form and functi») [182, p. 15] досліджує історію відеоарту, взаємозв'язок між розвитком і доступністю технології відеозображення та відео як мистецького засобу, а також аналізує репрезентативну добірку впливових та основоположних робіт, створених художниками, які працювали в різних країнах. Цей аналіз охоплює як історичний, так і хронологічний підходи, оскільки впливи та перехресні посилення діяльності художників є кумулятивними, особливо стосовно розвитку технологій і доступу до виробничих потужностей та обладнання. Науковець простежує розвиток відеоарту у зв'язку зі змінами в технологіях, що сприяє відображенню еволюції цієї культурної практики.

Книга складається з трьох розділів. Перший розділ присвячено історичному та культурному контексту міжнародної появи відео. Починаючи з обов'язкового вшанування творчості Нама Джун Пайка, розширене

обговорення аналогічної та впливової ролі експериментальної музики дає цікавий корелятив наявному дискурсу про народження нових медіа. Наголошуючи на міжнародній природі виробництва відео, К. Мей-Ендрюс досліджує внески провідних практиків у різних країнах, враховуючи ранні розробки у Німеччині, Нідерландах, Італії, Франції, Польщі, Великій Британії, Канаді та США. Крім того, у своїх дискусіях про вибраних митців (Васульки, Девід Голл, Стівен Бек, Роберт Кехен, Пітер Донебауер та ін.) він також викладає теоретичні основи, необхідні для осмислення відеоарту, успішно об'єднуючи роботи Б. Франкліна, М. Маклюена, Н. Вайнера, експериментальне кіно та теорії структуралістського кіно. Другий розділ «Історія відеоарту» охоплює тематичні дослідження впливових творів, здебільшого тематизованих через технічні інновації та стратегії експонування та розповсюдження. Ці детальні обговорення відео є особливо плідними та оновлюють категоризацію певних робіт стосовно їх усталеної позиції в певних дискурсах – від практики феміністичного мистецтва до радикальних стратегій редагування. В останньому розділі схарактеризовано технологічні зміни та їхній зв'язок з ширшими теоретичними питаннями в контексті переходу від модерністських до постмодерністських дискурсів про мистецтво. Через обговорення взаємодії з політикою ідентичності автор доходить до актуального питання щодо доцільності розмежування різних практик рухомих зображень в умовах цифрового виробництва.

У колективній монографії «Сучасна сценографія. Практика та естетика в німецькому театрі, мистецтві та дизайні» («Contemporary Scenography: Practices and Aesthetics in German Theatre, Arts and Design») [131] досліджено сценографічні концепції, практики та естетику європейського сценічного мистецтва на прикладі Німеччини (від 1989 р. і дотепер). Видання складається з 12 розділів, написаних у співпраці з відомими режисерами, сценографами та видатними вченими, пропонуючи свіжі погляди та глибокий аналіз сучасних художніх концепцій, дискурсу та інновацій у цій багатогранній, динамічній галузі. Книга охоплює широкий спектр сценографії, включаючи театральні

роботи К. Брак, Б. Ноймана, А. Деніка, К. Грюнберга, Вінге/Мюллера та «Ріміні Протоколл», а також сценографію в музеях, на виставках, у соціальних просторах і в різних міських контекстах. У поєднанні з низкою стимулюючих прикладів сценографічного дизайну, зокрема і відеодизайну, в дії – представлених через інтерв'ю, заяви художників і тематичні дослідження – автори розробили теоретичну основу для розуміння сценографії як мистецької практики та дискурсу.

Українські дослідники розпочали системний аналіз різноманітних аспектів відеодизайну в контексті активізації мультимедійних практик на початку 2010-х рр. Наукові дослідження І. Довженко [22], О. Жарук [32], Р. Хиневич, Д. Єрмоленка, Г. Омельченка [105] та інших авторів демонструють різні підходи до вивчення відеодизайну: від спроби термінологічного визначення поняття «відеодизайн» до надання опису продуктів та інструментів відеодизайну для їх створення.

Трансформаційні особливості медіамистецтва в контексті його інституціалізації в Україні та нову художню реальність, яку породжують медіатехнології, розглядає Я. Пруденко в статтях «Інституалізація українського медіамистецтва (від початку 90-х рр. до сьогодні)» [80] та «Мистецтво новітніх технологій – нова художня реальність. Історія та теорія практики українського медіамистецтва» [81].

Специфіку мультимедійного продукту (музичного кліпу з елементами 3D-анімації) досліджує Л. Сухорукова в дисертаційній роботі «Засоби художньої виразності в мультимедійному дизайні (на прикладі музичного кліпу з елементами 3D-анімації)» [92]. Авторка виявила, що «комп'ютерний інструментарій і специфічні технологічні засоби (захоплення руху "motion capture" – технологія цифрового запису рухів; хромакей – технологія поєднання двох і більше зображень чи кадрів в одній композиції; морфінг – технологічний прийом, який полягає в трансформації одного об'єкта в інший на основі плавної, поступової деформації початкової форми тощо) надають

можливості створювати виразнішу композицію мультимедійного твору» [92, с. 120].

Загальне наукове осмислення проблематики відеодизайну в Україні активізується наприкінці другого десятиліття ХХІ ст. Так, наприклад, генезис і тенденції розвитку відеодизайну як явища сучасної культури аналізує І. Довженко в публікації «Відеодизайн: тенденції, пошуки, перспективи» [22]. Авторка зробила спробу визначити особливості кореляції складників відеодизайну, оглядово окреслити послідовність і сутність історичних етапів його розвитку, виявити специфіку формування арттехнік і тенденцій подальшого застосування відповідно до особливостей різних видів мистецтва. Привертає увагу і спроба дослідниці осмислити сутнісні характеристики поняття «відеодизайн», запропонувавши підходи до його визначення. І. Довженко наголошує на етапності історичного процесу, яким позначений розвиток відеодизайну, і, власне, «винахід (розроблення), вдосконалення і застосування його арттехнік» [22, с. 24], першим періодом визначаючи 1960-ті рр., що позначилися появою відеотехніки та розвитком відеоарту [22, с. 24], другим – 1980–1990-ті рр., під час якого відбувається процес розроблення та удосконалення таких мистецьких технік відеодизайну, як морфінг і хромакей.

Спробу схарактеризувати поняття «відеодизайн-виробництво», проаналізувати його етапи та визначити основні складники здійснюють І. Довженко, А. Яворський та І. Пастернак у публікації «Відеодизайн-виробництво: поняття, етапи та основні компоненти» [135]. Серед іншого науковці дослідили відеодизайн як самостійний процес виробництва відеодизайнерської продукції крізь призму кіно, відеовиробництва, кінематографічної діяльності, кіновиробництва, сформулювали визначення терміна «відеодизайн-виробництво», розкрили відмінні характеристики між термінами «відеовиробництво» та «кіновиробництво», «відеографія», «відеомонтаж», встановили та проаналізували основні етапи відеодизайн-виробництва («нульовий», передпродакшн, продакшн, постпродакшн, презентація), а також визначили їхні основні компоненти.

Дослідженню специфіки відеодизайну, зокрема його функціонального складника в контексті оформлення сценічних постановок, враховуючи їх особливості, присвячено статтю В. Бойко «Функціональна складова відеодизайну в оформленні сценічного видовища» [5]. Авторка розглянула роль відеодизайну в процесі створення атмосфери сценічного твору засобами відеоелементів, що посилюють візуальну привабливість видовища та сприяють формуванню драматургійній лінії. Дослідниця аналізує сучасні сценічні практики, в яких використовується відеодизайн, і пропонує відповідну класифікацію функцій відеоконтенту, зумовлену характерними відмінностями шоу-проектів.

Спробу аналізу інноваційних технологій доповненої реальності в контексті їх впровадження та використання в сценічному просторі для створення сценографічного образу видовища здійснює В. Бойко в іншій своїй публікації «Сучасні практики використання генеративної графіки у сценічному просторі» [6]. Дослідниця розглянула феномен генеративної графіки як однієї з актуальних технологій художнього оформлення сценічного простору, що полягає «в інтерактивному проєкціюванні з елементами "доповненої реальності", що є різновидом генеративного дизайну» [6, с. 8].

Дослідити мистецьке підґрунтя мультимедійного відеодизайну в історико-аналітичному ключі спробувала О. Жарук у статті «Відеоарт як передвісник мультимедійного відеодизайну» [31]. Авторка розглянула прояви, головні етапи розвитку та різновиди відеоарту як мистецького напрямку, а також проаналізувала особливості його впливу на становлення та еволюцію мультимедійного відеодизайну. На думку О. Жарук, «творчі середовища відеоарту варто розглядати як мистецьке підґрунтя творчих проєктних середовищ мультимедійного відеодизайну, а також середовищ візуалізації творчих продуктів мультимедійного відеодизайну» [31, с. 177]. Окрему увагу дослідниця приділила розгляду особливостей розвитку відеоарту в Україні.

Розгляду особливостей створення візуального наративу засобами відео- та моушн-дизайну присвячено публікацію І. Довженко, Є. Дубініної та

С. Прасола «Творення візуального наративу засобами моушн- та відеодизайну» [23]. На основі аналізу архітектурних пам'яток України та сучасних візуально-інформаційних ресурсів (картинні галереї, соцмережі та ілюстровані історії) автори з'ясували ступінь актуальності та ефективності засвоєння означеної форми подачі інформації, а також розробили артпроект візуального наративу живопису Тараса Триндика.

Проблематика використання відеодизайну в сценічному мистецтві частково отримала висвітлення у наукових публікаціях С. Деркач, М. Мельник, В. Фішера, М. Крипчука і Т. Совгири [132], А. Гоцалюк та Р. Михайлової [15], О. Доколової [26], Ю. Легенького, В. Стрельчук та А. Гоцалюк [47], М. Мельник [53], О. Попової [70], В. Фішера [104], К. Юдової-Романової [114] та ін.

Деякі питання, пов'язані з використанням відеомепінгу в дизайні сценічного простору, досліджують А. Гоцалюк і Р. Михайлова, зокрема, вивчають тенденції комплексного застосування інформаційно-цифрових технологій у мистецьких практиках сучасного дизайну сценічного простору [15].

Дослідженню відеомепінгу як актуального українського артінструменту присвячено дисертаційну роботу О. Доколової «3D-mapping як сучасна технологія мультимедійного мистецтва в Україні» [26], в якій авторка здійснила вдалу спробу виявити специфіку застосування відеопроєкційного мепінгу в процесі створення театральних вистав і постановок сценічної хореографії в Україні; проаналізувала методи та принципи його використання в процесі створення асоціативних аспектів художнього образу в драматичних виставах на сценах українських театрів; окреслила тенденції та перспективи використання технології 3D-mapping вітчизняними режисерами-постановниками у контексті сучасних світових соціокультурних процесів, а також проаналізувала особливості створення простору театральних постановок предметно-орієнтованого театру в контексті специфіки архітектурного відеомепінгу.

Окремі аспекти використання новітніх технологій 3D-mapping в Україні в сценічному просторі О. Доколова розглянула в публікаціях «3D-mapping як синтез технології та мистецтва: генеза, еволюція та актуальність в сучасному світі» [25], «3D-mapping як засіб створення асоціативних аспектів художнього образу» [24], «Інноваційні практики віртуального втілення в постановках сценічної хореографії ХХІ ст.» [27], «Специфіка сучасних відеоінсталяцій: проєкційний меппінг як форма цифрового мистецтва» [134] та ін.

Окремі аспекти відеодизайну розглядають Ю. Легенький, В. Стрельчук та А. Гоцалюк, досліджуючи трансформації у підходах до репрезентації візуальної частини оперних постановок у контексті провідних західноєвропейських тенденцій дизайну сценічного простору [47].

Деякі приклади використання відеопроєкцій у театральних постановках аналізує О. Попова у статті, присвяченій дослідженню сценічного дизайну в контексті специфіки розвитку сучасного українського драматичного театру [71]. За результати комплексного аналізу сценічного простору постановок 2010–2020-х рр. в сучасному українському театрі з урахуванням видової специфіки, О. Попова стверджує, що одними з характерних ознак відповідного сценічного дизайну є «поєднання традиційних та інноваційних (мультимедійні, проєкційні, аудіовізуальні) форм; трансформація інструментарію сценічного дизайну (використання цифрових технологій)» [70, с. 6].

Виявленню особливостей процесу модернізації сценічного простору крізь призму інтегрування комп'ютерних та інженерних технологій сучасними режисерами присвячено статтю К. Юдової-Романової, В. Стрельчук та Ю. Чубукової «Режисерські інновації у використанні технічних засобів і технологій у сценічному мистецтві» [114]. С. Оборська у своїй публікації досліджує історіографію дизайн-прийому синтезу звуку і кольору, що опосередковано пов'язано з темою дисертації [62]. Питанню застосування цифрових технологій в оперному мистецтві присвячено статтю О. Савчук «Опера та сучасні арт-технології, виклики часу перед професією режисера», в

якій авторка розглянула практичні приклади та систематизувала низку особливостей у контексті «режисер та засоби візуального впливу та використання сучасних арттехнологій у музичному театрі» [85, с. 28].

Важливий внесок у дослідження особливостей мультимедійних технологій, що застосовуються в процесі сучасних сценічних постановок, здійснює С. Триколенко. Частково означене питання авторка розглянула в дисертаційній роботі «Українська сценографія кінця ХХ – початку ХХІ ст.: основні тенденції розвитку та авторські позиції» [98]. Дослідниця наголошує на тому, що «наявність фото- або відеопроєкцій творів класичного живопису, скульптури, архітектури, монументального, декоративно-ужиткового мистецтва наближує сучасні технічні прийоми до традиційного реалістично ілюстративного оформлення» [98, с. 12], а «синхронний відеоряд, 3D-зображення або анімація, абстраговані, стилізовані картини втілюють новітнє бачення ігрового простору художниками медійної доби» [98, с. 13].

Більш детально С. Триколенко досліджує питання використання різноманітних проєкційних технологій у декоративному оформленні сучасних вистав у публікаціях «Використання мультимедійних технологій для оформлення сучасних хореографічних постановок на прикладі шоу-балету "Барон Мюнхгаузен"» [96] та «Формування сценічного середовища за допомогою мультимедійних засобів як один з прийомів поєднання новітнього медійного та традиційного образотворчого мистецтва» [99]. Дослідниця констатує, що застосування проєкційного дизайну є найбільш зручним і вигідним способом оформлення сценічного простору невеликого розміру: «невеликий простір, відсутність чіткого розмежування сцена – зал заглиблюють глядачів в ілюзію присутності, співпереживання акторам. Відзнятий матеріал сприймається як власна історія» [99, с. 148], а на великій сцені мультимедійні засоби надають можливості для створення грандіозного ефекту та монументального видовища, оскільки «для монтування екранів є різні площини: проєкції можуть розміщуватися на кількох вертикальних, горизонтальних, діагональних площинах» [99, с. 149].

Історію становлення та розвитку відеоарту досліджує С. Побожій у статті «Відеоарт як технологія самоідентифікації художника» [67]. Автор аналізує особливості, головні риси, твори провідних майстрів відеоарту (Б. Віоли, Ш. Нешат, М. Хатум, Д. Гонзалес-Фьорстера), а також наголошує на мультифункціональності відеоарту у суспільстві, який, зокрема, «постає в ролі інструменту соціального взаємовпливу, творця нової віртуальної реальності, технології самоідентифікації митця, літописця альтернативної культури» [67, с. 119].

Окремі аспекти відеодизайну розглядає у своїх наукових розвідках Т. Габрель. Спробі задекларувати та розкрити суть поняття «віджеїнг» як виду сучасного медіамистецтва присвячена публікація «Історія становлення віджеїнгу як жанру сучасного медіа-мистецтва» [11], в якій дослідник розглядає історію і внесок персоналій, які надали рух явищу віджеїнгу в контексті сучасного світового медіамистецтва, а також аналізує «дієві стратегії та складники творчого мислення інноваторів, що призвели до світового визнання» [11, с. 58]. Дослідженню основних графічних засобів для здійснення віджеїнгу та відеомепінгу, а також проведенню порівняльного аналізу основних програм для створення візуальних ефектів під музику в режимі реального часу присвячено статтю Т. Габреля «Програмне забезпечення для віджеїнгу та відеомепінгу: характеристики та художні можливості» [12].

Специфіку використання голографічного проектування зображень в умовах сценічного простору вивчає Т. Совгира [88], а також з'ясовує етапи становлення голографічного проектування як мистецького явища, уточнюючи сутність поняття, його складники, особливості залучення в сценічний простір тощо.

Принципи організації кінетичного відеомепінгу та наявний станом на початок 2020-х рр. вітчизняний досвід його використання в процесі створення сценічних видовищ аналізують Т. Совгира, В. Забора, І. Яковенко та О. Погуляй у публікації «Принципи організації кінетичного відеомепінгу в сценічному просторі: вітчизняний досвід» [89]. Автори схарактеризували

сценографічний прийом кінетичного меппінгу та можливості його застосування в театральних-видовищних заходах, зокрема – в Україні.

Сучасний стан та особливості використання мультимедійних технологій крізь призму специфіки театральної сцени в Україні та за кордоном аналізує Г. Липківська в публікації «Мультимедійні засоби на сучасній театральній сцені» [49]. Авторка констатує, що інноваційною ознакою сцени ХХІ ст. є кардинальне розширення та збагачення художньо-образних і змістовних можливостей театального мистецтва завдяки експансії мультимедійних технологій. Дослідниця розглянула «складне та вишукане поєднання мультимедійних технологій» [49, с. 105] зі стилістикою сучасного драматичного театру. Серед іншого в роботі проаналізовано засоби перформансу, відеоарту та тривимірних технологій, що були застосовані такими українськими театральними режисерами, як А. Білоус («Ріверсайд-драйв» за п'єсою В. Аллена, 2005 р.), Д. Богомазов (вистави «Жінка з минулого» за п'єсою Р. Шиммельпфеннінга, 2008 р.; «Щуролови» за новелою О. Гріна, 2010 р.), О. Крижанівський (вистава «Корабель не прийде» за п'єсою Н.-М. Штокманна, 2012 р.), А. Бакіров («Комедія помилок» за п'єсою В. Шекспіра, 2015 р.; «Вій» за п'єсою Н. Ворожбит, 2017 р.), М. Голенко («Афродізіак» за п'єсою В. Понізова за мотивами оповідання П. Зюскінда «Парфумер», 2016 р.), О. Ларіна та Р. Сокольник (мініцикл вистав «Пристрасті за Ідіотом», «ПреКрасне», «Любити», «Онегін», 2017 р.).

Особливості інтегрування та методи використання цифрових технологій у сучасних сценічних практиках на прикладі інновацій сценічного освітлення розглядають О. Ільницька та В. Ільницький у статті «Дигітальні технології сучасного сценічного мистецтва: семіотика освітлення» [33]. Автори констатують, що «на сучасному етапі розвитку сценічного мистецтва завдяки інтегруванню дигітальних технологій і розробленню новаторських методів і засобів освітлення доцільно вважати продуктивним компонентом сценічної постановки, функції якого виходять за межі очевидних або прозаїчних рівнів,

на яких світло лише генерує тінь або колір, фокус або простір, створюючи атмосферні, архітектурні та тілесні елементи» [33, с. 196].

Важливим теоретичним підґрунтям дисертаційної роботи стали наукові праці українських дослідників: О. Ландяк «"Аудіовізуальне мистецтво" як концепт у сучасному мистецтвознавчому дискурсі» [45], О. Левченко «Зміна парадигми аудіовізуальних мистецтв у ситуації експансії цифрових технологій» [46], Л. Сухорукової «Основні визначення у галузі цифрового мистецтва» [93], О. Островерх «Сучасний театр: між сценографією та інсталяцією» [65], В. Петрашика «Українська сценографія початку ХХІ століття: тяглість чи поступ?» [66], Г. Погребняк «Кіно, телебачення і радіо в сценічному мистецтві» [68], Т. Совгири «Вплив технічних засобів телебачення на естрадне мистецтво» [87], І. Тулузова «Мультимедійні засоби в сучасному сценічному мистецтві» [101] та «Засоби екранної культури в сучасному сценічному мистецтві» [100], К. Юдової-Романової «Технічні засоби оформлення сценічного простору» [112], «Вогняні засоби дизайну сценічного простору» [108], «Сценічний простір: проблеми термінології у мистецтвознавчих дослідженнях» [111], «Генератори сценічних ефектів як постановочний засіб художньо-образної виразності на сцені» [109], «Образно-технологічні засоби презентації сценічних мистецтв: сторінки історії» [110] та ін.

Слід зазначити, що українські дослідники активно вивчають розвиток проєкційного дизайну в міському середовищі. Так, наприклад, формування проєкційного відеомеппінгу як форми комунікації в середовищному дизайні досліджує І. Дроздова [29]. В архітектурі, зокрема – в контексті заміни природного світла штучним у формі світлових технологій, що створюють нову реальність, – проєкційний меппінг розглядають С. Яців та М. Яців у науковій статті «Роль світла в архітектурі громадських будівель. Футуристичний аспект» [117]. Основні характеристики видовищного мистецтва (форму та колір) в контексті інноваційних інформаційних технологій в архітектурі та дизайні середовища – лазерних світлових шоу та відеотрансляціях на фасадах

будівель – досліджує Д. Москаленко в науковій розвідці «Колір як один із головних аспектів інформаційних технологій. Проекційне шоу» [56]. Світлові інсталяції як засоби композиційного формування образу міського простору вивчає О. Кліщ [40], аналізуючи підходи та особливості формування візуального образу міського простору засобами світлових інсталяцій, вимоги та концепції формування світлових візуально-просторових образів міста та ін.

Отже, аналіз стану наукового розроблення проблеми дослідження засвідчує наявність у вітчизняному науковому дискурсі окремих мистецтвознавчих праць, присвячених різноманітним аспектам відеодизайну, зокрема – в контексті сценічного мистецтва. Це дає змогу зробити висновок, що масив теоретичних джерел наразі є незначним, а проблематика використання технологій відеодизайну в системі образотворення українського сценічного мистецтва не отримала належного висвітлення й осмислення в сучасному мистецтвознавстві. Попри важливість наявних праць, вони не охоплюють усього спектру питань, пов'язаних із функціональними, естетичними та інтермедійними особливостями відеодизайну, що потребує подальших ґрунтовних досліджень.

Вивчення новаторських тенденцій у сценографічному образотворенні сценічного мистецтва України, що спирається на традиції та підходи вітчизняної сценографічної школи, здійснено за публікаціями, в яких висвітлено діяльність її провідних представників: Є. Лисика [18; 39; 57], М. Кипріяна [52], Т. Медвідь [84], Д. Лідера [1; 42; 36; 17; 101; 103] та ін.

Розвиток української сценографії на початку ХХІ ст. знайшов відображення в низці наукових досліджень, які стали предметом спеціального аналізу: Л. Бевзюк-Волошиної «Роль сценографа у створенні художньо-просторової моделі драматургії вистави (остання чверть ХХ – початок ХХІ століття)» [3], А. Драка «Сценографія у структурі театрального синтезу» [28], О. Клековкіна «*Mise en scène*. Ідеї. Концепції. Напрями» [37], Р. Михайлової «Брама у просторі і часі» [54] та «Про зміст і співвідношення понять “образ” та “імідж”» (у співавторстві з Є. Федоровою) [55], О. Попової «Сценічний

дизайн в контексті специфіки розвитку сучасного українського драматичного театру» [71] та «Дизайн сценічного простору в сучасному українському театрі» [70], С. Триколенко «Українська сценографія кінця ХХ – початку ХХІ ст.: основні тенденції розвитку та авторські позиції» [98] та «Метафоричне вирішення архітектурного середовища на театральній сцені» [97], В. Фіалко «Образна мова сценічного мистецтва в осмисленні теоретиків і практиків театру» [102], К. Юдової-Романової «Анімальні мотиви у дизайні сценічного простору» [159] та «Сценічний простір: проблеми термінології у мистецтвознавчих дослідженнях» [111], О. Шаповал «Шляхи інтеграції сучасної української сценографії в європейський культурний простір» [107], Д. Яреми «Висвітлення генези сценографії як головного елементу театрального мистецтва» [116], «Сценографія. Пошуки власної естетики. 1920–2020» за редакцією А. Александрович-Дочевського [90] та ін.

Джерелами дослідження відеодизайну в системі образотворення українського сценічного мистецтва стали: вистави українських драматичних і незалежних театрів, хореографічні вистави, концерти музичних гуртів та естрадних виконавців, модні покази та фешн-іvents тощо. Специфіка дослідження відеодизайну передбачає використання великої кількості саме відео-, а не фотоматеріалів, оскільки жодна світлина чи текстовий опис відеоінсталяції або 3D-проекційного відеомепінгу не передають найважливішого – зв'язку, який рухомі зображення зі звуком встановлюють між художньо-образною структурою сценічного твору, акторами/виконавцями та глядачем.

З метою комплексного аналізу розвитку відеодизайну в історичній ретроспективі та на сучасному етапі до матеріалів дослідження було долучено (Додаток В):

– аудіовізуальну інсталяцію мультимедійного проекту «Звукові візерунки» (М.К. Clurlionis National Museum of Art, 2024 р.);

– закордонні вистави: «One over the eight» (дизайнер проєкції Р. Пілброу та Т. Волтон, художник Т. Волтон, театр «Герцог Форкський», Лондон, 1962 р.);

«Буря» (за п'єсою В. Шекспіра, Королівська Шекспірівська компанія, 2016 р.); «Прокляття Фауста» (за мотивами трагедії Й. Гете «Фауст», режисер Р. Лепаж, 2008 р.);

– закордонні оперні вистави: «Чарівна флейта» (автор В. А. Моцарт, режисер К. Хагель, станції берлінського метро «Бундестаг», 2012 р.);

– вистави українських театрів: «Легенди Києва» (за п'єсою К. Пенькової, режисерка Н. Сиваненко, «Театр драми і комедії на лівому березі Дніпра», 2024 р.); «Imperium delendum est» (режисер Д. Захоженко, художник-постановник О Хорошко, «Львівський академічний драматичний театр імені Лесі Українки», 2022 р.); «Формули екстази» (за поезіями Б.-І. Антонича, режисер-постановник В. Кучинський, «Театр Леся Курбаса», 2009 р.); онлайн-вистава «Камінний господар» (за п'єсою Лесі Українки, режисер І. Уривський, «Театр на Подолі», 2020 р.); вистава «Хлібне перемир'я» (за п'єсою С. Жадана, режисер С. Жирков, «Театр драми і комедії на лівому березі Дніпра», 2020 р.); «Ha\*1\*t» (за мотивами п'єси В. Шекспіра, режисерка Т. Трунова, «Театр драми і комедії на лівому березі Дніпра», 2024 р.); «Пер Гюнт» (за п'єсою Г. Ібсена, режисер І. Уривський, «Національний академічний драматичний театр імені Івана Франка», 2021 р.);

– оперні вистави: «Русалонька» (композитор Я. Касаматсу, лібрето Ш. Івакірі, режисер А. Литвинов, «Львівський національний театр опери і балету імені Соломії Крушельницької»); «Лис Микита» (композитор І. Небесний, режисер В. Вовкун, «Львівський національний академічний театр опери та балету імені Соломії Крушельницької», 2020 р.); фольк-опера «Коли цвіте папороть» (композитор Є. Станкович, режисер В. Вовкун, «Львівський національний академічний театр опери та балету імені Соломії Крушельницької», 2017 р.);

– музичні івенти: «Panattoni europe Gala party NotchVFX», концертний тур Бейонсе «Renaissance», концертний тур гурту U2, концерт Ultimo «La Favola Continua», «Opera Show: Arina Domski», концерти гурту «ДахаБраха» («Трипільське техно», «Весна», «Винна я» та ін.); концерт гурту «Океан Ельзи»

до 25-річчя незалежності України; концерт Монатіка, концерт Тіни Кароль #OneNightOnlyLive;

– мультимедійні проєкти: «Шлях до...» В. Троїцького; мультимедійна опера «Re:post-опера «LE»;

– музично-хореографічний перформанс TRY (Завод імені Карла Лібкнехта, м. Дніпро, 2021 р.) та ін.

## **1.2. Відеодизайн як інноваційний проєктний напрям: понятійно-категоріальний апарат, проєктні методи, мультифункціональність**

Станом на початок третього десятиліття XXI ст. рівень інформаційно-комунікаційних технологій та інтегрування їх в усі галузі людської життєдіяльності сягнув безпрецедентного розвитку, зумовлюючи суттєві трансформаційні процеси. Одним із показових прикладів означеної тенденції є еволюція сценічних практик, безпосередньо пов'язана з формуванням і популяризацією відеодизайну – використанням зображень та відео, що проєктуються для покращення сценічного простору, розповіді історії або створення нових вражень. Однак, безумовно, відеодизайн є інноваційним проєктним напрямом, який здатен існувати та розвиватися самостійно, продукуючи як супроводжувальний контент для основного сюжету, так і повноцінні, цілісні відеотвори.

Терміносистема дослідження відеодизайну наразі перебуває на етапі розроблення та потребує уточнення – великою мірою через певну багатозначність і розмитість, що спостерігається у використанні таких понять, як «відеоконтент», «відеоарт», «відеомеппінг», «цифрова сценографія», «проекційне картування», «віджеїнг» та ін., а також через відсутність точного розуміння номінатива самого явища відеодизайну. Адже у зв'язку з динамічним розвитком інноваційних креативних технологій, що спостерігається сьогодні, відповідна фахова термінологія, потребуючи швидкого оновлення, збагачується лексикою інтуїтивно та – інколи – без належного наукового обґрунтування, про що свідчать деякі взаємозамінні

поняття з нової цифрової галузі (медіаарт – медіамистецтво, мультимедійний дизайн – відеодизайн, медіаарт – медіадизайн, нет-арт – мобайл-арт – діджитал-арт тощо) [64].

Насамперед виникає необхідність сформулювати визначення проєктного напрямку відеодизайну, що передбачає висвітлення базового технологічного питання, властивого самому терміну, який охоплює, власне, елемент «відео».

Відеотехнологія, вперше розроблена в 1960-х рр. для телевізійних систем, – це технологія захоплення, запису, оброблення, зберігання, передавання та реконструкції цифровими або аналоговими електронними засобами послідовності зображень, що представляють рухомі сцени. Етимологічно слово «відео» походить від латинського дієслова «video», «vides», «videre», що перекладається як дієслово «бачити» [214]. Термін «відео» розуміється як «величезна технологічна панорама досвіду, що використовує електроніку та цифрові технології; від епохи так званих аналогових технологій, переходу до цифрових технологій і аж до цифрової високої чіткості» [118, р. 8].

Сфера цифрових технологій поширюється не лише на управління рухомими зображеннями та звуками, отриманими з кадрів, зроблених відеокамерами чи іншими технологічними інструментами, але й на все аудіовізуальне, що створюється комп'ютерною машиною, а отже, на цифрову анімацію, яку також називають комп'ютерною графікою. Така первинна систематизація підкреслює той факт, що відеодизайн – це художня форма, яка досліджує виразні можливості нових технологій. Це перспективна галузь, що постійно розвивається, одночасно вступаючи в діалог із візуальним минулим – через порівняння, протиставлення або спадкоємність. За своєю суттю відеодизайн утверджується як авангардна форма візуального мислення й уяви.

Сучасна художня галузь передбачає широкий спектр креативних експериментів, тому гібридизація, зокрема технологічна, стала вагомим частиною творчого процесу в умовах динамічного, іноді навіть

нестабільного середовища. До прикладу, деякі відеодизайнери використовують зображення, зняті на плівку та згодом трансформовані у відеоформат, щоб проєктувати їх у сценічному просторі. Але для того, щоб цю технологію визначити відеодизайном, а отриманий творчий продукт – його результатом, варто провести аналіз відповідності обох категорій належним критеріям проєктування. Зазначене питання не лише технологічне, а й естетичне, оскільки передбачає наявність цілісного дискурсу експериментування, для якого оригінальне середовище трансформується в щось інше, в лінгвістичну гібридизацію, що має сенс з огляду на відеотехнологію, обрану як засіб для створення та презентації твору. Так само наявні приклади, коли у процесі роботи з електронними чи цифровими медіа відеодизайнер свідомо апелює до фотографічної чи кінематографічної естетики, що також є інтерпретацією відеодизайну, реалізованою за допомогою інших медіа [23].

Уточнюючи дефініцію відеодизайну як синтезу мистецтва і технологій, важливо розуміти специфіку цього взаємозв'язку. Якщо мистецтвом загалом розуміти як будь-яку людську діяльність, що навмисне використовує певну техніку для створення творчих форм естетичного вираження, передаючи глядачеві конкретні теми, емоції чи наративні треки, то відеодизайн – це форма естетичного вираження, яка творчо використовує відеотехнології. Візуальне бачення, що виникає внаслідок синтезування уяви відеодизайнера та потенціалу застосованих технологій, здатне втілюватися у різножанрових проєктах, які, маючи спільну технологічну відеооснову, можуть стати продуктом реклами, ігрової індустрії, сценографії, кіномистецтва тощо (Додаток В). Тому доцільно говорити про мультифункціональність технології відеодизайну, потенціал якої розкривається відразу у кількох вимірах проєктування.

Зокрема, слід виокремити низку функціональних характеристик відеодизайну (рис. 1):



**Рис. 1. Мультифункціональність відеодизайну (авторська розробка)**

Так, естетика та лексика, які відеодизайн відповідно до сформованих технологічних рішень розвивав від своїх витоків і дотепер, потребують детального розгляду.

Артпродукт як результат діяльності відеодизайнера – складний і багатоаспектний феномен, оскільки візуальний аспект його розроблення безпосередньо залежить як від комп’ютерних технологій, так і від автора-проектувальника. Інноваційні креативні технології дали змогу відкрити нові методи і засоби створення відеоконтенту, поєднуючи декілька напрямів дизайну та екранних мистецтв (моушн-дизайн, 3D-моделювання, аудіовізуальне мистецтво тощо). Проектно-художній інструментарій відеодизайну охоплює певні засобів, варіативність яких залежить від призначення дизайн-продукту, його цільової аудиторії та художньої концепції.

Відеодизайн у широкому розумінні – це процес створення візуального контенту для різних платформ для залучення аудиторії та ефективного передавання повідомлень. Технологія поєднує графіку, текст та анімацію з метою створення відео, які є не лише візуально привабливими, але й змістовними та інформативними [229]. У галузі індустрії розваг відеодизайн

може розглядатися як творча інтеграція проєктованих зображень та анімації для збільшення й урізноманітнення візуального середовища в сценічних просторах, подіях або інсталяціях. Проте в академічному вимірі понятійно-категоріальний апарат наразі перебуває на етапі формування, власне як і саме поняття «відеодизайн».

Варто зазначити, що для західного теоретико-практичного дискурсу також характерна певна термінологічна дуальність – якщо в американському академічному вимірі зазвичай використовується поняття «проєкційний дизайн», то в європейському – тотожне «відеодизайн». Так, терміни «відеодизайн» і «проєкційний дизайн» інколи використовуються як синоніми для опису одного й того самого явища – дизайну медіазображень для живого виступу. Водночас кожен термін має унікальні конотації, хоча жоден з них не може повною мірою розкрити широту та творчу спрямованість галузі, яка наразі перебуває на етапі активного розвитку. За визначенням Об'єднаної спілки художників-декораторів United Scenic Artist's Union Local 829, відеодизайн/проєкційний дизайн – «це використання зображення як засобу для освітлення або доповнення тексту постановки» [126].

Науковці наголошують на тому, що варіантність дефініції відеодизайну – від окремої форми графічного дизайну, художнього оформлення будь-чого у формі рухомого зображення, керування формами, фактурами, кольорами у русі та діяльність, що забезпечує технічні і творчі аспекти відеоряду, до процесу пошуку оптимального рішення поставленого завдання у виробництві [22, с. 24], пов'язана з особливостями процесу породження нового терміна. Оскільки кожен вчений, який вводить у науку певний термін, одночасно пропонує своє, авторське трактування нового поняття, а його осмислення і переосмислення іншими вченими може актуалізувати інші, особистісні, підходи та розуміння наукового факту [215, с. 33]. Тому на рівні індивідуальних інтенцій вченого основоположними стають його методологічні орієнтири, завдання та цілі конкретного дослідницького напрямку, зумовлені не одним, а кількома аспектами розуміння нового поняття. Так, наприклад, В. Бойко

визначає відеодизайн як «відносно нову сферу дизайнерської практики, що виникла на перетині цифрових медіа, відео та мистецтва <...> форма вираження, що поєднує елементи анімації, моушн-графіки, кіновиробництва та цифрового мистецтва» [5, с. 41]. На думку І. Довженко, О. Яворського та І. Пастернак, відеодизайн – це «галузь творчої діяльності зі створення рухомих зображень» [135, р. 54]. О. Попова акцентує на тому, що «відокремлений від класичного розуміння терміна "сценографія", світло- та відеодизайн отримав самостійний статус, пов'язуючи мистецтво і технології» [70, с. 108].

Основна концепція, яку трансліює термін «відеодизайн», полягає в експериментуванні з відео та новими технологіями, а в разі звернення до інших старих медіа – вони трансформуються у процесі метаморфози, в якому минуле та майбутнє співіснують. Вибір проєктної технології має відповідати художньо-естетичній та стилістичній концепції проєкту.

Відеодизайн є ремеслом інтеграції технологічно переведених зображень у конкретний простір, водночас ці зображення можуть проєктуватися, випромінюватися та ін., а відеоконтент може бути як аналоговим, так і цифровим. Так, відеодизайн передбачає створення та інтеграцію кіно, анімаційної графіки та відеотехнологій з використанням камер, проєкторів, світлодіодних стін або моніторів в галузі драматичного, музичного, пластичного театру, театру танцю, показів мод, концертів, різноманітних івентів та ін. Його специфікою є можливість додавання шару візуальної інформації, яку звичайні компоненти дизайну (звук, освітлення, декорації, костюми) реалізувати не можуть, а також перебування у діалозі не лише з іншими видами дизайну, але і врахування послідовності образів, взаємодія з живими виконавцями, присутність живої аудиторії та зв'язок з фізичними просторами.

Процес створення зображень зазвичай охоплює такі види діяльності, як: дослідження, розкадрування, отримання зображення або динамічних кадрів, редагування та компонування. Специфіка кожного виду діяльності різноманітна і відрізняється відповідно до особливостей кожного конкретного

проєкту, як і установчий компонент відеодизайну, а саме конкретний набір обладнання для відтворення, проєкторів, світлодіодних екранів, моніторів і камер. Отже, термін «відеодизайн» описує напрям дизайну, що отримав поширення у сценічному мистецтві, дизайні івентів, віртуальному виробництві та дизайні вражень.

Коли об'єктом дослідження є сучасне сценічне мистецтво, відеодизайн доцільно розглядати як процес створення художнього оформлення сценічного простору за допомогою технічних і творчих аспектів відеоконтенту – у формі як статичного, так і динамічного зображення. Його головною метою є посилення видовищності візуального ряду та ідейного звучання постановки. Широко представлений у світовому та вітчизняному сценічному просторі першої чверті ХХІ ст., відеодизайн поєднує театральну сценографічну традицію зі стратегічним використанням цифрових інструментів, відповідаючи новим потребам сектору живих розваг. Проєктори, програмне забезпечення на основі штучного інтелекту для створення мультимедійного контенту, а також технології освітлення та відеомепінгу використовуються для створення візуального видовища, що органічно взаємодіє з сюжетно-змістовою та ідейною основою сценічної дії.

Р. Никоненко наголошує, що «на відміну від кіно, що використовується в театрі як метафора, відео доцільно позиціювати як інструмент пластичної режисури. Основними типами використання відео в театральному мистецтві дослідник називає:

- «відео як текст (наприклад, переклад зарубіжних вистав, здійснений за допомогою проєктування субтитрів на великі екрани – частини декорацій);
- відео як реаліті-шоу;
- відео як декорація;
- відео, що показує крупний план» [61, с. 133].

Також Р. Никоненко акцентує на тому, що «відео як текст» і «відео, що показує крупний план» сприяють посиленню деталізації образу героя через створення ефекту поглиблення сценічного простору, а «відео як декорація» і

«відео як реаліті-шоу» надають можливість вивести дію за межі сценічного простору (ефект розширення)» [61, с. 133].

Творчий процес проєктування у відеосценографії враховує як створення художнього твору, так і спосіб його інтегрування в загальний візуальний і фізичний дизайн постановки. Хоча театр завжди прагнув відповідати актуальним тенденціям в масовій культурі, останні зміни в комунікації та поширенні інформації випередили театр. Цифрові технології можуть забезпечити засоби для створення театральних постановок, які звертатимуться до сучасної аудиторії у спосіб, сумісний зі швидкозмінною культурою третього десятиліття XXI ст. [202, р. 200]. Зокрема, йдеться про цифрову сценографію.

У закордонному науковому вимірі останніми роками популяризується термін «цифрова сценографія», який доречно використовувати для відеодизайну в сценічному мистецтві.

Сценографія – це «мистецтво художнього оформлення й організації простору театральної вистави, телевізійного дійства, телешоу, художнього фільму, що містить художнє оформлення, декорації, освітлення, реквізит і костюми» [21, с. 341]; «структурний елемент театального синтезу, який взаємодіє з іншими елементами на основі підкорення художній домінанті – сценічній дії» [28, с. 197]; «головний складник просторового вирішення вистави <...> термін вживається і для візуалізації драматичного твору, і для художньо-просторового вирішення спектаклю» [39, с. 70]; «технологічний синтез сценічного проєктивного акту, що охоплює весь процес створення та конструювання естетико-просторової події і сценічного образу» [221, р. 14]; «мова візуального тексту, що передбачає окреме прочитання» [182, р. 12]. Сучасна концепція сценографії сценічної постановки фокусується на тривимірності, тобто архітектурності сценічного простору та/або об'єктів, а головне – на тісному зв'язку з виконавцями [204, р. 109].

За П. Паві, сценографія спрямована на розроблення певної семіотичної системи – знаки кодуються топографією сценічного простору та декодують текст, що є основою сценічної постановки. Водночас, сформована система

знаків, зокрема візуальні метафори та ін., що є основою сценографічного тексту, становить окремий або паралельний драматичному текст чи підтекст [193, р. 331–332].

Отже, термін «сценографія» охоплює всі елементи, які сприяють створенню атмосфери та настрою для театральної вистави: освітлення, звук, декорації та дизайн костюмів. Він передбачає набагато ширший підхід до дизайну вистави – не лише як візуального тла для п'єси, але і як способу розміщення її в контексті, пов'язуючи її з іншими елементами, такими як архітектура театру та загальний досвід глядача. Важливою частиною дослідницького підходу є врахування всіх органів чуття, залучених до процесу перегляду, що дає змогу розглядати його як складний аудіовізуальний досвід, а не просто як серію зображень, що легко може стати результатом відокремлення сценографії від інших частин сприйняття вистави.

Сила театру полягає в тому, що він завжди «був віртуальним, простором ілюзорної безпосередності» [127, р. 15], дзеркалом матеріальної культури. На сучасному етапі ключовою є роль сценографії в цифрово-культурній ітерації представлення реальності.

К. Бо стверджує, що використані технології є не просто засобом для досягнення мети; вони часто «використовуються як самоціль, де захоплення від їхньої дії було значним аспектом досвіду вистави» [122, р. 1]. С. Лоткер і Р. Гоф підтверджують цю думку, стверджуючи, що «сценографії – це середовища, які не лише визначають контекст виконавських дій, але й <... також > надихають діяти та <...> безпосередньо формувати дії» [175, р. 3]. Сценографію не слід розглядати як проектування простору, яка просто контекстуалізує теми та ілюструє дії; це «самостійний комплекс (дисципліна, метод, фундамент); це дисципліна, яка має власну логіку, свої особливі правила» [175, р. 3]. Цю позицію підтримують С. Палмер і Дж. Маккінні, які розуміють сценографію не просто як побічний продукт театру, а як спосіб зустрічі та обміну, заснований на просторових і матеріальних відносинах між тілами, об'єктами та середовищами: «сценографія – це не те, що просто

спостерігає глядач; це середовище, світ, який можна пережити, з яким можна взаємодіяти та який можна сприймати кінестетично, фізично та вісцерально. Він є ваговою частиною вистави та невіддільний від неї» [181, р. 2]. Отже, цифрові технології використовуються у візуальному дизайні не лише для мізансцени, але і як ключовий компонент художньої ідеї.

На основі дефініції понять «сценографія» та «цифрові технології» можна розуміти цифрову сценографію як *синтез технік і технологій, що дають змогу створювати рішення, адаптовані до різноманітних унікальних сценічних постановок (як реальних, так і віртуальних), з безпрецедентними функціями портативності, функціонуючи як доповнення до традиційного освітлення та сценографії, створюючи інноваційний інструмент для нового типу наративів, адаптованих до численних медіа*. Використовувана в сценаріях, створених у віртуальному просторі повністю (відеоігри, віртуальна реальність) або частково (цифрове кіно із зеленими екранами), чи в реальних умовах (театральні постановки, опери або тематичні парки), цифрова сценографія – це підхід, який дає змогу втілити в реальність сцени, що раніше були доступні лише для уяви.

Попри оперування інноваційним інформаційно-комунікативним технологічним інструментарієм, цифрова сценографія розвивається в межах традиційних для сценографічного мистецтва напрямків:

- сценографія як безпосередній учасник гри;
- сценографія як організація місця дії;
- сценографія як самостійний повноцінний персонаж [70, с. 51–52] (з другої половини ХХ ст. є провідною системою світової сценографічної практики) [70, с. 37–54].

Роль сценографії у сучасних сценічних практиках полягає в тому, щоб бути посередником у перекладі змісту наративного простору та постановки в цьому просторі. Зрештою, сам простір стає комунікаційним інструментом. Постановка простору, по суті, стосується діалогу, який створюється між місцем розташування та артефактами, що його заповнюють, зв'язку між

змістом і формою, між сприйняттям і бажаним ефектом автентичного просторового досвіду. Сценографічний підхід, як і в первісному контексті, є сукупністю міждисциплінарних знань, філософією дизайну. Це логічна та узгоджена відповідь на дизайнерські потреби сучасності, правильна реакція на постійну зміну тенденцій нового інформаційного суспільства [183, р. 127]. Проектування «сценографічно» означає постановку, спрямовану на привернення більшої уваги через розвиток наративів експонованих артефактів. Сценографічний підхід є суворо інтегративним до дизайну, завдяки якому внутрішні значення проєкту та художній потенціал, що впливає з поєднання архітектури, дизайну інтер'єру та сценографії, а також мультимедіа та інсталяційного мистецтва, використовуються з метою створення послідовної просторової системи. Інтеграція мультимедійних засобів у виставковий простір надає йому додаткової вартості вже на етапі задуму проєкту. Подібний підхід спостерігається і у використанні знань про світлові технології. Дихотомія між виставкою та постановкою втратила актуальність: нині це усталена практика. Зміст, виражений в інсталяції, завжди виявляється повідомленням або наративом і відіграє дедалі важливішу роль. Під час творчого процесу, після розроблення «сценографічної» концепції, головною метою є створення наративних просторів з театральними якостями. Такий простір має не лише передавати зміст, а й запрошувати відвідувача до активного розшифрування деталей. Мультимедійна відеоінсталяція, відеомешпінг і голограма залишаються центральними інструментами візуального наративу, поєднуючи функцію оповіді з емоційним впливом [183, р. 127].

Щодо візуального контенту, що застосовується в сценічному мистецтві на сучасному етапі, використовуються й інші терміни, зокрема «мультимедійний дизайн», «дизайн навколишнього середовища», «відеоефекти», «VJ», але вони надто загальні або занадто конкретні, щоб охопити повною мірою весь спектр практичних зображальних засобів.

З практичного погляду відеодизайн є концептуальною структурою, що поєднує технічні та творчі зображальні засоби, може містити заставки, перебивки, 3D-графіку та анімацію, інфографіку та спецефекти, що надають відеоконтенту оригінальності, яскравості та стилістичного розмаїття. Великою мірою *відеодизайн у системі образотворення сучасних сценічних практик можна розглядати як самостійний напрям медіамистецтва, в якому технічні можливості відео та цифрових інноваційних технологій використовуються з метою підкреслення художньої концепції сценічної постановки (драматичної, хореографічної, пластичної, оперної вистави, концертного виступу, музичного шоу, показу мод та ін.)*. Таке визначення розширює перелік технології, що використовуються у відеодизайні в сучасному сценічному мистецтві. Серед найпоширеніших дослідники називають: відеомепінг, відеоарт, віджеїнг, голографічне проєктування, моушн-дизайн та ін.

Поняття «відеодизайн» невіддільне від поняття «мультимедіа», оскільки всі відеоартпроекти мають мультимедійну природу. Водночас термін «мультимедіа» увійшов до наукового обігу після появи феномену відеоарту [31, с. 175] і, як стверджують дослідники, активно вживався аж до кінця 1970-х рр. для означення екстравагантних для тих часів шоу, яким були властиві нові види та форми подання інформації (наприклад, кіно, відео, аудіо чи слайди, окремі аудіофрагменти цитати, світові ефекти та жива музика) [31, с. 176]. У контексті відеоарту термін «мультимедіа» вперше використаний для опису *Exploding Plastic Inevitable* – шоу, що поєднало в собі живу рок-музику, кінострічки та експериментальні світлові ефекти. Науковці наголошують на тому, що наприкінці 70-х рр. ХХ ст. терміном «мультимедіа» позначувалися «презентації, складені із зображень, одержуваних від декількох проєкторів, синхронізованих зі звуковою доріжкою» [31, с. 177]. Лише у 1990-ті рр. термін «мультимедіа» органічно інтегрувався у сферу дизайну, зокрема відеодизайну. Відповідних трансформацій зазнала і дефініція поняття «мультимедіа» – в контексті відеодизайну вона може трактуватися як: «особливий вид комп'ютерної технології, який об'єднує як традиційну статичну візуальну

інформацію (текст, графіку), так і динамічну (мову, музику, відеофрагменти, анімацію тощо)»; «мультимедійна програма-оболонка і продукт, зроблений на основі мультимедійної технології та за допомогою комп'ютерного обладнання» [10, с. 45–46]. Так, мультимедійні технології відеодизайну – це синтез візуальних та аудіоефектів, створених засобами інтерактивного програмного забезпечення.

Відеодизайн є технічним способом реалізації мистецького задуму на основі мультимедійних технологій. Попри те, що в позанауковому вимірі іноді терміни «мультимедійний дизайн» і «відеодизайн» використовуються як тотожні, у науковій літературі мультимедійний дизайн визначається як: «комплексна техніка, що поєднує в собі різноманітні форми візуального, аудіо- та інших медіаформатів з метою створення ефективного комунікаційного засобу» [44, с. 118]; «комплексне використання інтерактивних мультимедійних технологій у проєктній культурі дизайну» [115, с. 82]. Тобто у порівнянні з мультимедійним дизайном відеодизайн є значно вужчим поняттям, оскільки перший у широкому сенсі пов'язаний з передаванням інформації, зокрема в кіно, на телебаченні, у мережі Інтернет й іншими засобами мас-медіа через проєктно-художнє оформлення. Сформований на основі мультимедійних просторових виражальних можливостей відеодизайн, синтезувавши в кінцевому естетичному продукті багатоканальну інформаційну комунікацію (на візуальному, вербальному, акустичному рівнях), насамперед реалізує в сценічному мистецтві важливі завдання художньо-декоративного оформлення. Впродовж кількох десятиліть у відеодизайні сформувався комплекс різних способів репрезентації, серед яких відеоінсталяція, голограма, проєкційний меппінг або відеомеппінг, віджеїнг, моушн-дизайн тощо.

Моушн-дизайн як один з напрямів мультимедійного дизайну перебуває на етапі становлення, що, відповідно, позначилося і на трактуванні самого поняття. Серед представлених у вітчизняному науковому вимірі визначень найбільш доцільною для використання в межах дисертаційної роботи є дефініція, запропонована М. Мурашко: «вид проєктно-художньої діяльності,

спрямований на створення аудіовізуальної продукції за допомогою засобів дизайну, аудіо й комп'ютерної анімації, де єдність форми та змісту зумовлена рухом, з яким пов'язані всі художньо-естетичні характеристики» [59, с. 7].

Відеоінсталяція – це структура змінної складності, створена за допомогою технологічних інструментів, здатних відтворювати зображення та звуки в русі: відеопроєкції, аналогові телевізори, плоскі монітори, комп'ютерні екрани та ін. Термін походить від поняття «інсталяція», що сформувалося в межах концептуального мистецтва і означає твір мистецтва, який радикально відкидає традиційні ідеї живопису та скульптури, натомість створюється за допомогою найрізноманітніших комбінацій матеріалів [118, р. 10].

Перш ніж термін «інсталяція» розвинувся в авангардній перспективі, він був фактичним втіленням свого буквального визначення: метою відповідного процесу було монтування творів мистецтва в порожні стіни музею. Перехід до інсталяційного мистецтва зумовлений впливом низки художніх напрямів, зокрема – просторизму, футуризму та конструктивізму. Варто зазначити, що термін «інсталяція» з'явився у загальних довідниках раніше, ніж у спеціалізованих мистецтвознавчих словниках. Так, в Оксфордському словнику мистецтв інсталяцію визначено як «термін, що увійшов у моду в 1970-х рр. для позначення асамбляжу або середовища, створеного в галереї спеціально для певної виставки» [129, р. 253]. Глосарій мистецтва, архітектури та дизайну з 1945 року підтверджує цю позицію: «слово "інсталяція" набуло сильнішого значення, тобто одноразова виставка, створена відповідно до конкретних характеристик галерейного простору... Наприкінці 1980-х років деякі художники почали спеціалізуватися на створенні інсталяцій, унаслідок чого виник специфічний жанр – "мистецтво інсталяції"» [129, с. 357].

Дослідники визначають інсталяційне мистецтво як тимчасовий твір мистецтва, який охоплює простір і залучає глядача до активної взаємодії. Проте, інсталяційне мистецтво часто описують як «художній жанр тривимірних творів, орієнтованих на певне місце, призначених для трансформації сприйняття простору» [204, р. 134]. З 1970-х рр. інсталяційне

мистецтво розвивалося у творчості багатьох художників у найрізноманітніших формах і концепціях. З огляду на це відеоінсталяції також можуть бути змішаними структурами або асамбляжами технологічних об'єктів і традиційних предметів: скульптур, механічних предметів або будь-якого елемента, який відеодизайнер вважає необхідним використати. Такі роботи часто передбачають фіксований погляд, запозичений з кінематографічної та/або телевізійної моделі сприйняття, і розраховані як на індивідуального глядача, так і на групу [136, р. 33]. Одноканальне відео, створене з естетичним наміром, функціонує як автономний аудіовізуальний потік, незалежний від конкретного просторового середовища перегляду. Воно орієнтоване на нематеріальні форми поширення – це можуть бути телевізійні програми, присвячені аудіовізуальним експериментам, авторські монографії, антології, спеціалізовані фестивалі, відеоогляди або будь-які інші формати, що не обов'язково пов'язані з концепцією інсталяції, але пов'язані із задоволенням, яке передбачає перебування аудиторії в темній кімнаті з відеопроекцією певного розміру. Також поширеним є розповсюдження через фізичні (наприклад, DVD-програвач, проектор, ноутбук) або цифрові носії (у тому числі, посилання в інтернеті). Водночас, одноканальні відео можуть «експонуватися» як одноекранні відеоінсталяції, щоб збагатити додатковими елементами персональну чи колективну виставку. У такому разі використовуються різні технічні рішення: монітор у кімнаті з навушниками, настінний монітор, окрема відеопроекція, інтегрована з іншими роботами [118, р. 12].

Голографічна модель – це інтерактивна технологія проєктування тривимірного зображення у просторі [88], що в сценічних постановках зазвичай використовується для створення ілюзії реалістичного зображення проєкції. Натомість меппінг/відеомеппінг/проєкційний меппінг – це стрімко зростаюча галузь досвіду, в якій зображення проєктуються безпосередньо на поверхні (як всередині, так і зовні) або на об'єкти. Ця техніка полягає в проєктуванні відео, що збігається з геометрією фізичної реальності, тобто

перетворює ідентичність поверхні на мультимедійний екран з новими властивостями. Проекційний меппінг є надзвичайно універсальним засобом, що ідеально адаптується до різних галузей, таких як сценографія, відеоарт, відеокультура, інсталяції або проєкції на пам'ятники, будівлі та споруди. Він має здатність відтворювати захопливе та водночас синестетичне середовище [124]. Термін «меппінг» походить від технічного поняття, пов'язаного з комп'ютерною графікою, де означає процес накладання зображення на тривимірну поверхню. У контексті відеодизайну меппінг означає проєктування зображення так, щоб воно «огортало» об'єкт, відтворюючи ефект своєїрідної «другої шкіри» – динамічної оболонки з рухомих форм, яка прилягає до опорної поверхні [118, р. 13]. Меппінг може створювати видовищні візуальні ефекти, використовуючи фасади або інтер'єри замків, театрів, нещодавно відреставрованих музеїв або занедбаних споруд як поверхні. Водночас ця технологія може застосовуватися і в камерних, інтимних форматах – для проєкцій на малі об'єкти, предмети декору або сценічний реквізит. Завдяки високому естетичному потенціалу, видовищності та інтеграції в публічний простір (переважно міський) меппінг орієнтований на широку аудиторію, здатну емоційно реагувати на зміну візуальної ідентичності знайомих середовищ. Подібно до відеоінсталяцій, меппінг є тимчасовою візуальною структурою, що може тривати від одного дня до кількох місяців. Його можна представити як подієвий перформативний акт із визначеною датою або ж як автоматизовану проєкцію, яка відтворюється у певні години. Часто ці два підходи поєднуються: спочатку проводиться публічне відкриття меппінгу, після чого система функціонує автономно протягом певного періоду часу.

Проєкційне картування (також відоме як стереоскопічне світлове відображення) – це проєкційна технологія, що використовується для перетворення об'єктів та елементів на пласку поверхню для відеопроекцій. Цей метод з'явився у 2000-х рр., коли один чи кілька відеопроекторів використовувалися для проєктування відеороликів і візуальної анімації на складні поверхні з виступами та заглибленнями. Основний принцип технології

полягає у створенні оптичної ілюзії через розміщення візуального контенту на статичних об'єктах.

Віджеїнг – це «нелінійний відеомонтаж у реальному часі, імпровізований відеомікс із підготовлених відеофрагментів чи зображень з відеокамер, представлений у ритмічній кореляції з аудіорядом» [43]; використання рухомих зображень у контексті живих виступів: музичних концертів, театральних чи танцювальних вистав. Зазвичай це відеосценографія або зображення, що слугують фоном для живої події та часто інтегровані з фізичними сценографічними елементами. У деяких проєктах, особливо музичних, присутність музиканта може бути майже нівельована наявністю зображень, перетворюючи концерт на своєрідне живе аудіовізуальне шоу. Завдяки інтерактивним технологіям окремі напрями сценічного мистецтва, особливо танець, інтенсивно експериментують з можливостями творчої співпраці між зображеннями та рухом тіла. Можливість керування зображеннями в реальному часі та їх використання у контексті виступів створює новий спосіб реалізації, який зосереджений виключно на концепції живого виступу, у межах якого він перетворює відеохудожника на виконавця зображень і звуків.

Віджеїнг – це практика, що походить від терміна «діджейство» та полягає у супроводі музичного виступу діджея потоком зображень, які керуються в прямому ефірі відеовиконавцем – віджеєм (VJ) [118, р. 14]. Живе відео репрезентує експресивну сферу аудіовізуального мистецтва, в межах якої зображення керуються в прямому ефірі за участю відеовиконавця, який звільняється від потреб танцмайданчика, щоб створювати автономні аудіовізуальні шоу. Такі виступи виконуються в закритих або відкритих просторах і створені за допомогою складного технологічного обладнання з можливістю використання багатьох точок огляду. У цьому контексті живе відео слід розглядати як своєрідну трансформацію концепції відеоінсталяції в аудіовізуальний виступ, керований у прямому ефірі.

Сценічне мистецтво, просякнуте багатомістовими традиціями, на сучасному етапі переживає значну трансформацію. Завдяки відеодизайну в сучасному сценічному мистецтві відбувається оновлення процесів образотворення. У контексті теми дослідження поняття «образотворення» розглядається як процес створення художніх образів у сценічному творі, що передається глядачу завдяки використанню комплексу режисерських і художньо-постановочних методів і засобів. Відеодизайн (унікальна дизайн-форма) в системі образотворення сучасних сценічних практик може розглядатися як система символів і знаків різноманітного ступеня інформативності, що проектується відеодизайнером з метою перетворення середовища (конкретного сценічного простору), впливу на візуальне сприйняття та, як наслідок, емоційний стан глядачів і виконання функцій, специфіка яких залежить від загальної режисерської концепції.

У проектуванні художній образ створюється на основі досягнення відеодизайнером дійсності, дослідження певних аналогів, що безпосередньо не запозичуються, але є джерелом для генерування нових ідей. Так, аналог у творчому процесі певною мірою присутній у сприйнятті образу, здійснюючи вплив на підсвідомість глядача. Образність досягається завдяки комплексному впливу таких засобів, як колір, форма, стильове рішення, деталі та ін.

По суті, відеодизайн полягає в трансформації сприйняття фізичних просторів, творчій інтеграції проєктованих зображень та анімації для збільшення й урізноманітнення візуального середовища в сценічних просторах, подіях або інсталяціях. Завдяки стратегічному розміщенню та маніпулюванню світлом і візуальними ефектами дизайнери мають можливість трансформувати саму сутність середовища. Йдеться не лише про демонстрацію зображень, а про створення наративів, посилення емоційного відгуку та нового рівня залучення глядачів. Серед засобів і методів, що використовуються в процесі створення образу у відеодизайні, слід виокремити: дослідження та осмислення проєктного контексту в соціокультурному, середовищному та інших проявах; вивчення історичних і

сучасних аналогів, способів їх інтерпретації в конкретних відеопроєктах; використання різноманітних образотворчих матеріалів і технік, синтезування їх окремих елементів; авторська інтерпретація художніх творів світового культурного спадку, фотографій і документального відео засобами експериментування з фактурою, формою, кольором та ін.

Система візуального образотворення сценічних практик становить складну організацію, спрямовану на формування нових образів (образотворення) сучасного дизайну сценічного простору. Як зазначають у своїй статті Б. Андресюк, С. Царенко та Л. Журавель-Змеєва, «мистецький образ як метафора життя художника, результат його катарсису формує в публіки конкретно-чуттєві образи, що співвідносяться зі сформованими в неї на той момент естетичними маркерами і спонукають її до самозаглиблення, самопізнання, духовного та морального розвитку» [2, с. 143]. Дослідники наголошують на тому, що в контексті дизайн-діяльності термін «образ» охоплює «ідеально-чуттєві уявлення та ідеї, що виникають у процесі формування змістового наповнення, уточнення та остаточного візуального закріплення об'єктів проектування» [4, с. 15]. Відповідно до стандарту, що визначає зміст основних понять, образ трактується як «уявлення, що постає у свідомості людини в процесі формування задуму дизайнерського рішення, через яке виникає усвідомлення художньої цінності об'єкта дизайну» [20]. Технологічний рівень відеодизайну на сучасному етапі настільки високий, що «за допомогою штучно сконструйованого простору виводить людину до нового сприйняття реальності, акцентуючи на зовнішній привабливості форми в проєкції» [7, с. 26].

Генеza відеодизайну формувалася в процесі багаторічного технологічного прогресу та інноваційних винаходів у тісному взаємозв'язку з історією розвитку театрального, образотворчого, кіномистецтва, відеоарту та ін. Оскільки відеодизайн поєднав у собі багато різноманітних технік, його зародження та становлення доцільно розглядати з урахуванням специфіки

розвитку відеоарту, віджеїнгу, відеомепінгу, а передусім – сценографічної проєкції, що стала основою для подальших експериментів.

Основними напрямками дизайну, що розглядаються в дисертаційній роботі, є сценографія, відеодизайн, а також елементи інтерактивного дизайну у контексті сценічного. Об'єднання цих різновидів творчої діяльності має на меті репрезентацію відеодизайну у системі образотворення сучасних сценічних практик у широкому розумінні, запозичуючи техніки та теорії з інших напрямів дизайну. У сучасному сценічному просторі представлено багато можливостей для розвитку системи візуального образотворення, і саме відеодизайн відіграє одну з провідних ролей у цьому процесі, оскільки його застосування зумовлене викликами й тенденціями цифрового суспільства.

### **Висновки до розділу 1**

Вивчення стану наукового розроблення проблеми дає змогу констатувати наявність широкого кола праць, присвячених інноваційним технологіям і мистецьким напрямам, пов'язаним з розвитком відеодизайну (відеоарту, віджеїнгу, відеомепінгу, голографічному проєктуванню та ін.). Увагу багатьох українських науковців привертає тема використання відеодизайну в сценічному просторі. Проте, попри важливість цих праць для подальших наукових розробок, багато аспектів упровадження відеотехнологій до сучасних сценічних практик лишаються невисвітленими.

Поява відеодизайну, що поєднав мистецтво та цифрові технології, спричинила переосмислення звичних норм сценографії, розширення образотворчого діапазону, пропонуючи глядачам новий захопливий досвід. Цей новаторський і революційний мистецько-технологічний напрям є ключовим елементом сучасного сценічного мистецтва, в якому глядач відіграє активну роль. Завдяки застосуванню відеотехнологій у постановках і виставах різних видів і форм відбувається оновлення процесів образотворення – інтегрування інноваційних цифрових технологій посилює художньо-естетичні трансформації візуального ряду і сприяє розширенню режисерського

інструментарію репрезентації ідейно-тематичних, філософсько-світоглядних, асоціативно-метафоричних та інших аспектів сценічного твору. Основні принципи образотворення та символізму лексики сучасного сценічного мистецтва засвідчують значущу роль відеодизайну та його ексклюзивних якостей у кожному конкретному творчому проєкті.

Відеодизайн (в американському академічному вимірі поширена назва – проєкційний дизайн), що станом на першу половину 2020-х рр. широко використовується в індустрії розваг, є сучасною креативною галуззю цифрової відеорозробки та різновидом дизайну. У контексті специфіки сучасних сценічних практик відеодизайн зосереджений на проєктуванні та оформленні сценічного простору (створення та інтегрування відеозапису у вистави драматичних, музично-драматичних, музичних, пластичних та ін. театрів, концертних виступів, fashion-показів і різноманітних мегаівентів, а також пряма трансляція камери або моушн-графіки під час заходу) з метою забезпечення високого художньо-естетичного рівня візуальних властивостей постановок, що відповідає вимогам сучасного реципієнта. Ключові дефініції, пов'язані з галуззю відеодизайну (відеоарт, відеоконтент, відеомепінг, віджеїнг, відеопроєкція тощо), демонструють певну термінологічну дуальність, характерну для західного теоретико-практичного дискурсу, та відповідну взаємозамінність, що пояснюється активною стадією формування поняттєво-категоріального апарату.

Відеодизайн є процесом створення художнього оформлення певного простору (зокрема – сценічної дії) у формі рухомого зображення за допомогою технічних і творчих аспектів відеоряду, управління формами, фактурами, кольорами у русі. Продукт відеодизайну – унікальна проєктна форма у системі образотворення сучасних сценічних практик, що є сукупністю символів і знаків різноманітного ступеня інформативної виразності, створена з метою трансформації середовища (конкретного сценічного простору), впливу на візуальне сприйняття та емоційний стан глядачів і виконання низки функцій, специфіка яких залежить від загальної режисерської концепції. Сучасні

сценічні практики є окремим різновидом мистецьких практик, що охоплює музичні, театральні та хореографічні постановки, в яких драматургія, зміст і художній образ твору розкривається засобами аудіовізуальної комунікації з реципієнтом (глядачем) як споживачем мистецького продукту.

Відеоконтент, представлений у сучасному сценічному просторі, – це фактично повноцінна форма мистецтва, в якій взаємодіють кіно, театр, відеоарт, архітектура, перформанс, скульптура та візуальне мистецтво. Мультифункціональність відеодизайну проявляється низкою функцій його візуальної продукції, що реалізуються як провідна та супровідна групи. До провідних функцій належать концептуальна, образотворча, комунікативна та інтерактивна, до супровідних – сценографічна, просторово-імерсивна та когнітивно-інформативна.

## РОЗДІЛ 2

### ГЕНЕЗА ВІДЕОДИЗАЙНУ У СВІТОВИХ СЦЕНІЧНИХ ПРАКТИКАХ

#### **2.1. Розвиток відеодизайну в контексті актуальних мультимедійних технологій**

У зв'язку з численними технологічними досягненнями в мистецькій галузі та появою інноваційних проєктних засобів важливо дослідити генезу відеодизайну і з'ясувати роль мультимедійних технологій у розвитку цього напрямку творчої діяльності. Сьогодні наявний широкий спектр способів візуалізації інформації (програмне проєктування, штучне генерування, фотозйомка тощо), які забезпечують різний за проєктним типом і функціональністю результат: статичне зображення (наприклад, шрифтова композиція, інфографіка, ілюстрація тощо), динамічне зображення (зокрема, мультимедійний ролик) та інтерактивна графіка (вебрішення, де можна обрати певні параметри щодо відображення інформації). Водночас відеоконтент завдяки своїй інформативній багатоканальності та високій комунікативній ефективності займає лідерські позиції за показниками динамічності та швидкості сприйняття цільовою аудиторією [23; 26].

Дослідники схиляються до думки щодо безпосереднього розвитку відеодизайну з відеоарту [11; 26; 31], аргументовано пов'язуючи відеотехнології з мультимедійними, враховуючи їхню спільну цифрову природу. У 60-х рр. ХХ ст., коли телебачення стало популярним, а присутність зображення на екрані поширилася по всьому західному суспільству, в Сполучених Штатах Америки та Європі з'явилася складна і незвична форма мистецтва, відома під назвами «відеоарт», «відео художників», «експериментальне відео», «телебачення художників», «нове телебачення» тощо. У цей період спостерігалася не лише криза соціальної моделі в межах великих економічних держав, основи ідентичності яких були слабкими та

вразливими, попри міцну капіталістичну базу, а й криза особистості та її ролі в контексті зростаючого впливу комунікацій. Так, 1960-ті рр. дали початок деяким ключовим колективним вимогам, а також новим формам художнього вираження поза панівною ортодоксією: це народження графіті, перформативного мистецтва, розрив із повоєнним класицизмом, піднесення нового пробудження, яке не приховувало залишків глибокої соціальної рани, в якій домінували брак солідарності, антикомуністичні конфлікти та нестримні тривоги свободи [219].

Відеоарт як мистецький феномен виник на основі телевізійного медіа. Перші випробування телевізійних технологій відбулися наприкінці 1920-х рр., зокрема завдяки першій трансокеанській передачі з Лондона до Нью-Йорка, здійсненій у 1928 р. за допомогою прототипу, винайденого Дж. Логі Бердом, і стали масовим явищем між 1950–1960 рр. [118, р. 18]. З технологічного погляду це можна вважати природним розвитком радіо, оскільки деякі характеристики використання дуже схожі. Телебачення, як і радіо, сформувалося як засіб передавання сигналу від передавача до серії приймачів. Публіці більше не потрібно було фізично перебувати у місці проєктування рухомих зображень, оскільки останні надходили безпосередньо до їхнього дому.

Першою великою революцією телевізійної системи стосовно світу рухомих зображень, а отже, і кіно, є концепція живого ефіру або можливість зйомки події камерами та передачі її в режимі реального часу на певну кількість підключених телевізорів. Ефір наживо надає телевізійному середовищу додаткового відчуття правдивості, оскільки усні новини можуть бути передані в режимі реального часу, і далі розвиває (подібно до радіо, але з додатковим елементом – зображенням) концепцію зв'язку: світ тепер ближчий, доступний кожному. Ця технологічна подія відобразилася на діяльності ранніх відеохудожників і отримала назву «глобальне село» від теоретика М. Маклюена [118, р. 19].

З появою наприкінці 1960-х рр. домашніх відеокамер – інструмента, легкодоступного кожному – мова рухомих зображень суттєво змінилася, що призвело до появи нових аудіовізуальних продуктів, які значно відрізнялися від старого кінематографа та навіть молодого телебачення – музичного відео та відеоарту [214]. Обидва дискурси проклали абсолютно різні шляхи: музичне відео стало продуктом масового ринку, що пропонувався як рекламний засіб для музичної індустрії, з мінімальними варіаціями та майже завжди пов'язаний із запропонованим музичним стилем; а відеоарт став авангардною формою мистецтва, яка переосмислювала маніфести, написані на початку ХХ ст., за допомогою відеокамери.

Сьогодні, за шістьдесят років після цієї події, принаймні три суттєві фактори – цифрова епоха, інтернет та нові технології – потребують іншого погляду на аудіовізуальний дискурс, кидаючи виклик концепції відеоарту та змушуючи до діалогу між технологіями минулих років та новими пристроями. З огляду на широке використання відеокамер, що реплікуються та вдосконалюються на кожному новому мобільному пристрої, який з'являється на ринку, популярність соціальних мереж, пов'язану, зокрема, з аудіовізуальним обміном інформацією, та насамперед постійну еволюцію цифрового світу, трансформація вищезазначеного дискурсу є важливою задля створення сприятливих умов дослідження нової художньої революції.

Залучення такого елемента, як екран, до проєктного контексту стало поворотним моментом в еволюції мистецтва. Вплив телебачення спонукав творців до інноваційних рішень, надавши можливість використовувати сам об'єкт технічної демонстрації мистецького продукту як постійний компонент у власних творчих практиках. Відкрилася нова творча тенденція, нова аудіовізуальна дисципліна, яка розглядала відео як розвинену форму вираження, незалежно від консолідованої кіноіндустрії, зарезервованої для великих промов, чи експансивного телевізійного виробництва з контентом, розрахованим на побутову сферу. Відеоарт став альтернативним простором для експериментів з традиційними техніками, демонструючи раніше невідому

універсальністю. Ця галузь діяльності легко поєдналася з іншими тенденціями того часу, такими як флюксус-арт, хепенінг або концептуальне мистецтво, спираючись на широкий спектр художніх течій, теоретичних ідей і технологічних досягнень, а також на політичний і соціальний активізм [182, р. 43].

У період динамічних соціальних, економічних і культурних змін значна частина нового мистецтва була формально та політично радикальною – художники, які почали працювати з відео у 1960-ті рр., перебували під сильним впливом рухів та ідей флюксизму, перформансу, бодіарту, Arte Povera, попарту, мінімалістичної скульптури, концептуального мистецтва, авангардної музики, експериментального кіно, сучасного танцю та театру, а також різноманітних інших міждисциплінарних культурних заходів і теоретичних дискурсів. Слід зазначити, що відеоарт з самого початку був міжнародним явищем, оскільки митці, що працюють з відео, не лише надихалися різноманітними культурними джерелами, а й імпортували ідеї та погляди через національні кордони, збагачуючи та живлячи ширшу практику образотворчого мистецтва, а також переймаючи ідеї та підходи з інших дисциплін та медіа. К. Мей-Андрюс акцентує на тому, що провідні мистецькі практики однієї країни були перенесені на іншу, тому для розуміння складної історії відеохудожників необхідно знати палітру підходів і поглядів, які сприяли розвитку цього жанру. Дослідник виокремлює низку піджанрів відеоарту, «які розкривають дещо з гібридної природи цієї форми мистецтва» [182, р. 15].

Відеоарт – це порівняно нова діяльність, перші проекти якої, чітко ідентифіковані як «мистецтво», були створені наприкінці 1960-х рр. [31]. Художники та куратори, прагнучи творчо обґрунтувати нову культурну форму, намагалися визначити її канон, однак ці спроби не були успішними [69]. Терміни «відеохудожник» і «відеоарт» поступово ускладнюються у вживанні: в умовах конвергенції електронних медіа та стрімкого розвитку цифрових технологій ці номінативи часто використовуються у контексті будь-якого виду художньої практики рухомого зображення, незалежно від оригінального

формату чи вихідного матеріалу [64]. Сьогодні поняття «відеоарт» часто застосовується для ідентифікації рухомої графіки, представленої у цифрових художніх галереях, особливо під час демонстрації відповідних творів на кількох екранах. Протягом 1990-х рр. цей термін почав використовуватися як взаємозамінний з поняттям «художнє кіно», що частково було пов'язано з покращенням якості та доступності обладнання для відеопроєкції, а згодом – з розвитком великих плоских РК-екранів (рідкокристалічних дисплеїв) і плазмових екранів та доступністю форматів запису/відтворення зображення високої чіткості [217].

Американська письменниця та критикиня М. Стеркен зазначає, що ранні відеохудожники досліджували специфічні властивості відео не лише для того, щоб відрізнити його від інших видів образотворчого мистецтва, таких як кіно, живопис і скульптура, а й тому, що ці властивості також мали багато спільного з іншими напрямками того періоду, особливо з концептуальним мистецтвом, мінімалістичною скульптурою та перформансом [216, р. 103]. Британський відеохудожник і письменник С. Маршалл стверджує, що не було нічого неминучого у «переплетенні» практики відеоарту (британської) з пізнім модернізмом. Доступність портативних відеотехнологій збіглася з періодом, коли радикальні стратегії, такі як альтернативні виставкові простори та гібридні практики, стали важливим аспектом авангардної діяльності.

Вплив експериментального та авангардного кіно на відеоарт був особливо відчутним. С. Маршалл, зокрема, пов'язував розвиток відеоарту у Великій Британії з художньою школою [178, р. 33]. Як прямий наслідок цієї інституційної залежності від фінансування з боку таких агентств, як Британська рада мистецтв та регіональні мистецькі асоціації, а також доступу до обладнання та приміщень від медіавідділів художніх шкіл, відеоарт у Великій Британії на старті формування був поставлений у пряму конкуренцію з більш усталеними медіа, такими як живопис і скульптура. С. Маршалл трактував розвиток модерністської практики відеоарту як стратегію виживання: якби відео розвинулося як модерністська практика, воно могло б

претендувати на рівноправне місце з іншими традиційними художніми практиками. Водночас воно мало б перевагу у визнанні своєї специфічності завдяки модерністській зацікавленості у висвітленні «вроджених» властивостей медіа [178, р. 33].

Британський відеохудожник Д. Голл був одним із перших, хто ідентифікував власну практику з цим підходом. В есе «До автономної практики» він послідовно виклав власне бачення цієї художньої стратегії. Скульптор за освітою, він працював з фотографією та кіно, перш ніж зайнятися відео. Його цікавили не просто роботи, що використовували відео, а насамперед ті, що висували його на перший план як художній витвір. У своїй творчості він прагнув максимально відрізнити практику відеоарту від телебачення: відео як мистецтво прагне досліджувати пороги сприйняття, розширювати та частково розшифровувати умовні очікування тих вузьких умовностей, що розуміються як телебачення [148, р. 250]. Вплив Д. Голла на розвиток світового відеодизайну як видатного художника, що працював у сфері відео у Великій Британії в середині 1970-х рр., був значним і здійснювався не лише завдяки його «власній суворій і безкомпромісній відеороботі» [182, р. 22], а й через його критичні статті та кампанію на підтримку прийняття відео як засобу мистецтва [182, р. 47].

Багатьох художників, які почали займатися відеоекспериментами на початку 1970-х рр., приваблювало це середовище саме тому, що не мало ні історії, ні чітко визначеного критичного дискурсу як мистецького засобу, надаючи широку творчу свободу. Американський письменник Д. А. Росс розглядав цю відсутність критичної позиції як «чисту насолоду...», оскільки відеоарт не мав традицій і, будучи повною протилежністю живопису, не мав жодних формальних обмежень [232, р. 18].

До середини 1970-х рр. відеохудожники розробили різноманітні стратегії та підходи до проектування відеоконтенту, пов'язані з особливостями нового артсередовища, що розвивалося. Діяльність художників Н. Джун Пайка та В. Востелла до 1965 р. мала вирішальне значення для утвердження

відеомистецтва як дискурсу та вплинула на наступні покоління відеохудожників [160, р. 6–7]. Обидва зазначені митці були пов'язані з рухом «Флюксус» – вільно визначеною міжнародною групою художників, зацікавлених у розвінчанні мистецького істеблішменту та інших культурних інституцій. Спираючись на ранні так звані «антимистецькі» рухи, включаючи дадаїзм, реді-мейд М. Дюшана (1887–1968 рр., Франція), та зазнавши значного впливу «операцій випадковості», що застосовував американський композитор Дж. Кейдж (1912–1992 рр., США), флюксизм процвітав з кінця 1950-х р. до початку 1970-х рр. і вплинув на розвиток концептуального мистецтва.

Митці творчого осередку «Флюксус» створювали іронічні та нестандартні роботи, умисно важко зрозумілі, зазвичай організовуючи живі події або «хепенінги», що критикували матеріалізм і споживацтво. Дж. Ханхардт стверджує, що завдяки застосуванню техніки колажу В. Востелл і Н. Дж. Пайк трансформували медіатехнології та звичні художні стратегії: «стратегія Пайка-Востела, яка полягала в тому, щоб вилучити вітчизняне телебачення зі звичного середовища та залучити його до перформансів та інсталяцій, підірвала його як інституцію та підкреслила його роль у формуванні громадської думки та створенні культурних стереотипів» [149, р. 34].

У творі «Деколаж телебачення» (1961 р.) В. Востелл запропонував спотворювати телевізійне зображення, використовуючи випадкові перешкоди для трансляцій зображень телевізійних приймачів, встановлених у паризькому універмазі. Так, техніка «деколажу» В. Востела передбачала використання громадських просторів. Традиційно деколаж використовував зворотну техніку традиційного колажу, стираючи, видаляючи та відриваючи елементи текстів, зображень та інформації, щоб виявити та створити нові композиції. Дж. Ханхардт стверджує, що всі форми відеоарту – екранні роботи та інсталяції – можна розуміти як колаж через те, що електронна обробка, нашарування та змішування зображень і звуків є обов'язковим аспектом застосування відеотехнологій, що, відповідно, є показовою рисою техніки

колажування. На його думку, «стратегії обробки та рекомбінації зображень формують нову візуальну мову з мультитекстових ресурсів міжнародної культури. Історію розширених форм відеоінсталяції можна розглядати як розвиток технік колажу в часовому та просторовому вимірах, реалізованих через відеомонітори, які перебувають в інтертекстуальному діалозі з іншими матеріалами» [149, р. 40].

Н. Дж. Пайк вважається ключовою фігурою відеоарту, зокрема в контексті введення поняття «відеоарт» до теоретико-практичного дискурсу. Діапазон його відеоробіт охоплює значну кількість жанрів: інсталяції, живі виступи та трансляції, а також одно- та багатоканальні роботи. Перш ніж почати працювати з телевізором як об'єктом мистецтва, діяльність Н. Дж. Пайка була пов'язана з авангардною музикою. У своїх спробах віднайти нові мистецькі концепції митець переосмислював сутність перформансу як явища, пов'язуючи власну творчу філософію з розвитком нових електронних технологій і сучасного образотворчого мистецтва, і почав використовувати у перформансах для інсталяцій телевізійні екрани.

О. Жарук акцентує на тому, що інструмент відеотехнологій у контексті творчості Н. Дж. Пайка наближує його до традицій скульптурної практики [31, с. 176]. Завдяки результатам власних артексperimentів Н. Дж. Пайк здобув репутацію відеохудожника в журналістському середовищі [31, с. 177]. Так, вже у 1964 р. він продемонстрував світу перші авторські відеозображення, створені за допомогою портативної відеокамери. Це були новаторські трансформовані відеозаписи, які пройшли шлях від репрезентації об'єктів і подій до їх художньо-зображального вираження. Художник не просто маніпулював зображенням на екрані за допомогою електромагнітного пристрою, але й домігся створення серії рухомих абстракцій, засіб отримання яких він назвав демагнетайзером. Впродовж наукових пошуків щодо використання новітніх технологій у мистецтві художник зібрав комп'ютерну машину, яка давала змогу змішувати кадри, що стало технічною інновацією у сфері монтажу. Поєднуючи можливості змішування кадрів із вже опанованою

технікою хромакею, Н. Дж. Пайк досяг технічно небачених на той момент результатів у монтажуванні [31, с. 177].

Відеоексперименти зазначеного художника спонукали багатьох митців активізуватися, створюючи нові технічні витвори мистецтва. Це стало поштовхом для розвитку нової хвилі відеохудожників, які розробляли нові форми та види художніх витворів, запропонували альтернативу традиційному телебаченню. Хвиля відеоекспериментів обумовила формування нового жанру візуального мистецтва – відеоарту, який згодом був збагачений послідовниками Н. Дж. Пайка такими інструментами, як музика, відео, перформанс.

Відеоарт як напрям образотворчого мистецтва відіграє важливу роль у розвитку сучасної естетики, забезпечивши митців концептуальною рамкою та простором для «вільних експериментів» у нових технологіях та їхніх соціально-культурних наслідках, а також спричинивши формування нового дискурсу про взаємозв'язок між мистецтвом і масовою комунікацією, оскільки відеомитці та виробники телевізійних програм використовували однакові технології (хоча культурна ідентичність «відео» відрізняється від «телебачення», див. Додаток В). Насправді ці два аспекти тісно пов'язані: кожне дослідження нової технології, її форм і змісту має тлумачитися з огляду на її комерційне і соціальне застосування. Суперечливі погляди на взаємозв'язок між мистецтвом і масовою комунікацією зумовили формування двох основних підходів до розуміння відеомистецтва: «модерністський підхід» ґрунтувався на уявленні, що митці «більш просунуті», ніж ті, хто працює на телебаченні, в інтерпретації «формальних» характеристик електронних засобів масової інформації, і стверджував, що вони можуть застерегти громадськість від політичного та психологічного впливу засобів масової інформації та мати зовсім іншу мету, ніж ті, хто створював телепрограми; «постмодерністський підхід» стверджує, що всі види технологічних/комерційних мов (від телебачення до відеоігор тощо) можуть використовуватися митцями або перевизначатися як «мистецтво», навіть якщо вони виробляються в

комерційному контексті. На думку М. Турко, саме це співіснування двох протилежних естетичних поглядів у межах одного руху – а відтак, і «невизначеність», яку описує П. Террігорст, – надає цінності та значення цій категорії, яка не належить до конкретної форми чи функції аналогових відеотехнологій, а охоплює роботи, які досліджують деякі з цих форм і функцій у світі мистецтва чи поза ним [220].

У 1970-ті рр. представники вже популярного на той час мистецького жанру відеоарту почали використовувати оптичні та підсвітлювальні прилади для відеодизайну сценічного простору. Прикладом є відеороботи «Dawn Burn» (1975 р.) та «Bird's Eye» (1978 р.) американської відеохудожниці Марі Люсьєр, які демонструють застосування оптичних можливостей відеокамери. Зокрема, слід зазначити і демонстрацію різних ефектів, які створюються з використанням спеціальних сфокусованих променів світла на камеру. О. Жарук стверджує, що «ці ефекти, будучи результатом заломлення світла, нагадували абстрактні динамічні фігури, сітчасті за формою, що переливаються різними відтінками чорно-білих колірних поєднань. Вони нагадували імпресіоністську техніку, з тією лише різницею, що створила ці ефекти не рука художника, а фотоелементи відеокамери» [31, с. 176].

Вже у 60–80-х рр. відеоарт у своєму первинному вигляді об'єднував різні стилістичні напрями, які формувалися безпосередньо під час експериментів і вдосконалення новітніх засобів та інструментів візуалізації рухомих зображень. Відеоарт, на відміну від художнього кінематографа чи, наприклад, фотографії, не має чіткого проектного типу чи формату візуалізації твору, що обумовлено залученням до процесу становлення відеоарту перформансистів, фотографів, художників і навіть скульпторів [31, с. 178].

У 80-ті рр. ХХ ст. відеоарт продовжує активно розвиватися. Відеохудожники активно впроваджують власні творчі експерименти та імплементують нові художньо-проектні засоби до технологічного мистецтва. Французький відеохудожник Р. Кахен втілює експерименти залучення електроакустичної та синтезованої музики. Особливістю його творчості стала

побудова послідовних зображень за законами музики. Так, наприклад, фрагменти поезії, зокрема цитати творів літературного мистецтва, Р. Кахен використовував як візуальний «голос» у своїх відеотворах, а також залучав документальні відеозйомки, кадри та короткі епізоди з кінофільмів, що синтезувалося в екранній поліфонії. Комплексність проєктів відеодизайну як показову рису цього творчого напрямку було закладено саме через становлення мистецького жанру відеоарту [139].

У період 1975–2000-х рр. почали активно розвиватися інтерактивна та динамічна візуалізація і відповідні технології, які й досі залишаються сучасними та затребуваними: комп'ютерні технології (зокрема, 3D-моделювання), мультимедійні технології, моушн-дизайн, інтернет-технології, відеотехнології тощо. З поширенням знімальних пристроїв, значним спрощенням процесу відеозйомки, відеообробки та створення мультимедійних роликів останні стали універсальним засобом як у розважальних і побутових, так і у виробничих цілях. Адже відеоконтент здатен максимально доступно донести всю різноманітність форм інформації, особливо в інтерактивному режимі, даючи змогу користувачеві самому визначати порядок взаємодії з нею.

Тобто від 1960 р. і дотепер відбувся швидкий розвиток електронних і цифрових технологій обробки зображень, зокрема відео. Досягнення в цій галузі перетворили відеозйомку з дорогого спеціалізованого інструменту, що знаходився виключно у розпорядженні великих корпорацій та установ, на потужну проєктну технологію широкої популярності. Відеоарт, відповідно, трансформувався з маргінальної діяльності в один із найвпливовіших засобів сучасного мистецтва, започаткувавши новий напрям у дизайні. Новітні цифрові та комп'ютерні технології революційно змінили проєктні підходи відеодизайну, зокрема й в контексті проєктного формату, чітко окресливши жанрово-функціональні вектори. Сучасний відеодизайн для втілення дизайн-концепції використовує не лише телевізійні можливості, а й широкий спектр інших комп'ютерних і технічних засобів, у зв'язку з чим науковці акцентують

певні особливості розвитку відеодизайну, насамперед пов'язані з опануванням цього інструменту як засобу проектування та розумінням його комплексної природи [11; 31; 69].

## **2.2. Типологія та проєктний функціонал прийомів відеодизайну у світовому сценічному мистецтві**

Сучасні дизайнери сценографії завжди прагнуть знайти нове театральне зображення, яке об'єднує сценарій театральної вистави з глядачами, що зробило цифрову анімацію важливою в розробленні сценографії всіх типів театральних вистав у XXI ст. – від музичної вистави, кінетичної драми, опери, балету до театральної п'єси чи показу мод. Відображуваний або проєктований матеріал, 2D- чи 3D-графіка стали одними з найважливіших елементів театрального дизайну. Швидкий розвиток технологій і науки загалом та поява світу цифрових технологій дали змогу дизайнерам-сценографам віднайти способи використання інтерактивних цифрових медіа в театральних виставах, щоб цифрові медіа були одним з елементів у створенні візуальних світів, що відкривають нові горизонти творчості для сценографів.

На сцені метою цифрової сценографії є поєднання живого відображення з цифровими медіа, що є найновішим технологічним досягненням у світі для розробки нової мови сценічного мистецтва. Завдяки технічним аспектам цифрових медіа глядач може відчувати найбільший потенційний естетичний вплив з погляду привабливості зображень і візуальних ефектів. Сучасні технології стали натхненням, оскільки допомагають втілювати ідеї, які раніше було важко реалізувати. Нещодавній технологічний розвиток у сфері цифрових медіа вплинув на формат театральних вистав і більше не обмежується дизайном декорацій та освітлення, поєднуючи цифрові медіа та сценічний дизайн.

Попри те, що використання проєкцій у сценічному мистецтві відоме з XX ст., поодинокі приклади не зробили цей засіб загальноприйнятою практикою. Лише в перше десятиліття XXI ст. відеодизайн було визнано

самостійною творчою галуззю. Так, наприклад, у 2007 р. профспілка United Scenic Artists' Local 829 офіційно додала до наявних професійних категорій, таких як «сценічний дизайнер» і «світлодизайнер», нову категорію – «відеодизайнер» [186, р. 211]. Динаміка розвитку цифрових технологій засвідчує формування інноваційної парадигми, в якій зображення або проєктуються на реальні об'єкти засобами цифрової проєкції, або інтегруються до реального простору завдяки використанню пласких екранів. Інакше кажучи, віртуальні об'єкти можуть бути спроектовані як на фізичний простір площини, так і всередину [201, р. 93].

У розділі «Ще одна версія пасторалі» своєї нині класичної роботи «Смерть персонажа: перспективи театру після модернізму» Е. Фукс розкриває тенденцію в американському театрі кінця ХХ ст., визначаючи її як «постмодерністські пейзажні п'єси» [142, р. 105]. Аналіз творів Роберта Вілсона, Рези Абдоха, Мередіт Монк та Сюзан-Лорі Паркс, серед інших, дає змогу Е. Фукс визначити риси цієї нової естетики: заміна просторовості часовістю як принцип театрального представлення, поглинання людської фігури візуальним полем, що відкривається сценою, та створення сценічного цілого без переваги людської дії. Ці зрушення в театральному апараті потребують оновлення уваги глядача. Сцена, позбавлена ієрархічного розташування, наповнена численними, одночасними та нецентральними рухами, потребує від глядача рухливого погляду під час вибору фокусних точок серед множинності сценічних подій, повертаючи ці точки до сингулярності. Великою мірою перелічені риси є характерними для сучасного сценічного простору, в якому важлива роль належить відеодизайну.

У контексті відеодизайну особливе значення відіграють відеоінсталяції – жанр, «що передбачає використання в інсталяції екранного зображення, екранів, моніторів, відеопроєкцій тощо» [90], насамперед завдяки концепції участі та її зв'язку з театральністю. У цій захопливій формі художнього вираження, що виходить за межі традиційних форм, відбувається запрошення глядачів до унікального середовища, де межі між мистецтвом та глядацькою

аудиторією розмиваються. Важливими аспектами інсталяційного мистецтва є його присутність у певному місці та зв'язок з реальними соціальними умовами. Глядачів закликають брати участь, грати активну роль у побудові власного розвитку за допомогою нарративної структури, яка є ключовим елементом відеоінсталяційного мистецтва. Відеоінсталяційний твір мистецтва, нарешті, спонукає глядачів осмислити власні особисті історії та усвідомити, як вони використовують технології для створення більш задовільного сучасного життя [136, р. 34]. Так, використовуючи відеоелектронні технології для розробки інсталяційних творів мистецтва, художник отримує можливість досліджувати найпопулярніші проблеми цих технологій: технічні, естетичні, соціальні.

Відеоінсталяції можуть бути встановлені як у традиційному сценічному просторі – у приміщенні, так і просто неба [34]. Цей експресивний проєктний спосіб репрезентує привілейовані стосунки з простором, а отже, відеоінсталяції є специфічними не лише для сценічної постановки, а і для самої локації, тобто мають бути спеціально розробленими для місця експонування. Зв'язок з навколишнім середовищем може бути настільки визначальним для відеодизайнера, що сама відеоінсталяція може істотно трансформуватися залежно від простору, в якому вона експонується.

Відеоінсталяції забезпечують спосіб реалізації зображувального контенту, який зазвичай залишає глядачеві свободу створення власного шляху перегляду. Глядачі також можуть бути залучені до творчого проєкту так, щоб стати невіддільною частиною твору. Найпростіший спосіб полягає у використанні камер, які знімають публіку в режимі реального часу. Розвиток технологій, присвячених інтерактивності, радикально збагатив виразні можливості відеоінсталяцій, зробивши їх структурами, що по-різному реагують на певну поведінку виконавця, якого можна спонукати до виконання певної дії (торкнутися ділянки інсталяції, натиснути кнопки тощо) або який, просто рухаючись у просторі, може несвідомо активувати функціонування частини або всієї відеоінсталяції. У такому разі співучасть виконавця

необхідна для того, щоб твір був введений в дію, а отже, щоб він «існував». Власне, сама концепція відеоінсталяції як самостійного феномену зумовлює його використання в складних концептуальних сценічних постановках [34].

Так, наприклад, у січні 2024 р. в М.К. Clurlionis National Museum of Art (Литва) було репрезентовано міждисциплінарний проєкт «Звукові візерунки», що складається з аудіовізуальної інсталяції та унікальних сценічних виступів, створюючи концептуальний простір, у якому основний акцент зроблено на зв'язку між традиціями та сучасністю з метою поширення етнічної культури. На основі давньої (балтійської) символіки в литовському народному мистецтві А. Юцевічюте (графічна анімація), А. Янушайте-Віткунене (традиційні текстильні роботи) та саундтреку поліфонічних пісень «Сутартіне» (Р. Реутайте) авторки проєкту створили оригінальну сучасну інсталяцію, тривалістю 11 хвилин. Її сюжет переплітає традиції та інновації, відображає цикл людського життя, пори року та коло Реди, що їх символізує. Абстрактний графічний стиль обрано так, щоб кожен учасник міг інтерпретувати зображення по-своєму. Візуальна мова кінетики, яка спирається на балтійські та етнічні символи, створює динамічний графічний візерунок, що ілюструє різні пори року (Рис. В. 1; Рис. В. 2).

Інсталяція представляє шість автентичних литовських поліфонічних пісень (*sutartinės*), які тематично відповідають різним порам року: пісня про льон «*Trep trepo*», «Ти, мій дубе» (Весна), весільна пісня «*Saulala riedulėla*» (Літо), філософськи забарвлена пісня «Три бджоли на конюшині» (Осінь), а також «Яблунове туто» та «Лети, бджоло-робітниця» (Зима). Оригінальний саундтрек (саунд-художник Р. Реутайте) був створений з використанням записів сутартин, виконаних групою співаків «*Sasutalas*» Каунаського культурного центру (керівник А. Моркунас), і записів звуку традиційних ткацьких верстатів (автор Р. Мінкус), реалізованих спільно з Литовським етнографічним музеєм просто неба для цього проєкту. Три молоді авторки – А. Юцевічюте, А. Янушайте-Віткунене та Р. Реутайте – представляють різні галузі мистецтва: графічний дизайн, текстиль і музику. Як і багато людей,

стикаючись з впливом глобалізації, технологій і викликами в особистому житті та професійній діяльності, художниці вирішили звернутися до свого коріння, етнічної культури та історичної пам'яті. Маючи бажання наблизитися до глибшого пізнання світу та прагнучи, щоб глядачі та слухачі відчули те саме, вони застосували форми художнього вираження, знайомі сучасній людині [120]. Так, розвиток сценографічної проєкції відбувався завдяки експериментальній діяльності провідних європейських театральних діячів ХХ ст., спрямованої на розробку інновацій у театральній сфері з метою затвердження позиціонування театру як інтерпретатора нового покоління з сучасними засобами та методами.

Головне завдання використання проєкції полягає у візуалізації та демонстрації того, як проєктовані зображення виглядатимуть у заданій моделі. Так, за допомогою відеокамери, комп'ютерів і спеціалізованого програмного забезпечення задана форма та всі запропоновані для проєкції ілюстрації заповнюються в пам'ять комп'ютера. Потім група відображається на візуальному дисплеї (VDU). Проєкції встановлюються одна за одною на екрані. Комп'ютерне програмне забезпечення дає змогу налаштувати масштаб проєкцій та обрізати їх експериментально, доки не буде досягнуто бажаного ефекту. Завдяки точній підготовці слайдів та ухваленню попередніх рішень виробничою групою щодо послідовності показаних проєкцій можна значно заощадити час на технічну підготовку [203, р. 182].

Сценографічні медіа розвинулися для відображення у тривимірній формі цифрових елементів з використанням світла як основного проєктного середовища, що відіграє фундаментальну роль у сучасній сценографії. Цифрові анімовані медіа використовуються як основний елемент театральної сцени з погляду взаємодії між театральною сценою, виконавцями та глядачами, і це чітко проявилось в багатьох типах театральних вистав.

Поруч із проєкціями, дедалі більшої популярності та складності у сценічному дизайні набувають голограми. Голографія – це техніка, за допомогою якої фронт світлової хвилі, що виходить від прозорого або

непрозорого об'єкта, записується, а потім реконструюється. Ця реконструкція хвильового фронту забезпечує точне відтворення його оригіналу, тому голографія здатна записувати зображення об'єкта, зберігаючи стереоскопічні та паралаксні ефекти. Голограму зазвичай представляють як тривимірну фотографію, оскільки фотографія та голографія – це методи запису зображень, які, по суті, мають спільну можливість використовувати подібні носії запису. Найважливіша відмінність між двома зазначеними технологіями полягає в тому, що голографія дає змогу записувати фазу хвилі, що досягає носія запису, тоді як фотографія – ні [138, р. 12].

Голографічна модель – це інтерактивна технологія проєктування тривимірного зображення у просторі» [88, с. 174], що в сценічних постановках зазвичай використовується для створення ілюзії реалістичного зображення проєкції. Є кілька типів та методів створення голограм і проєкцій у межах сценічного простору:

- техніка «Привид Пеппера», що використовує прозорий екран і прихований проєктор для створення ілюзії 3D-зображення в повітрі;
- зворотна проєкція – це ще один варіант, який проєктує зображення на екран або напівпрозору поверхню ззаду, створюючи реалістичний фон або обстановку;
- фронтальна проєкція – зображення проєктується на відбивний екран або поверхню спереду, створюючи динамічний та інтерактивний передній план або накладання;
- голографічна проєкція – техніка, яка використовує лазери або світлодіоди для створення 3D-зображення, яке можна переглядати з різних кутів і відстаней без необхідності використання екрана чи поверхні [138].

Якість голограм і проєкцій визначається кількома технічними чинниками, включаючи роздільну здатність (впливає на різкість і деталізацію зображення), яскравість (впливає на видимість зображення та контрастність), колір (впливає на реалізм і настрій зображення), вирівнювання (впливає на перспективу та спотворення зображення) та калібрування (впливає на чіткість

та узгодженість зображення). Слід зазначити, що до цієї технології відеодизайнери зазвичай звертаються в процесі проектування оформлення сценічного простору музичних концертів, різноманітних музичних фестивалів та інших івентів музичної індустрії.

У контексті сценічного мистецтва голографічні продукти не лише дають змогу отримувати реальні та тривимірні відтворення людини чи об'єкта, а й розширюють межі, накладені часом, простором і самою реальністю. Голографія дає змогу, наприклад, відтворювати персонажів з минулого або малювати уявні контексти: реальні чи уявні зображення, сучасні чи історичні, записані чи створені в цифровому форматі, можуть оживати. Голограма, фактично, може зруйнувати бар'єри місця та часу, виводячи на сцену персонажів, які знаходяться за сотні кілометрів від точки, де вони матеріалізуються як голограми, або персонажів, які належать до минулих епох. Завдяки 3D-голограмам можна розробляти дивовижні театральні вистави, інтегруючи спеціальні ефекти з голографічним записом, а також змушувати записані фігури або «голографічних персонажів» взаємодіяти наживо з реальними фігурами на сцені.

Завдяки діяльності багатьох провідних театральних художників-сценографів від XX ст. і донині, таких як Й. Свобода, Р. Лепаж, М. Фішер та ін., одними з найважливіших технологій, що використовуються у сценічних практиках, є великі світлодіодні екрани та технологія голографічної проєкції Videomapping. Відеомеппінг – техніка доповненої реальності, яка дає змогу накладати динамічну 3D-«цифрову маску» на архітектуру, об'єм, предмет [26]. Попри відсутність чіткої дати виникнення, умовно відлік цієї технології можна вести від початку 2000-х рр., коли з'явилося перше програмне забезпечення для спрямування проєкції на певну поверхню. Упродовж менш ніж 25 років ця технологія досягла значного прогресу – від створення візуальних ефектів до точного розмежування об'єктів за допомогою алгоритмів розпізнавання та камер глибини. Якщо розглядати відеомеппінг ширше, доречно згадати

інсталяції Т. Оурслера, зроблені з використанням невеликих РК-відеопроєкторів у 1991 р.

Окрім того, деякі дослідники вбачають витoki відеомепінгу в історії мистецтва ще з XVI ст. – у так званих «машинах зору», театральних перспективних ілюзіях і творах, які використовували техніку анаморфози. Першим публічним використанням став проєкт кінокомпанії Волтера Діснея «Маєток з привидами» (1969 р.), коли використовувалася 16-міліметрова плівка [26]. Кінопроєктор проєктував зображення на «модель скелета», створюючи динамічний ефект. Після 2001 р. проєкційний мепінг став використовуватися в різноманітних галузях, зокрема в мистецькій, ставши однією з найбільш затребуваних технік відеодизайну. Відтоді інтерес до цієї відеотехнології значно зріс, і вона стала предметом глибокого аналізу як у професійному середовищі, так і в освітніх інституціях. Значну увагу до відеомепінгу привернула також публічна презентація у 2010 р. в музеї Фатахілла (Кота Туа, Джакарта), після чого ця технологія набула глобального поширення та теоретичного осмислення [170].

Відеомепінг – це новітня техніка відеопроєкції, яку можна застосовувати майже до будь-якої поверхні, перетворюючи її на динамічний відеодисплей, здатний створити оптичні ілюзії за допомогою графічних об'єктів [203, р. 18]. На думку дослідників, «відеомепінг (також званий 3D-мепінгом, проєкційним мепінгом або просто мепінгом) – це особлива форма доповненої реальності (AR) або реальності, створеної розробником, що є основою розвитку дисципліни, яка характеризується більшою повнотою та послідовністю» [211]. Тип проєкції у відеомепінгу зазвичай є анімованим відео. Можна зробити висновок, що анімація – це середовище, яке поєднує дві конвенції або дисципліни, а саме фільм і зображення. Щоб використовувати анімаційні техніки, необхідно розуміти та застосовувати обидві конвенції.

Іншим терміном для анімації є рухома графіка [235]. Відеомепінг, що поєднує численні мультимедійні елементи – текст, графіку, відео, аудіо, інтерактивність та анімацію – можна вважати результатом розвитку

мультимедіа. У широкому розумінні мультимедіа означає поєднання одного або кількох медіа [222]. Сучасні українські науковці пропонують трактувати відеопроєкційний меппінг як «проєкцію відеоматеріалів, що, на відміну від звичайних відеопроєкцій, адаптується до форм та обсягів проєкційної поверхні, якою може стати будь-який об'єкт і суб'єкт, за формами та обсягами» [26, с. 162].

Приклади використання проєкційного відео в культурних практиках і виконавському мистецтві значно збагатилися в другому – на початку третього десятиліття XXI ст. Поява 3D-проєкційного меппінгу додає глибини та розміру плоским поверхням, перетворюючи статичні декорації на живі пейзажі. Ця технологія може перетворити просту коробку на транспортний засіб, що рухається, ліс або гамірний міський пейзаж, посилюючи ілюзію реальності та розсуваючи межі театрального дизайну. Основою технології 3D-меппінгу стала голографічна проєкція – в результаті синтезу технології 3D та інтеграційного відеомистецтва можлива проєкція на будь-який об'єкт конкретного середовищного простору, що передбачає врахування його геометричних даних, місця і положення в просторі, а під час художньої трансформації, що реалізується завдяки комплексу візуальних засобів, у глядача з'являється певна ілюзія [26, с. 162].

Закордонні науковці виокремлюють три основні типи відеомеппінгу:

- відеомеппінг як окремий виконавський вид мистецтва, в якому представлений аудіовізуальний елемент може існувати самостійно, без допомоги інших виступів (наприклад, відеомеппінг у Музеї відеомеппінгу Фатахілла, проєкти «Яка чудова Західна Ява» та відеомеппінг Ізола Гама (2015 р.). Зазначені відеомеппінги розглядаються як витвори мистецтва;

- інсталяційні мистецтва, що демонструються на виставці або в публічних просторах у межах концептуальних мистецьких чи дизайнерських інсталяцій. Цей тип поєднує відеомеппінг із просторовим мистецтвом (наприклад, роботи *Lucid Dreams Highlight* та *Bodypack x Arkiv*) і розглядається як частина художньої інсталяції або дизайнерського об'єкта;

— відеомеппінг як допоміжний естетичний елемент для підтримки живих виступів (наприклад, театральних вистав, урочистих церемоній, музичних концертів, показів мод та ін.); відеомеппінг цього типу призначений лише для посилення візуального досвіду глядача та створення специфічної атмосфери [190].

Водночас відеомеппінг можна типологізувати і за об'єктом проєкції:

- архітектурний відеомеппінг (проєкції на фасад будівлі або іншу архітектурну споруду);
- об'єктний відеомеппінг (проєкції на будь-яку геометричну форму або реальний об'єкт, а в сценічному мистецтві – зазвичай на декорації);
- інтер'єрний відеомеппінг (проєкції в межах закритих просторових середовищ);
- фулдом (проєкція за допомогою 4 і більше відеопроєкторів, яка накладається на викривлену площину сфери);
- ландшафтний відеомеппінг (проєкція на природні об'єкти, що може використовуватися в сценічних практиках на локаціях просто неба).

Окрім того, в сучасних сценічних практиках можуть використовуватися і відеоперформанси, зокрема: голографічні проєкції на прозорі екрани, водяні проєкції, проєкції на дим. За методом розробки у сучасних сценічних практиках зазвичай використовується стандартний відеомеппінг, а в мультимедійних виставах – інтерактивний 3D-меппінг.

Віджеїнг і проєкційний меппінг значно розширюють можливості живих відеопроєкцій та візуальної сценографії завдяки рендерингу в реальному часі й використанню спеціального програмного забезпечення, такого як Madmapper, VDMX, Syphon та Modul8. Розширенню аудіовізуального досвіду сприяють деякі інструменти для експериментів, такі як живі відеокамери та звукова взаємодія. Візуальне картування, або відеомеппінг, є ефективним проєктним засобом, що успішно застосовується на різноманітних івентах – від загальних культурних заходів до музичних концертів.

На музичному івенті візуальне тло з'являється як нове медіа. Візуальні елементи стають чинником, що сприяє події, допомагаючи зробити її святковою. Цей візуальний складник може бути представлений у формі відеомепінгу, що створюється наживо візуальним жокеєм (VJ). Сформований наприкінці 1970-х і на початку 1980-х рр. у клубах великих західних міст (Нью-Йорк, Сан-Франциско, Амстердам, Лондон), цей специфічний вид мультимедійного перформансу полягає у створенні або маніпулюванні візуальними образами в режимі реального часу за допомогою технологічного посередництва та синхронізації з музикою. Хоча значна частина досліджень у цій галузі спрямована переважно на нові способи поєднання візуальних і звукових аспектів або створення нових вражень від звукової візуалізації, просторова парадигма, на якій базується цей тип перформансу, завжди була проблемою для його практиків [228, р. 72].

VJ може керувати своїми візуальними елементами на великому екрані. У практиці відеомепінгу музика інтегрується як ключовий структурний компонент заходу. Поєднання візуального матеріалу та музики виконує допоміжну функцію, підкреслюючи виступ артиста як головну фокусну точку. Водночас візуальні проєкції не лише підтримують основну дію, але й формують атмосферу та враження для аудиторії [218, р. 54]. Дослідники наголошують на тому, що проєктування візуального відображення відбувається в чотири етапи [12; 24]:

— перший етап – визначення проєкційної поверхні. На цьому етапі відбувається вибір поля або об'єкта, який буде використовуватися для проєктування на нього зображення (це може бути будь-який непрозорий об'єкт або гігантський світлодіодний екран, де зображення відображається безпосередньо без проєкційного пристрою);

— другий етап – вибір програмного забезпечення, що залежить від функції його використання. Наприклад, програмне забезпечення «Resolume» має функції для роботи у візуальному відображенні, програмне забезпечення

«V-Cap» має функцію вимірювання масштабу та розміру об'єкта, що відображатиметься (функція меппінгу);

– третій етап – створення контенту, що базується на заздалегідь визначеній концепції, яка буде відображена у візуальному меппінгу;

– четвертий етап – пробне відтворення. Це завершальний етап перед показом візуального меппінгу, відповідно, усі підготовчі роботи повинні бути налаштовані та протестовані (від інструментів, що використовуються, до візуальних елементів, які будуть відображатися).

Візуальний меппінг створюється відповідно до теми, тексту пісні та передачі атмосфери через музику, яку виконує виконавець/артист, тому такий технологічний інструмент гарантовано здійснює вплив на глядача.

Якщо кіно народжується з додавання темпоральності до зображень, то нові тенденції в цифровому мистецтві, такі як відеопроєкція архітектурного меппінгу, аудіовізуальні (A/V) перформанси та нові форми імерсивної сценографії, додають просторового виміру рухомому зображенню. Інновації галузі цифрового мистецтва є результатом прискорення тенденції, яку історично можна ідентифікувати через численні прояви універсальних експозицій. Цифровий вибух насправді є наслідком демократизації інструментів, що контролюють світло, звук і зображення за допомогою дедалі складніших інтерфейсів. Авангардні художні підходи з їхнім постійним прагненням до дематеріалізації творів мистецтва утворили синтез з технологіями сценографічної просторової організації. Злиття світів призвело до появи нових A/V перформансів, які розкривають появу нової мови, а саме аудіовізуальної просторової формації. Ця мова використовує творчий потенціал нових аудіовізуальних інструментів, поєднуючи звукові та світлові хвилі з просторовим компонентом.

Зображення, написані в русі, ознаменували виникнення кінетичної типографіки та «розширення вербального універсуму як цінності сенсу у візуальному всесвіті» [187, р. 132]. У першій чверті XXI ст. кінетична типографіка (техніка анімації тексту) отримала значну популяризацію завдяки

різноманітним цифровим технологіям та активно використовується у відеодизайні сучасних сценічних практик.

Кінетична типографіка – це текстові методи побудови, що поєднують візуальні та вербальні форми в одній площині. Ці методи є поліморфними викривленнями, що ілюструють значення слова на основі ритму (швидкості та переходів), контурів і деформацій слів [180, р. 275]. У кінетичній типографіці текст персоніфікується, набуває образної форми, щоб мати сенс поза межами семантики слова. Дослідники акцентують на тому, що естетика типографіки диктує спосіб читання (шрифти, що полегшують або ускладнюють цей процес) і слідує концептуальним стандартам, які визначають текстовий жанр [180, р. 276].

Попри активізацію досліджень кінетичної типографії, її концептуалізація все ще викликає багато питань. Попереднє розуміння природи типографії та словника, що використовується для її визначення, вважало її статичною. У друкованому вигляді шрифт є фіксованим, статичним і постійним, а на екрані, хоча й не постійний, шрифт значною мірою «неживий». Навіть з появою гіпертексту, який уможлиблює навігацію між документами, а форми літер стають активними гіперпосиланнями, текст все ще вважається пасивним інструментом комунікації. Однак, як зазначає Дж. Гельфанд, з динамічними можливостями сучасних цифрових медіа «статичні визначення шрифту виглядають дедалі більш під загрозою» [151, р. 51]. Можна припустити, що однією з вирішальних розмежувальних ліній між цифровою та друкованою літературою є «текстовий рух». Друкований шрифт бачив «аналогію руху» у роботах футуристичних типографів, таких як Ф. Т. Марінетті, а пізніше – у «поетів-конкретистів». Тепер цифрові медіа пропонують можливість для типографії, яка має справжній часовий вимір, у якому форми літер можуть рухатися та змінюватися відповідно до авторського сценарію дизайнера. Як зазначає М. Вортінгтон, «у часовому середовищі шрифт має додаткові виразні якості,

шари значення» [233, р. 9] та додаткові виміри, які неможливо відтворити у друці.

Об'єктивно кінетичну типографію можна визначити як анімацію, в якій основним, якщо не єдиним, візуальним елементом композиції є типографіка. У цьому типі анімації типографіка виходить за межі своїх звичних функцій і слугує не лише елементом вербальної комунікації, а й візуальної. Один з найбільш прийнятних підходів до визначення кінетичної типографії належить Б. Брауні, яка пропонує поділ кінетичної типографії на «типографію в русі» та «рідку типографію» [125]. У прикладах шрифту в русі відбувається лише зміна в глобальному масштабі – зміна глобального розташування.

Незважаючи на термінологічні проблеми, серед авторів існує консенсус щодо того, що додавання темпоральності до типографії збільшує її комунікативні та експресивні можливості, що є однією з головних причин вважати кінетичну типографію новою формою комунікації, яка набагато більше відповідає сучасним вимогам – як технологічним (представленим підтримкою дедалі досконаліших технологій, що пропонуються пристроями), так і соціокультурним (представленим зростаючою соціальною потребою в покращенні комунікаційних зв'язків між засобом читання та читачем). Н. Стребіж та Н. Дядюх-Богатько слушно зауважують у своїй статті, що «шрифтова композиція створюється за допомогою дотримання основ композиції для досягнення потрібного автору візуального ефекту. Залежно від задуму текст може легко читатися, важко читатися або бути нечитабельним. Текстова композиція може утворювати оптичні ілюзії, бути оформленою у певну візуальну форму, що асоціюється із певним явищем, об'єктом чи поняттям» [91, с. 108].

Численні художні рухи прагнули пристосувати кінетичну типографію до своїх композицій. У кубізмі Г. Аполлінер трактував типографію не лише як елемент вербальної мови, а і як зображення, завдяки чому текст насамперед візуалізується, а лише потім читається. У футуризмі Ф. Марінетті використовував кінетичну типографію, щоб створити відчуття руху та

швидкості у своїх композиціях. Окрім цих рухів, велике значення також мали творче об'єднання художників з Лейдену Де Стейл (Голландія, 1917 р.), конструктивізм (1921 р.) та дадаїзм (Швейцарія, 1916 р.). Однак саме в кінематографі кінетична типографія змогла утвердитися як набагато інтуїтивніша та привабливіша форма комунікації, ніж статична типографія. За даними дослідників, вперше кінетичну типографіку було використано у вступних титрах фільмів «На північ через північний захід» (1959 р.) та «Психо» (1960 р.), художніх фільмів А. Гічкока, зі вступними сценаріями, розробленими С. Бассом [172, р. 83].

З розвитком фотонабору наприкінці 1950-х рр. шрифтом стало набагато легше маніпулювати, оскільки він став набагато гнучкішим, міг вільно розширюватися та стискатися. Крім того, почалося впровадження комп'ютерів на робочих місцях, що зумовило залучення інших інструментів, які сприяли розробленню анімації з кінетичною типографікою, зокрема поява анімаційного програмного забезпечення, такого як Quantel, Flash та ін. Наразі технологічний прогрес змінює спосіб отримання, сприйняття та інтерпретації інформації суспільством. За цих обставин кінетична типографіка перетворилася на актуальну галузь з практично безмежними творчими можливостями [172, р. 84].

Мультимедіа пропонує типографам можливість «драматизувати» [151, р. 49] шрифт, щоб форми літер стали «плинними» та «кінетичними» [140]. Титри фільмів представляють типографічну інформацію з плином часу, часто оживляючи її за допомогою анімації. Моушн-графіка, зокрема фірмові стилі кіно- та телевізійних компаній, зазвичай містить анімований шрифт. Програмне забезпечення, починаючи з Macromedia Flash та ін., дало змогу створювати анімовану поезію та кінетичну типографіку. Приклади «шрифту в русі» у часових медіа стали повсякденними. Академічні дослідження почали класифікувати часову типографіку та визначати її потенційне використання. Теоретики припускають, що за допомогою нових технологій шрифту можна

надати «театральний складник» [141, с. 71] і наголошують на значному експресивному потенціалі такої типографії.

Одним із перших, хто запропонував розширене визначення руху в контексті кінетичної типографії, був Т. Іконен. На відміну від більшості попередніх теоретиків, він охоплює не лише переміщення об'єкта у просторі, а і його трансформацію. Він вважає, що рух може означати «зміну темпу, обертання, рух маятника... шарнірний рух, пружний рух, "потік" і, що критично важливо, "зміну форми"» [156, р. 8].

Екранна типографія, яку обговорювали вищезгадані теоретики, має часовий вимір. Вона змінюється з часом, представляючи безліч зображень або композицій. Часову типографію можна розділити на дві чітко окремі категорії. Перша з них містить слова, які «представлені послідовно в часі» [232, р. 30]. У послідовному представленні слова є статичними. Вони не рухаються і не змінюються, а розташовані та відображаються так само, як слова на друкованій сторінці. Статичні розташування слів представлено послідовно, як у ранніх титульних картках. Для них «шрифт друкувався на картці, яка була безпосередньо знята на плівку» [232, р. 15].

Статичний текст досі використовується і в мультимедійному дизайн-продукті, що представлений у сценічних практиках. Ця категорія часової типографіки, тобто послідовність статичних типографічних макетів, має назву «серійна презентація». Серійні презентації можуть містити низку переходів, які можуть створювати враження текстової динамічності. Кінематографічні переходи, зокрема поступове згасання (між двома різними статичними кадрами) або витирання (які показують наступний кадр так, ніби він прихований за попереднім), можуть бути використані як альтернатива простому переходу від однієї статичної типографічної композиції до наступної [232, р. 58]. Хоча ці переходи можуть бути кінетичними, текстові композиції, до яких вони застосовуються, залишаються статичними. Ритм представлення слів імітує розмовний діалог. Кожна типографічна сцена змінюється з часом,

що може натякати на рух, але слова, що з'являються, є статичними та вводяться послідовно.

Друга категорія часової типографії охоплює весь екранний текст, який не є статичним; текст, який рухається або змінюється будь-яким чином. В теоретико-практичному дискурсі ця категорія має назву «кінетичний тип». Деякі тексти описують «динамічний тип» подібними, якщо не ідентичними термінами. Як наслідок, можна помітити, що ці терміни часто взаємозамінні.

Термін «кінетична типографіка» є узагальнюючим для всієї типографії, яка змінює свою позицію (тобто перебуває «в русі») або трансформується на проєкційному екрані в сучасних сценічних практиках, незалежно від причини зміни, що відбувається (спонтанно чи внаслідок взаємодії з виконавцем). У цій категорії кінетичної типографії артефакти дуже різняться. Кінетичну типографію можна додатково розділити на дві категорії, які відрізняють зміни, що відбуваються в глобальному масштабі, від змін, що відбуваються на локальному рівні. Глобальна зміна охоплює зміну загального розташування: розташування літер на екрані поступово змінюється. Локальна зміна містить зміни в межах окремих форм літер, що призводить до трансформації форми.

Більшість кінетичної типографії належить до категорії «шрифт у русі», яка охоплює всі шрифти, що змінюють розташування (тобто всі глобальні зміни) без інших трансформацій. Рух може змінювати макет по-різному, і тому ця категорія потребує подальших підкатегорій. Найпростішим видом «рухомого тексту» є текст, який просто прокручується. У «прокручуваній типографіці» елементи залишаються на постійній відстані один від одного, рухаючись як єдине ціле. Вся композиція рухається екраном, вгору або вниз. Початок і пункт призначення тексту здаються розташованими в уявних місцях поза екраном, причому рамка сприймається як «вікно» [232, р. 23], через яке можна спостерігати текст. Спосіб, у який прокручується текст, імітує акт читання, прагнучи прокручуватися вгору або зліва направо, у дзеркальному відображенні процесу читання. Складніша форма «рухомого тексту» містить

текстові елементи, які змінюють своє розташування як відносно кадру, так і «один відносно одного» [153, р. 166].

Вітчизняні дослідники наголошують, що в контексті кінетичної типографіки «рухомим шрифтом» може бути «вірш, монолог або діалог із кінофільму, текст пісні, телефонна розмова тощо», відповідно розрізняють «рухомий шрифт» і «рідкий шрифт» [64, с. 80], а також рухому і рідку типографіку. Зокрема, «у "рухомий" букви та слова рухаються й переміщуються один щодо одного, а в "рідкій" вони можуть залишатися на одному місці, але водночас видозмінюватися, перетікати з однієї форми в іншу» [64, с. 80].

Анімація, яка використовує кінетичну типографіку, представляє численні сцени та анімовані візуальні елементи в певні часові межі. Розташування та зв'язок між усіма цими елементами та сценами називається послідовністю. Послідовність об'єднує два елементи: інформаційну ієрархію та переходи. Інформаційна ієрархія стосується системи, яка визначає, як інформація буде розташована в робочій області проекту, і ця система відповідає за значну частину сприйняття та легкості читання, які глядач матиме в процесі перегляду сценічної постановки. На думку дослідників, у кінетичній типографіці акцент зазвичай робиться на ключових словах, оскільки інші елементи використовуються лише як допоміжна графіка для основної інформації. Переходи слугують інструментом для підкреслення завершення дії та взаємозв'язку [180]. Найбільш ефективно в анімаціях з кінетичною типографікою можна використовувати згасання, стирання та вирізання, а також ефект масштабування.

Кінетична типографіка активно використовується в сучасній культурі відеодизайну для розв'язання багатьох різноманітних завдань, зокрема в контексті сценічних практик, вона є дієвим способом образотворення. У відео з можливостями динамічної типографіки представлено кілька принципів використання образотворчих властивостей букв – об'єм і надання буквам властивостей (фактура, поверхня). Головною особливістю кінетичної типографіки є те, що в певних ситуаціях глядач не стільки читає значення

слова, скільки сприймає його загальну візуальну виразність, що здебільшого декодується ще легше, ніж читається сам текст.

Так, у системі образотворення сучасних сценічних практик кінетична типографіка використовується у відеодизайні для посилення комунікаційного процесу. Шрифтове рішення відеопроєкції передбачає ретельне проєктування та урахування відповідних параметрів. Дослідники акцентують на тому, що оскільки «сприйняття інформації з екрана є набагато складнішим процесом, ніж сприйняття інформації з аркуша паперу» [30, с. 30], особливе значення набуває використання різноманітних засобів структурування тексту [30, с. 30]. Серед найважливіших аспектів сприйняття кінетичної типографіки дослідники називають ілюзію шрифтового об'єму (глибини) та використання низки композиційних засобів [30, с. 30]. Окрім того, у процесі проєктування відеопроєкції важливе значення відіграє співвідношення обраного відеодизайнером тонального насичення, контрасту, тематичного наповнення, шрифтової гарнітури та ін. з ідейно-тематичним спрямуванням сценічної постановки та режисерським задумом конкретної сцени, оскільки зазвичай використання кінетичної типографіки у сценічних практиках обмежується сценою (як у виставі) та тривалістю номера (як у музичному концерті).

У відеодизайні слова, залежно від типографічної естетики їхньої композиції, можуть бути настільки ж семантично відкритими, як і зображення. Вербальний і візуальний характер кінетичної типографіки розширює спектр можливостей взаємодії в цифрових інтерфейсах. На думку дослідників, тексти, що «поводять себе як зображення, сприймаються легше, оскільки вони одночасно досягають кількох фільтрів сприйняття – візуальних, емоційних та інтелектуальних» [208, р. 97].

Одним із типових прикладів використання кінетичної типографіки у відеодизайні сценічного образотворення музичних шоу є її залучення на початку концерту з метою привернення уваги глядача та створення необхідного енергетичного настрою. Так, наприклад, концерт Ultimo «La favola continua» у 2023 р. (Неаполь, Стадіон Дієго Армандо Марадони)

розпочався з того, що на величезному екрані, встановленому на сцені, з'явилася фраза «Noi siamo... Ultimo» (Додаток В, рис. В. 16) в оточенні численних білих точок на чорному тлі (посилання на зіркове небо) [123].

Дослідники виокремлюють декілька способів створення динамічної типографіки:

- «поєднання типографіки і фотографії, поєднання ілюстрацій з анімацією;
- модифікації форми шрифту засобами технологій тривимірної графіки;
- використання анімованих типографічних композицій у разі відсутності інших видів зображень;
- анімація окремих символів, щоб створити картину, дію, настрій або почуття;
- експерименти з різноманітними матеріалами, якими створюються анімовані шрифти;
- шрифтова анімація, комбінована зі звуком і звуковими ефектами» [64, с. 78].

У системі образотворення сучасних сценічних практик кінетична типографіка представлена як шрифтовими композиціями, що складаються виключно з тексту, так і композиціями, що містять різноманітні ілюстративні об'єкти (наприклад, динамічне/статичне фактурне тло, документальну відеохроніку, фотографії, зазвичай чорно-білі або сепія, об'єкти, пов'язані з творчістю поета, наприклад, папір, перо, чорнильниця, свічка та ін.). У разі використання кінетичної типографіки у відеодизайні сценічної постановки значну увагу зазвичай приділено створенню асоціативних зв'язків зі словом, посиленню його емоційного забарвлення завдяки обраному відеодизайнером масштабу, колористиці, чіткості та ін. «Поєднання якісно підбраного оформлення тексту та його виразної анімації уможливорює передавання більшого обсягу інформації, яка сприймається глядачем легше та швидше» [91, с. 107]. У відеопроєкціях трапляються два основні принципи

використання образотворчих властивостей букви у кінетичній типографіці: принцип використання об'ємного шрифтового знаку та принцип використання імітаційних образотворчих якостей у роботі зі шрифтом (надання буквам властивостей фактури, поверхні).

Типовими для кінетичної типографіки методами, запозиченими з традиційної анімації, є повільний рух, уповільнення, стискання та розтягування, рух по дугах (*slow-in slow-out movement, squash and stretch, movement in arcs, anticipation, follow-through and secondary action*). Для кінетичної типографіки властиве те, що шрифт може стати не лише тривимірним об'єктом, а частиною середовища, що створюється режисерсько-постановочною групою, частиною сценічного та сюжетного простору, в який він вбудований. Окрім змісту самого слова, шрифт наділений додатковою функцією, а можливість матеріалізації та руху створюють відчуття реальності. Динамічний шрифт у відеопроєкції великою мірою характеризує через свій образ зміст сценічного твору, створює загальне стильове рішення та підкреслює ідейне спрямування. Завдяки використанню кінетичної типографіки відеодизайнер отримує можливість надати візуальному повідомленню додаткових властивостей; посприяти вираженню афективного (емоційного) змісту; поглибити образ персонажа; привернути або спрямувати увагу глядача.

Елементи моушн-графіки все частіше використовуються у відеороликах проєкційного мепінгу для отримання візуального наративу та привернення уваги реципієнта. Динамічна графіка або моушн-графіка (*Motion graphic*) – це зображення, що поступово модифікується, щоб виглядати як динамічна анімація [150, р. 1247]. Елементи моушн-графіки належать до візуальних елементів, що призначені для переміщення або трансформації в цифровому середовищі. Графіка руху або моушн-графіка створюються за допомогою відео або анімаційних технологій, а також завдяки «галюцинації руху або зміни зовнішнього вигляду візуальних чинників» [213, р. 823]. Моушн-графіка необхідна для передавання емоцій, посилення загального емоційного впливу

та надання глядачу візуально привабливого досвіду, а подекуди сприяє розумінню та осмисленню складних режисерських концепцій. Елементи моушн-графіки, включно з анімованими візуальними ефектами, типографікою та спеціальними ефектами, можуть додавати динамічний і візуально привабливий контент у відеоролики проєкційного меппінгу. Динаміка об'єкта відеодизайну передбачає як буквальне фізичне переміщення проєкційною поверхнею, так і будь-які його трансформації (зміна розміру та ін.).

Отже, відеодизайн, разом зі світлом і звуком, функціонує безпосередньо на перетині мистецтва і технологій [217, с. 58]. Аналізуючи історичний розвиток відеодизайну, можна стверджувати, що він існує на перетині кінематографічної мови, що з'явилася на початку ХХ ст., і давніх традицій живого виступу. Насамперед відеодизайн пов'язаний з використанням зображення як засобу просвітництва або доповнення тексту постановки і може слугувати засобом контекстуалізації дії, створення необхідного настрою, відображення психологічних станів персонажів або репрезентації образів чи ідей в їх цілісності.

### **2.3. Закордонний досвід застосування відеоконтенту у сценічних практиках**

Гене́за відеодизайну відбувалася в процесі багаторічного технологічного прогресу та інноваційних винаходів у безпосередньому взаємозв'язку з історією розвитку театрального та образотворчого мистецтв, кіномистецтва та ін. Оскільки відеодизайн поєднав у собі багато різноманітних технік і проєктних засобів, його зародження та становлення доцільно розглядати з урахуванням специфіки розвитку таких феноменів ХХ – початку ХХІ ст., як сценографічна проєкція, відеоарт, віджеїнг, відеомеппінг тощо.

У контексті театрального мистецтва відеодизайн від самого початку свого зародження в різноманітних початкових формах відіграє роль проєкційної декорації. Так, наприклад, у 1908 р. у нью-йоркському театрі було вперше використано декорацію, зроблену з намальованих на діапозитивах

чорно-білих і кольорових зображень, що проєктувалися на екран за допомогою театральних проєкторів.

1920-ті рр. ознаменувалися невпинними дослідженнями нових мов візуальної виразності та естетичних форм, інтеграцією вдосконалених кінематографічних технік у театральні проєкти. Одним із перших театральних режисерів, який у межах власних експериментів з формування кінематографічної вистави розмістив кіноекран на сцені, став представник німецького авангарду Е. Піскатор (1893–1966 рр.). Ця інновація передбачала залучення елементів фільму в сценічну дію не як засобу посилення необхідних моментів, а як вагомого елемента.

Так, наприклад, у 1927 р. у виставі «Гоп-ля, ми живемо!» Е. Толлера режисер з метою репрезентації суб'єктивного світу головного персонажа п'єси інтегрує до постановки документально-ігровий фільм (сценарій К. Ертеля), в якому показано історичні події, що відбувалися, поки герой перебував у лікарні. Спеціально для цієї постановки театральний художник Т. Мюллер розробив унікальну двоповерхову конструкцію з прозорими стінами та проєкційними поверхнями з поділами на окремі відсіки з різними локаціями подій. Е. Піскатор також запропонував власну систему типологізації фільмів, побудовану на основі функціонального призначення відео у виставі: навчальний фільм (для унаочнення історичних осіб, про яких згадується на сцені); ігровий фільм (каталізатор сценічної дії, що доповнює чи замінює сцени, постає контрапунктом для них; зазвичай проєктується на газову завісу між глядачем та сценою); коментаторський фільм (супроводжує дію у формі безпосереднього звернення до глядача).

Вагомий внесок у розвиток проєкційного дизайну в сценічному мистецтві здійснив Ф. Кіслер, який поглиблював, розвивав і був основоположником окремих напрямів архітектурної творчості. Особливою темою, присутньою в його творчому житті, був розвиток ідей театральної архітектури [220, р. 67]. Найпопулярнішими серед них є об'ємні сцени-конструкції, подвійні (театри з подвійними залами та сценами як в єдиному

просторі, так і в окремих обсягах), континуальні, багатоцільові, синкретичні театри. Архітектурну та сценографічну діяльність Ф. Кіслера у широкому жанровому спектрі дослідники пропонують класифікувати як окрему галузь: «починаючи від розробки ідей сценографічних рішень класичного виставкового середовища до ірраціональних сценографічних інсталяцій» [173, р. 20].

Ф. Кіслер став одним із перших практиків театрального мистецтва, чия постановка «R.U.R.» Карела Чапека («Універсальні роботи Россума», написана в 1921 р.) продемонструвала використання технології проєкції і розглядається дослідниками як: «монументальна сцена... [яка] об'єднувала миготливі неонові вогні, круглий кіноекран і прямокутний екран, який представляв тип закритого монітора контурного телебачення» [149, р. 75]. Технологія, застосована в цій виставі, була настільки новою, що призвела до видалення проєкційного екрана через пожежу. Однак це не зупинило виробництво – замість цього Ф. Кіслер використовував дрібні бризки води як проєкційну поверхню, закріпивши місце такого творчого рішення в історії, як «першого, що поєднало медіапроєкцію та текучу воду» [133, р. 75].

У виставах початку ХХ ст. використовувалися елементи живого виступу та попередньо записаного фільму, щоб розширити простір виступу, створивши ілюзію, що живі виконавці входили та виходили з фізичного простору та проєктованого фільму. Технології часто використовувалися, щоб «відкрити дорогу до мрій, спогадів і уяви» [189, р. 74], і діяльність театральних практиків початку ХХ ст., зокрема Е. Піскатора, є показовим прикладом цього.

Значний вплив діяльність Е. Піскатора здійснила на чеського театрального та кінорежисера Е. Ф. Буріана, який експериментував із поєднанням кінопроєкції та світлопроєкції в одній виставі. Одним із перших експериментів із цим методом стало сценографічне оформлення вистави «Весняне пробудження» німецького письменника Ф. Ведекінда [184, р. 14–15]. Театральний режисер Е. Ф. Буріан разом із М. Корелем розробили так званий «Театрграф» – сцену для вистав з інтегрованими проєкційними поверхнями,

на які проєктувалися фільми та слайди під час театральних вистав, встановлюючи прямий візуальний зв'язок із дією, що відбувається на сцені (цей прийом вперше був використаний у 1936 р.). Їхня театральна дослідницька робота допомогла сформувати нові театральні форми, у яких «екран та кольори більше не характеризують сценографію, оскільки їх замінили архітектурні конструкції, світло та проєктовані зображення; започаткувати нову цивілізацію аудіовізуальної комунікації» [184, р. 15].

Сценографи ХХ ст., такі як Е. Г. Крег та А. Аппія, вважали світло важливим елементом театральної сценографії, але технології того часу не могли реалізувати їхні задуми [192, р. 469]. У 1958 р. прогресивною постановкою була вистава «Magica Laterna Expo 58» у Брюсселі режисера Альфреда Радока, що становила собою багатоекранне театральне поєднання проєктованих зображень, кінетичної режисури, проєктованих фільмів та одночасного живого виступу акторів, співаків, танцівників і музикантів. Вона була революційною у своїй концепції безшовної взаємодії живих виконавців із зображеннями, що відображаються [141, р. 202]. Зазвичай Й. Свобода асоціюється зі «Svoboda». З Laterna Magica як театальною концепцією та театальною компанією повертається до витоків Laterna Magica на ЕХРО 58 у Брюсселі, де її представили Й. Свобода та режисер А. Радок разом з іншими співробітниками. Ця вистава, яка поєднувала живу роботу ведучих, музикантів і танцівників із попередньо записаним фільмом, мала надзвичайний успіх на виставці. Після повернення А. Радока до Праги було створено театр з такою ж назвою – «Латерна Магіка», де було розроблено поєднання живої сценічної роботи та кіно. Мабуть, найвідомішою постановкою «Латерни Магіки» є вистава «Чарівний цирк» (режисер Е. Шорм), прем'єра якої відбулася в 1977 р. Серед інших помітних постановок слід зазначити «Нічну репетицію» (1981 р., режисер А. Масса), цікавий експеримент із прямою трансляцією – «Одіссей» (1987 р., режисер Е. Шорм) та «Графіті» (2002 р., М. Новак, Т. Капіч) [171].

Й. Свобода вважається одним із найважливіших сценографів ХХ ст., зокрема у сфері застосування світлової проєкції та цифрових медіа в сучасній

сценографії [171]. Й. Свобода був одним із перших сценографів, які використовували цифрову анімацію та інші мультимедійні засоби як сценографічний інструмент у своїх театральних виставах, таких як «Одинадцята заповідь» у 1950 р. та «Laterna Magica» у 1958 р. Майстер використовував кіноматеріал для персонажів п'єси, що відображалися на екранах, і вибудовував взаємодію між зображеними персонажами та реальними виконавцями на сцені – метод, який створив новий театральний образ для сценографії ХХ ст. (Додаток В, рис. В. 4) [226, р. 3]. Насамперед стиль Й. Свободи стосується розвитку безперервної інтерактивності між виконавцями на сцені та анімованими конструкціями, що проєктуються на сценічні елементи.

«Laterna Magica» – перше мультимедійне театральне шоу, яке поєднує показ фільмів, фотографій, рухомих екранів і світлову проєкцію. Воно складається з кінопроекторів, одного слайд-проектора та восьми рухомих екранів з можливістю обертання, опускання, переміщення вбік, появи та зникнення. На думку Я. Буріана, «Laterna Magica» мало можливість створювати інші шоу, оскільки кінопокази були спеціально розроблені для кожного окремо. Після Другої світової війни Й. Свобода та режисер «Laterna Magica» А. Радок поставили свою першу постановку, повною мірою використовуючи поєднання кіно та театру, а також чеську комедійну «реколекцію» Ф. Самперека ХІХ ст. [171]. Рухоме зображення стало новим нарративним інструментом на сцені, оскільки екрани, які були важливим сценографічним інструментом, надавали можливості для створення нових середовищ, унікальної історії та рідкісного сценічного досвіду у просторі вистави [226]. Й. Свобода запропонував ранню версію своєї поліекранної стіни, де кожен екран міг відображати окреме зображення або бути частиною великої проєкційної установки [171].

Чеський сценограф Й. Свобода також став відомим завдяки впровадженню до поля сценографії різноманітних мультимедійних систем. Ці технологічні експерименти були розроблені в комерційному середовищі

виставок, а результати згодом були перенесені та творчо використані в галузі театру. Однією з найвідоміших мультимедійних систем Й. Свободи є «Поліекран» («багатоекранний»), задуманий сценографом у співпраці з А. Радоком і, як і «Латерна Магіка», був представлений на ЕКСПО-58 у Брюсселі. Це була система з 8 проєкційних екранів, ретельно позиціонованих у чорному просторі, на які проєктувалися фільми та фотографії з музичним супроводом, утворюючи аудіовізуальну композицію без живих виконавців (Додаток В, рис. В. 5) [171].

Для ЕКСПО 1967 р. у Монреалі було створено «Полівіжн» – просторову інсталяцію, що складалася з тривимірних мобільних об'єктів, на які проєктувалися слайди та кінозображення з музикою, утворюючи різні аудіовізуальні композиції. «Діаполіекран» – це ще один тип аудіовізуальної інсталяції, який було репрезентовано на ЕКСПО 1967 р. у виставі «Створення світу» (режисер А. Радок). Система «Діаполіекран» складалася зі 112 невеликих незалежно обертових екранів, на які під музику проєктувалися різні слайди, створюючи композиційні зображення, мозаїки та пастиші.

Не менш показовими прикладами використання проєкцій у сценічному дизайні ХХ ст. є роботи британського художника з освітлення Р. Пілброу, який у 1957 р. разом із Б. Кендаллом заснував компанію дизайну освітлення Theatre Projects Lighting and Sound, що протягом 1960–1980-х рр. вважалася лідером серед дизайнерів звуку та світла, а згодом перетворилася на провідну консалтингову компанію з театрального дизайну (понад 1800 проєктів у понад 80 країнах) [207]. Одна з таких робіт – фронтальна проєкція на вигнуту циклораму у виставі «One over the eight» (дизайнер проєкції Р. Пілброу та Т. Волтон, художник Т. Волтон, театр «Герцог Форкський», Лондон, 1962 р.), для чого були попередньо спотворені слайди розміром 18x18 см (7x7), виготовлені Theatre Projects Lighting. Фотографії зроблені з моделі в одному відтінку, а потім розфарбовані вручну (Додаток В, рис. В. 6).

Проєкція здійснювалася з двох проєкторів Reiche та Vogel потужністю 5 кВт, розташованих на вежах з обох боків у фальшивому просценіумі. Варто

значити, що завдяки діяльності Р. Пілброу дизайн сцени перетворився на архітектуру в русі, а технологія фотографічної проєкції розширила можливості розповіді історії по-новому. Натхненний чеським сценографом Й. Свободою та креативними американськими дизайнерами освітлення, такими як Т. Массер, Р. Пілброу надав проєктному процесу особливе бачення, технічну експертизу і талант, зробивши сценічне освітлення виразною та вагомою частиною театрального дизайну. Майстер відіграв ключову роль у будівництві та дизайні Національного театру на Південному березі Лондона в 1960–1970-ті рр., а його творчу спадщину можна побачити майже в кожній сучасній сценічній постановці світу.

Так, від витоків відеодизайну на початку ХХ ст. у доробку таких практиків, як Ф. Кіслер, Е. Піскатор і П. Клодель, до більш сучасних робіт Д. Зальца, Builder's Association і Studio for Electronic Theatre (SET) виразно проявляється, що «протягом століть театр швидко розпізнавав і використовує драматичний та естетичний потенціал нових технологій» [133, р. 39]. К. Ван Ікіл стверджує, що деякі обставини – естетичні, соціально-політичні та технологічні, які стали передумовою для того, щоб кіно- та відеопроєкція позиціювалися звичним елементом театральних постановок, пояснюються в праці П. Брука «Порожній простір». Зокрема, поняття «порожнеча», яке П. Брук формулює як теоретик і практик режисерського театру. Науковець акцентує на тому, що проєкційна технологія вже використовувалася в театрі протягом десятиліть, коли П. Брук написав чотири лекції, зібрані в книгу. Але глибоко ідеологічний термін «порожній простір» позначає момент в історії театру, коли постановку театральної вистави називають далекоглядно-технічним актом: «якщо театр – це те, що режисер бачив, перетворюючи на образи для всіх, то проєкція є самим принципом театральної роботи» [137, р. 143–144].

В Японії та Південній Кореї завдяки специфіці розвитку масової культури поп-культури звикла до таких проєктів, створених музичною індустрією, як айдоли та бойз-бенди. Невипадково, що близько 15 років тому

на цих ринках були вперше використані голограми з метою створення повністю віртуальних виконавців. Спочатку їх неможливо було сплутати зі справжніми артистами, враховуючи, що їхні риси були рисами аніме-персонажів. Міку Хацуне, мабуть, найвідоміша з усіх голографічних айдолів, – приваблива шістнадцятирічна дівчина з довгим аквамариновим волоссям, голос якої був згенерований за допомогою програмного забезпечення Vocaloid від Yamaha: з 2009 р. і дотепер в Японії проходять численні концерти цієї «виконавиці» перед тисячами глядачів. З розвитком цифрових технологій віртуальні артисти стають дедалі менш мультяшними. Наприклад, для моделювання «Mave» (скорочення від «Make New Wave»), корейського віртуального жіночого гурту, створеного у 2023 р., також була використана техніка діпфейків – штучних, але гіперреалістичних відео, аудіо та зображень, створених за допомогою алгоритмів, що є однією з найновіших технологічних розробок у сфері штучного інтелекту [201]. Поки що «Mave» існують лише в метавсесвіті, але незабаром вони почнуть виходити на реальні сцени.

На сучасному етапі технології відеодизайну розвинулися настільки, що дають змогу створювати голограми, які складно відрізнити від реальних людей. У сучасній музичній масовій культурі ці можливості використовують, наприклад, для створення 3D-реплік передчасно померлих артистів. Перший випадок, що став справжньою сенсацією, датується 2012 р., коли засобами голограми репера Тупака Шакура, який помер у 1996 р. у віці 25 років, «повернули» у формі голограми як супергостя на сеті його друга Снуп Догга на сцені Coachella. Кінцевий ефект, гіперреалістичний на той час, надзвичайно вразив публіку, оскільки такий режисерсько-постановочний задум не було оголошено заздалегідь.

У 2014 р. експеримент повторили з Майклом Джексоном на церемонії вручення нагород Billboard Music Awards. Всесвітньо відомий музикант, який помер у 2009 р., з'явився на сцені для виконання хіта «Slave to the Rhythm» з нового посмертного альбому «Xscape» (Додаток В, рис. В. 7) – у виступі було

репрезентовано танець, «місячну» ходу та інші відомі сценічні «фішки» виконавця [158].

У 2016 р. голограма вперше в історії відеодизайну була використана для створення віртуального персонажа на сцені драматичного театру. У співпраці з The Imaginarium Studios та Intel Королівська шекспірівська компанія здійснила постановку «Бурі» В. Шекспіра (відеодизайнер Е. Серкіс). Вперше в історії цифрового персонажа (Аріель), керованого живою грою актора (Додаток В, рис. В. 8), засобами захоплення руху було представлено на сцені у великій класичній постановці (Рис. В. 8) (відтворено в Unreal Engine, наборі інструментів для 3D-обробки в реальному часі від Epic Games). Новаторська постановка надає захопливий досвід для глядачів, що розширює межі традиційного театру та живих розваг [181]. Доцільність звернення до створення цифрового персонажа зумовлена специфікою авторського постановочного бачення – режисер осмислив трактування сценічних вказівок В. Шекспіра буквально, оскільки описуючи сценічні дії, рухи виконавців і вимоги до постановки, драматург їх максимально ускладнює. Щоб відповідати їм, Аріелю потрібно літати, ходити в просторі (Додаток В, рис. В. 9–10) та спонтанно взаємодіяти з іншими виконавцями, що неможливо реалізувати без технології необмеженого захоплення.

Кілька разів під час вистави Аріель перетворюється з духа на водяну німфу, а потім на гарпію – жорстоку міфічну істоту, що поєднує жіночу фігуру та голову з крилами та кігтями хижого птаха. RSC та The Imaginarium досягли цієї трансформації, фіксуючи рухи актора М. Квартлі за допомогою датчиків захоплення руху Xsens на костюмі Xsens MVN Link, розміщеному всередині костюма актора. Його рухи передаються на цифровий аватар, який потім проєктується на різні реквізити на сцені та в повітрі. Незалежний характер систем Xsens дає змогу актору взаємодіяти з іншими персонажами у своїй людській формі, тоді як трансформації відбуваються в прямому ефірі під час кожного виступу. Система MVN використовує інерційне захоплення руху, на відміну від оптичних систем, які залежать від даних з масиву камер.

Інерційний мокап вимірює прискорення, тобто швидкість, з якою швидкість змінюється з часом – як в абсолютних, так і в кутових значеннях [199].

Використання цифрової сценографії не обмежується представленням певного стилю театральних вистав, незважаючи на їх поширене використання у вуличних музичних виставах, які відвідують тисячі глядачів, завдяки їхній основній залежності від великих екранів з різними формами та масштабами. Але стало необхідним покладатися на цифрову сценографію у всіх театральних виставах, включаючи оперні вистави, які представлені сучасними поглядами на сценічний дизайн та театральну режисуру – сценографічним оперним дизайном (наприклад, «Чарівна флейта» Моцарта у 2012 р., поставлена «Комічною оперою» в Берліні). Варто зазначити, що відеодизайн наразі є звичним явищем у більшості великих оперних компаній світу. Мультимедійні технології розглядаються як засіб розв'язання багатьох проблем, з якими стикається оперна індустрія, включаючи старіння аудиторії, фінансову нестабільність і залежність від канонічних творів. Однак залишається розрив між сприйняттям цифрових технологій і практичними наслідками їх використання, включаючи естетичні та драматургічні міркування та вплив на залаштункові процеси [223, р. 5].

Багато сучасних сценографів (М. Фішер, Р. Лепаж та ін.) використовували інтерактивні цифрові медіа як сценографічний елемент для режисури своїх сценічних проєктів. Наприклад, театральне зображення в сценографії Р. Лепажа є вражаючим і креативним, що включає всі цифрові та механічні технології, аудіопристрої та візуальні ефекти. Зокрема, у виставі «Прокляття Фауста» (2008 р.), де 24 квадрати були побудовані вертикально для створення великих романтичних образів за допомогою сучасних технологій, включаючи серійні відео та світлові проєкції за участю танцівників (24 танцівники виступають у своїх окремих кімнатах) (Додаток В, рис. В. 11). Він також розробив сценографію для циклу опери Вагнера «Перстень Нібелунга» 2010–2012 рр., де відеодизайн базувався на технології відеомепінгу. У 2010 р. було побудовано видовище з 45 тонн проєкторних панелей, 24 тонни з яких

автоматично переміщувалися комп'ютером, де вони проходили цифрову систему переміщення одночасно з проєктованою цифровою системою переміщення [217, р. 3]. Зрозуміло, що головна особливість сценографії Р. Лепажа полягає в автоматизації теоретичних і цифрових елементів у використанні фільмів та зображень для світлової проєкції та відеопоказів.

У 2009 р. Опера Сан-Франциско разом із компаніями-партнерами (Вашингтонська національна опера, Лірична опера Канзас-Сіті, Опера Кароліна та Опера Омаха) замовили японському художнику-візуалісту Джуну Канеко розробку нової постановки «Чарівної флейти» В. А. Моцарта, прем'єра якої відбулася у червні 2012 р. [163; 179]. Попри те, що попередні сценографічні проєкти Дж. Канеко «Мадам Батерфляй» (2007 р.) та «Фіделіо» (2008 р.) також містили цифрові елементи, його проєкти для «Чарівної флейти» набагато яскравіше підкреслили цифрові технології: 160 хвилин анімації та 1200 окремих медіафайлів проєктувалися на дев'ять екранів протягом тригодинної роботи [142].

На думку митця, ключ до концептуалізації успішного оперного дизайну полягає в тому, щоб «мати гнучкий та відкритий розум і слухати музику без будь-яких упереджених ідей. Іноді незнання дає нам велику розумову свободу та відкриває нашу уяву. Це як бути в густому тумані, знати, що за його межами є щось величне, і, коли воно починає розсіюватися, терпляче бачити, як розкриваються фантастичні можливості. Моя мета – витягти дизайн, який впливає з суті музики, а не прикрашати її історію» [146]. Сценографія вистави була представлена двовимірною абстрактною графікою, створеною фахівцями з цифрового руху (проєктованим рухом на семи екранах раніше намальованих оперних «сцен»). Clarke Creative Group, компанія, що спеціалізується на цифровій анімації, поєднала фронтальну та задню проєкцію та використала їх разом одночасно, змусивши акторів виконувати свої ролі перед фронтальною проєкцією. Сцени опери розпочалися з графіки Дж. Каніко, яка характеризувалася лініями, що мали спіралеподібну форму та напрямком. Для

команди, що займалася перенесенням, було складним завданням перевести ці збори в цифровий формат (Додаток В, рис. В. 12) [147, р. 56].

Цифрові проєкти Дж. Канеко, зрештою, стали основою рекламної кампанії постановки, а Опера Сан-Франциско оголосила «Чарівну флейту» своєю першою «повністю цифровою» оперою [131]. Заснована на проєкціях різнокольорових ліній і геометричних фігур, що перекривалися між собою, сценографія «Чарівної флейти» демонструє абстрактний скульптуризм, який критики порівнювали з роботами П. Мондріана [233]. На початку опери одна кольорова лінія рухається проєкційною поверхнею, за якою поступово йдуть додаткові лінії різних кольорів, деякі з яких рухаються паралельно, а інші розходяться під різкими кутами, доки весь екран не заповнюється текстурою сіток і кольорових блоків, що перекриваються. Ця естетика продовжується протягом усієї постановки, причому лінії та різнокольорові форми використовуються як сценічні фокусні точки та фонова анімація, а також забезпечують візуальне натхнення для костюмів постановки. Дж. Канеко зазначає, що навмисно надавав пріоритет музиці опери над її нарративом [224, р. 160]. Відповідно, його проєкти не розрізняють декорації чи персонажів опери, а були задумані виключно для гармоній і ритмів кожного музичного номера.

На думку дослідників, акцент на візуальній кореляції у постановці Дж. Канеко можна розглядати як відображення естетичного стилю художника, а також його визнаного пріоритету музики: «лінії та геометричні форми Дж. Канеко передають традиційне сценічне середовище, яке могло б легше уможливити причинно-наслідкову взаємодію в межах спільного просторового царства» [224, р. 161]. Натомість, тло завжди візуально абстрактне: наприклад, Папагено співає свою вступну арію на тлі поля горизонтальних ліній, тоді як його дует з Папагеною встановлений на тлі серії маленьких чорних дисків. При цьому, оскільки сценічні ефекти натхненні музикою Моцарта, а не нарративом, проєкції рідко пов'язані з драматичними ситуаціями на сцені. Так, попри суттєві технічні труднощі, пов'язані з його сценографічним дизайном,

Дж. Канеко використовує цифрові технології в їх найтрадиційнішій формі, в яких живі виконавці та цифрові елементи залишаються неінтегрованими та незалежними, просто нашаровуючись разом за допомогою візуальної кореляції.

М. Фішер відомий своїми розробками відеодизайну для всіх різновидів театральних вистав, і однією з найвідоміших є музичні мегаівенти, такі як виступ відомої рок-групи XX ст. «Pink Floyd». Мабуть, одним з їхніх найважливіших шоу є «Стіна» 1980 р. у Берліні, де величезна стіна була зведена як поверхня для світлової проєкції. У 2011 р. шоу було відновлено, але з перевагами технологічного розвитку в сучасній сценографії, де, за словами М. Фішера, метою повторення цього шоу, яке не реалізовувалося протягом 30 років, було «відтворити оригінальне відображення, але також вдосконалити його за допомогою сучасних відеотехнологій, а не 35-міліметрового кінооб'єкта, який ми використовували у 1980 році» [177, р. 65].

Одним із наймасштабніших прикладів відеодизайну в сценічному мистецтві є цифрова сценографія таких мегаівентів, як світовий концертний тур зірок музичної популярної культури, що відбуваються на відкритих локаціях, зокрема на стадіонах. Так, наприклад, візуальну сценографію для PANATTONI GALA & PARTY – щорічного гала-концерту одного з найбільших забудовників промислових просторів у Європі було розроблено в Notch VFX – робочому процесі в реальному часі для створення анімаційного контенту та живих візуальних ефектів [191] (Додаток В, рис. В. 13).

Їх відмінність від постановок у традиційному сценічному просторі полягає в тому, що стадіони від початку не були природним середовищем побутування музики і драми, оскільки були створені для гладіаторських боїв і спортивних змагань, а не для суспільних ритуальних зібрань. Це зумовлює специфіку образотворення концерту як сценічного видовища та проєктування його відеодизайну. На міжнародному рівні еталонними наразі вважаються роботи новаторки візуальних образів, британської сценографіні Е. Девлін у творчому доробку якої відеодизайн стадіонних шоу Бейонсе, Адель, Канье

West, U2, The Weekend та ін. Варто зазначити, що Е. Девлін відома і цифровим сценічним оформленням вистав драматичних та музичних театрів Великої Британії, а її роботи вирізняються увагою до деталей, високим рівнем інтелекту та творчим мисленням.

Проекти відеодизайну для сцени Е. Девлін позиціює як кінетичні скульптури, створені на основі авторської інтерпретації теми виступу [200]. Так, наприклад, для туру Бейонсе «Renaissance» Е. Девлін об'єднала провідні технології, відеопроєкції та світлові скульптури, додавши в стадіонне шоу інтимність і драматизм театральної сцени. Вона спроектувала величезний кіноекран, перфорований сферичним порталом, з якого зірка та її танцівники і музиканти з'являлися та зникали між піснями. Як і в багатьох масштабних проєктах гастрольних турне, дизайнерці вдалося створити взаємодію анімованих відеорядів, злиття живих проєкцій з реальними людьми на сцені, що посприяло розв'язанню структурної проблеми масштабу, створивши видимий і захопливий світ (Додаток В, рис. В. 14).

Не менш показовим прикладом відеодизайну музичних мегаівентів, що репрезентує інноваційні підходи до цифрової сценографії, є концерт U2 (Sphere, Лас-Вегас, США) на честь 30-річчя з моменту виходу новаторського альбому «Achtung Baby». Шоу поєднало музичне мистецтво та технології, легко орієнтуючись у фізичному та віртуальному світах, щоб створити надзвичайний досвід для глядачів. Центральним елементом шоу стала масивна відеосцена розміром 46x46 футів, оточена захисним щитом, побудованим у формі культового неонового програвача. Сцена мала нахил від 7 футів 6 дюймів до 6 футів і мала вбудований підіймач у центрі сцени. Для пісні «Tryin' to Throw Your Arms Around the World» було створено унікальний гібридний ефект. Автоматизована платформа TAIT Navigator синхронізувала фізичний канат із віртуальною повітряною кулею, якою керувала лебідка BT-290 (Додаток В, рис. В. 15). Завдяки унікальному відеодизайну постановникам вдалося переосмислити класичний альбом легендарного гурту для нового

покоління в революційно новому сценічному просторі, імерсивне середовище якого створено завдяки відеомепінгу фулдом (Додаток В, рис. В. 16).

Варто зазначити, що, окрім суто розважального контенту, відеодизайн сучасних сценічних практик звертається до надзвичайно складних тем і сприяє осмисленню важливих ідей загальнолюдського характеру. Так, наприклад, відеопроєкція до пісні «Il ballo delle incertezze» на концерті Ultimo «La favola continua» (Неаполь, Стадіон Дієго Армандо Марадони, 2023 р.) присвячена проблематиці війни в Газі. Образи кривавого геноциду (документальна хроніка), що відбувався у Секторі Газа у 2023 р., проєктувалися на величезний екран позаду співака. На думку критиків, «образи людей зі зруйнованим життям, відео останніх прощань і сліз, сповнені відчаю кадри, звук від бомб, скинутих на будинки, та невинні жертви створили на стадіоні емоційне напруження, викликали співчуття у тисяч фанатів співака, які цього разу більше дивилися на зображення, а не на свого кумира» [123]. Відеопроєкція вирішена в ахроматичній колористиці, з використанням червоного кольору як акценту, що є водночас відсиланням до відомого фільму про Голокост «Список Шиндлера», а саме до сцени, в якій маленька дівчинка в червоному пальті розгублено ходить вулицями, тоді як довкола неї панує насилля жорстокого режиму. Червоний колір у відеопроєкції є символом сильних і символічних оксюморонних пар: надії та відчаю, співчуття та насилля, осмисленості та невинності, пролитої крові та байдужості. Пісня закінчується тим, що Ultimo повертається до екрана, спостерігаючи за падінням бомби, що остаточно руйнує зображення.

Р. Квасниця наголошує на тому, що на сучасному етапі проєкційна сценографія є важливою частиною творчих заходів та інших форматів, зокрема модних показів, надаючи можливість за допомогою проєктора, лазера та голограм створювати статичні (логотип, тематичні композиції та ін.) і динамічні проєкції (відеоролики, рухомі тематичні зображення) [35, с. 59]. Сьогодні покази мод позиціюються як складні сценічні дієства з багаторівневою драматургією, продуманою режисурою, використанням

елементів акторської майстерності та мультимедійних технологій у сценографічному оформленні.

Відеодизайн показів мод зазвичай характеризується максимальною видовищністю, динамікою, метафоричністю та сприяє розкриттю дизайнерської ідеї, що стала основою колекції модного одягу. Водночас важливу роль відіграє те, що показ мод є найважливішим інструментом комунікації та маркетингу, за допомогою яких модні бренди формують власний імідж, індивідуальність, цінності та культуру – все це враховується в процесі проєктування відеоконтенту [172, р. 230]. Так, наприклад компанія Tigrelab створила динамічну кінетичну інсталяцію для сценографічного оформлення подіуму для щорічного показу весільної моди бренду Pronovias в Барселоні (2024 р.), що містить проєкційний меппінг на 360° [198]. В прагненні створити захопливий досвід, вишукану та елегантну атмосферу розробники вийшли за межі відеоконтенту та залучили до загального проєктного образу як просторовий дизайн, так і освітлення. У композиційному центрі fashion-івенту – дивовижна текстильна текстура, стратегічно розміщена як центральний візуальний елемент. Ця динамічна рухлива частина як своєрідний метафоричний модуль задає тон для різних моментів шоу – на цю поверхню проєктується індивідуальний відеоконтент, у якому плавно поєднано анімацію та живі кадри. Анімація на основі частин була зіставлена зі сценами з ательє Pronovias, демонструючи витончену майстерність, що покладена в основу колекції.

Отже, використання відеотехнологій зі світловими ефектами та іншими проєктно-технічними засобами в оформленні сценічного простору на світовому рівні набуває все більшої актуальності і відкриває шляхи для розробки різноманітних та інноваційних сценаріїв візуального сприйняття різножанрових творчих проєктів. Одними з перспективних впроваджень у контексті створення захопливої, інтерактивної та оригінальної сценографії є використання інноваційних інструментів відеодизайну, цифрових технологій та інтегрування штучного інтелекту.

## Висновки до розділу 2

Відеопроєкції було інтегровано в сценічне дійство у перші десятиліття ХХ ст. разом зі становленням режисерського театру (одні з перших кінопроєкцій використав німецький театральний режисер Е. Піскатор у контексті розвитку політичного театру); у 1960-ті рр. передумовою відеодизайну стає відеоарт (що великою мірою відповідає контексту постмодерну). В умовах цифрового суспільства провідні позиції у сценографії займає проєкційний дизайн, заснований на інноваційних технологіях, зокрема – штучного інтелекту, доповненої та віртуальної реальності та ін. Як самостійну творчу галузь відеодизайн було визнано лише на початку 2000-х рр.

Проєктний функціонал засобів відеодизайну має широкий діапазон і демонструє потужні можливості, доступні завдяки опануванню низки технологічних різновидів. Типовим для сучасних сценічних практик є використання стандартного та інтерактивного 3D-меппінгу (зазвичай у мультимедійних виставах), VJ-технологій, кінетичної типографіки, а також технік «Привид Пеппера», зворотної, фронтальної і голографічної проєкції.

Технологія відеомеппінгу дає змогу вводити дані в режимі реального часу для створення інтерактивних середовищ, що можуть негайно реагувати на зміни. Технологічні процеси проєкційного меппінгу прогресували з появою проєкторів високої роздільної здатності, передового програмного забезпечення для меппінгу та рендерингу контенту в реальному часі, що сприяло складним візуальним враженням. Використання проєкційного меппінгу підвищує візуальну привабливість та емоційний вплив сценічної постановки, створюючи реалістичні та фантастичні сцени, атмосфери та ефекти, які були б неможливими або непрактичними з традиційними декораціями, освітленням чи реквізитом. Крім того, відеомеппінг додає сценічному дизайну універсальності та гнучкості, що забезпечує швидку трансформацію сцен, локацій чи настроїв без необхідності фізичних змін.

З метою посилення візуального наративу та привернення уваги цільової аудиторії у проєктах відеодизайну використовуються елементи моушн-графіки,

що сприяє ефективності загального емоційного впливу, розумінню та осмисленню складних режисерських концепцій, створює візуально привабливий досвід, додає динаміки (передбачає як буквальне фізичне переміщення проєкційною поверхнею, так і різноманітні його трансформації – наприклад, зміна розміру, форми, текстури тощо). Зокрема, завдяки використанню кінетичної типографіки відеодизайнер отримує можливість надати візуальному повідомленню додаткових комунікативних властивостей, посприяти вираженню афективного (емоційного) змісту, поглибити образ персонажа, а також привернути або спрямувати належним чином увагу глядача.

Кінетична типографіка використовується у продукті відеодизайну, розробленому для сценічних практик (зазвичай обмежується сценою у виставі або номером у музичному концерті) з метою посилення комунікаційного процесу між адресатом та адресантом. Звернення до кінетичної типографіки у розробленні сценографії передбачає вбудовування шрифту в сценічний і сюжетний простори. Важливе значення у процесі проєктування дизайн-продукту має співвідношення тематичного наповнення, контрасту, тонального насичення, шрифтової гарнітури та ін. з ідеєю і темою вистави чи концерту в цілому та конкретної сцени зокрема; створення асоціативних зв'язків зі словом/рядком, посилення його емоційного забарвлення засобами створення гармонійної цілісної композиції (масштаб, колористика, чіткість та ін.). Принципами використання образотворчих властивостей літери у кінетичній типографіці є використання об'ємного шрифтового знаку та імітаційних образотворчих якостей у роботі зі шрифтом (набуття літерами властивостей фактури поверхні).

Загалом розвиток відеодизайну спричинив появу значної кількості сценографічних експериментів у світовому мистецькому просторі, що стало підґрунтям для подальших проєктних інновацій і продемонструвало необмежений потенціал інноваційного технологічного інструментарію, який було досліджено та систематизовано в контексті наукової проблеми.

## РОЗДІЛ 3

# ХУДОЖНЬО-ПРОЄКТНИЙ ІНСТРУМЕНТАРІЙ ВІДЕОДИЗАЙНУ ЯК ЗАСІБ ОБРАЗОТВОРЕННЯ У СЦЕНІЧНОМУ МИСТЕЦТВІ УКРАЇНИ

### 3.1. Креативні підходи сучасної української сценографії

Галузь відеодизайну швидко розвивається, поєднуючи цифрові технології з художнім баченням дизайнера та надаючи образної унікальності і динаміки сценічним постановкам. Сьогодні відеотехнології позиціюються потужним інструментом для сценографів та режисерів-постановників (у тому числі – в Україні), оскільки відкривають безмежні можливості для створення вражаючого тла сценічного дійства, перенесення глядача до інших світів та органічного поєднання реальності з цифровими елементами. Комп'ютерні технології та цифрове мистецтво змінили сценографічну мову на більш гнучку і дешевшу у виготовленні альтернативу традиційній сценографії та декоративному живопису [202]. Від мінімалістських абстракцій до складних деталізованих ландшафтів відеоконтент здатен бути самостійним персонажем у сценічній дії. Отже, відеодизайн надає можливості для створення ілюзорних зображень для живого виступу, що передаються за допомогою різноманітних інноваційних технологій, включаючи проектори, світлодіодні поверхні, монітори та інші цифрові та аналогові методи.

Активна інтеграція прикладних технологій, засобів і прийомів дизайн-процесу до сценічного простору частково пояснюється потужним розвитком гейм-індустрії у сучасній Україні [95]. Адже середовище українських комп'ютерних та відеоігор сьогодні претендує на впровадження до так званої реальної реальності (RR) через імерсивні інструменти проектування, прагнучи захопити якомога ширшу цільову аудиторію, а сценографія є чудовим приводом поекспериментувати з різними видами реальності та втілити креативні ідеї у повноцінному масштабі, створивши ігровий простір з

модифікованими та справжніми персонажами серед реальних та ірреальних локацій. Такі жанрові паралелі розкриваються у міксуванні різних видів реальності, залученні до сценарію несподіваних дійових осіб та виході за межі формату проєкту.

Тобто у сучасному суспільстві театр є постійною точкою відліку для дизайну, оскільки одночасно експериментує з лексикою, персонажами і текстами з метою формування майбутніх сценаріїв і засобами об'єктів на сцені занурює глядача в наративний вимір. Видовищність буденного, гібридизація художньої мови та сценографічний підхід до просторів в цілому, а не лише до сценічних, підкреслюють специфіку взаємозв'язку театру і дизайну.

Поступова популяризація технологій відеодизайну в сценічному мистецтві першої чверті XXI ст. є поширеною режисерською стратегією, що пов'язана з посиленням позицій постдраматизму і розвитком цифровізації мистецтва. Відеотехнології є виражальним засобом, який передбачає розширення можливостей формування сценічного простору. Адаптація технологій відеодизайну у театральному форматі безпосередньо пов'язана з окресленням підходу, що передбачає синтез традиційних і цифрових технологій з метою їхнього подальшого використання в якості потужного режисерського інструментарію в процесі втілення задуму сценічної постановки [210].

Сформувавшись на основі мультимедійних просторових виражальних можливостей, синтезувавши в естетичному продукті багатоканальну інформаційну комунікацію (на візуальному, вербальному, акустичному та інших рівнях), відеодизайн реалізує у театральних постановках переважно важливі завдання художньо-декоративного оформлення. Водночас, безпрецедентний рівень розвитку технологічних інновацій дозволяє прогнозувати, що у найближчому майбутньому його використання як засобу створення самотійного персонажа стане невинятковою практикою. Застосування технологій відеодизайну у сучасних сценічних практиках

України є логічним етапом еволюції сценографічного мистецтва, що отримує візуально-образні можливості за запитом глядача XXI ст.

### **3.1.1. Синергія традиційної та цифрової сценографії у постановках українського театру**

Отримавши розвиток у західних сценічних практиках, мультимедійні технології починають використовуватися в сценографії драматичних театрів у контексті тенденції європеїзації сценічного мистецтва з середини 2000-х рр. у постановках українських театральних режисерів, творчість яких характеризується тяжінням до сміливих експериментів як зі змістовим наповненням вистав, так і з формами їхнього вираження. Так, наприклад, Д. Богомазов звертається до відеоарту в процесі постановки вистави «Жінка з минулого» за п'єсою сучасного німецького драматурга Р. Шиммельпфенніга (театр «Вільна сцена», 2008 р.). Використання у цій роботі відеоарту замість традиційної сценографії, на думку театрознавців, «стало шоковим відкриттям неосяжних можливостей театру» [50, с. 21]. Експерименти з поєднанням елементів стилістики драматичного і постдраматного театру та застосування Д. Богомазовим проєкційного картування, відеоарту та інших мультимедійних технологій «затверджує напрям постановок, в яких реалізуються народжені з драматичної партитури сценічні метафори та стилістичні цитати, що сприяють залученню кожної конкретної вистави у контекст історичних значних стилів, сприяє можливості діалогу глядача, як інтерпретатора, з минулими історичними періодами» [50, с. 21]. Того ж року мультимедійні технології відеодизайну – відеоінсталяції, відеопроекції, елементи відео та відеоарту – в постановці соціальної драми «Войцек» Г. Бюхнера застосовує А. Жолдак (Черкаський драматичний театр ім. Т. Шевченка, 2008 р.), репрезентуючи власне розуміння синтезу інноваційної мультимедійної художньої лексики з національним театральним мистецтвом.

Варто зазначити, що для українського театрального мистецтва в процесі розробки дизайну сценічного простору характерно дотримання основних

концепцій національної сценографічної школи, засновником якої є Д. Лідер, зокрема – створення асоціативно-образних зв'язків між основною ідеєю літературного першоджерела та питаннями, що є актуальними для сучасного суспільства і виступають основою філософсько-естетичних та світоглядних роздумів [16, с. 237]. Розроблені і впроваджені до сценографічного мистецтва представниками дієвої сценографії Л. Боровиком, В. Меллером, Ф. Ніродом, А. Петрицьким, О. Хвостенко-Хвостовим (перша половина ХХ ст.), Д. Лідером, Д. Боровським, Є. Лисиком, М. Кипріяном, М. Івницьким, М. Френкелем (друга половина ХХ ст.), М. Левицькою, І. Несміяновим, А. Александровичем-Дочевським, С. Маслобойщиковим, В. Карашевським та ін. (кінець ХХ – початок ХХІ ст.) підходи та методи художнього оформлення сценічного простору (зокрема, проектування унікального простору, що сприяє розкриттю суті та внутрішнього змісту сценічного твору; розвинута семіотична система; насичення сценографії змістом з метою посилення головного конфлікту сценічного твору; детальна розробка образно-пластичної структури тощо) стали підґрунтям подальшого розвитку сценічного дизайну. Дослідники акцентують увагу на тому, що українські театральні художники «не лише творчо сприймали запропоновану попередниками художню програму нового сценографічного мислення, а й значно розширювали її образні можливості» [42, с. 34].

Показовим прикладом є діяльність головного художника-постановника Національного академічного драматичного театру імені Івана Франка А. Александровича-Дочевського, який вважається одним із найвпливовіших послідовників Д. Лідера. Характерним для творчості майстра дослідники називають активне використання інноваційних мультимедійних технологій, комбінування освітлення, кольору та відеопроєкцій як окремих ігрових візуальних елементів [36, с. 45]; підпорядкування тканинних, конструктивних та проєкційних складових декораційного оформлення складній філософській ідеї, що ґрунтується на акцентованій режисером-постановником проблемі [98, с. 184]. Так, наприклад, у постановці п'єси сучасної драматургії «Квітка

Будяк» Н. Ворожбит (2013 р.) основна концепція сценографії побудована на синтезі традиційних та інноваційних принципів: «натуралістично-ілюстративного оформлення (основними декораційними модулями виступають конструктивні декорації на передньому плані) та проєкційних декорацій (глобальне проєкційне оформлення репрезентує проблематику твору відповідно до авторського прочитання режисером)» [70, с. 114]. У цьому випадку відеодизайн (художник з відео І. Александрович-Беркута) введено до вистави як самостійного персонажа: «проєкції здійснюються не лише на рекламний екран (великий екран-фантазія), а й на весь сценічний простір – в окремих сценах відеопроєкційний меппінг створює асоціацію з кіно ефектом 3D, в інших – виштовхує виконавців на перший план (наприклад, епізод на окружній дорозі) і навпаки, розчиняє у фантазмагоричних формоутвореннях (епізод сон Лени в першій сцені), надзвичайно спотворюючи сценічний простір» [26, с. 145].

Поодинокі приклади 2000-х – початку 2010-х рр. не дозволяють говорити про відеодизайн як системне явище на українській сцені. Проте, протягом останнього десятиліття звернення режисерів українських театрів до відеодизайну стало актуальною і розповсюдженою практикою, формуючи одну з провідних тенденцій розвитку української сценографії. Науковці пов'язують початок нового періоду розвитку сценографії драматичних театрів в Україні (2015–2020-ті рр.) з тим, що «поруч із оновленням засобів виразності почали активно відбуватися глибинні процеси переосмислення власного та закордонного досвіду з позицій інноваційних соціокультурних реалій, формування і становлення нових художньо-естетичних принципів» [26, с. 114].

Серед провідних адептів використання різноманітних мультимедійних технологій варто назвати А. Жолдака – показовою є постановка-роздуми «Zholdak dreams: викрадачі почуттів» (2015 р.), в якій важливу роль відіграє відеоінсталяція [60, с. 226]. Р. Никоненко, досліджуючи пластичну режисуру сучасного українського театру, наголошує на тому, що «використання композиційних прийомів кінематографу та відео-арту дозволяє режисерам

вибудувати власну форму поетичного оповідання» [61, с. 132–133]. Цілком погоджуючись з мистецтвознавцем, можна додати, що станом на середину 2020-х рр. мультимедійні технології відеодизайну у театрі зумовили трансформацію традиційних концепцій простору та сценографії: статичне тло перетворюється на яскраві пейзажі, мінімалістичні декорації – на складні сцени, а персонажі взаємодіють із навколишнім середовищем способами, які раніше неможливо було уявити. Ця динамічна взаємодія світла, простору та наративу додає глибини театральним виставам, роблячи кожен сцену унікальним видовищем.

У випадку з представниками концептуальної української театральної режисури різноманітні техніки відеодизайну не лише посилюють видовищність візуального ряду, а й сприяють репрезентації складної системи творчого бачення постановника, реалізованого через синергію істинної театральної природи та штучного цифрового інтелекту. Наприклад, у виставі режисера Д. Богомазова «Morituri te salutant» В. Стефаніка (режисер Д. Богомазов, художник-постановник О. Друганов) відеопроекції з назвами новел робляться на похилій площині (піднятій вглиб сцени), одночасно структуруючи постановку та створюючи «метафору відчуття втраченої рівноваги, з яким, щоб вижити, необхідно максимально сконцентрувати всі життєві ресурси» [70, с. 117].

Протягом другої половини 2010-х рр. – у першій половині 2020-х рр. відеодизайн стає невід’ємною частиною багатьох вистав на сценах українських театрів, оскільки сприяє створенню багатообразної та метафоричної постановки, відповідно до тенденцій сучасного сценічного мистецтва: «сприяє пошуку нових засобів художньої виразності та вдосконаленню методів процесу постановки сценічного твору <...>, формуванню нового типу художнього простору та зміни характеру діалогу художнього твору та глядача» [26, с. 164–165]. Зазвичай його використання обмежується статичною або динамічною проекцією на задник, проте лише в окремих випадках можна говорити про сценографію місця дії, оскільки

здебільшого мультимедійні технології відеодизайну стають інструментом розкриття режисером глибинного сенсу постановки.

Початок 2020-х рр. позначився розвитком інновацій в цифрових технологіях, урізноманітненням цифрового обладнання та його доступністю, що у свою чергу посприяло активізації використання мультимедійних технологій відеодизайну в сценічних практиках. Так, наприклад, у постановці Львівського театру імені Лесі Українки «*Imperium delendum est*» (режисер Д. Захоженко, художник-постановник О. Хорошко, 2022 р.) сценографію створено на основі відеопроєкцій [144]. Сценічна робота, визначена постановниками як «співи, вірші, сповіді, прокльони і один жарт», є рефлексією на початок повномасштабного вторгнення російських військ на територію України, що визначило специфіку візуального ряду твору (Додаток В, рис. В. 17).

У випадку зі сценографією місця дії, можна говорити про тяжіння відеодизайнерів до абстракціонізму, футуризму, попарту та сюрреалізму. Так, наприклад, у виставі «Легенди Києва» К. Пенькової (Театр драми і комедії на лівому березі Дніпра, режисерка Н. Сиваненко, 2024 р.) відеодизайн є основою художнього вирішення постановки і репрезентує глядачу далекий від реальності вимір. Дизайнером відеопроєкції Р. Березовим розроблено кілька зображень, що проєктуються на величезний задник. Цікавим підходом є поєднання документальних та образотворчих матеріалів з кінетичною типографікою: чорно-білі фотографії старого Києва середини ХХ ст., стилізований напис «Розділ перший. Традиції», зображення місяця в повні, зоряного неба, Софії Київської, Києво-Печерської лаври, мостів тощо (Додаток В, рис. В. 18-В. 19). За допомогою художньо-виразних прийомів відеодизайну зроблено акцент на посиленні історії образами, що найбільше асоціюються зі столицею України.

Оригінальне синтезування театрального мистецтва та цифрових технологій репрезентовано у виставі «Камінний господар» за поемою Лесі Українки (Театр на Подолі, режисер І. Уривський), де класичний творчий

підхід поєднано з інноваціями відеодизайну, завдяки створенню 3D-копій акторів та декорацій [48]. Варто зазначити, що вистава є проектом «Театру 360<sup>0</sup>» і доступна глядачам в цифровому форматі. За концепцією художниці-сценографині Т. Овсійчук місце дії – реставраційна майстерня, що спеціалізується на відновленні старовинних скульптур, а її візуальна атмосфера ґрунтується на естетиці потворності. Засобами 3D-анімації (Додаток В, рис. В. 20) було створено каркаси людських фігур (Додаток В, рис. В. 21): «скелети поводяться, немов живі істоти, та набувають плоти в людях: Долорес, Анна, Командор, Дон Жуан – їхні почуття та стосунки кам'яніють, і любов перетворюється на попіл, видимий глядачеві онлайн-вистави завдяки 3D-ефектам» [13]. На думку постановників, цифрова програма вистави «Камінний господар» підсилена художньою режисерською концепцією: «анімовані образи імітують те, що складно відтворити на сцені – подих смерті через скам'яніння героїв та перетворення їхніх стосунків на в'язницю» [13]. Таким чином, мультимедійні технології сприяють посиленню звучання містичної поезики Лесі Українки та деякою мірою візуалізують закладені в драмі філософські сенси.

Безумовний взаємозв'язок між особливостями застосування відеодизайну та специфікою театральної постановки репрезентовано у виставах Львівського академічного театру імені Леся Курбаса. Так, наприклад, у поетичній інсталяції «Форум екстази» Б.-І. Антонича (2009 р.) режисером В. Кучинським у співпраці з О. Хорошко (геометрія зображень, лінії силуету) та В. Стецьковичем (художник зі світла) створено унікальну атмосферу, завдяки використанню проєкцій (Додаток В, рис. В. 22-В. 23). Театральні критики наголошують на високохудожності сценографічного рішення: «розписані «формулами» стіни театального простору, чорно-білі поєднання в костюмах чоловіків і театральний декор – всі буденно-побутові і заодно якісь декоровано-фантазмагоричні <...> елементи поетичного світу – світу, в якому звичні речі набувають загадкових, містичних форм і значень» [8]. О. Попова зазначає, що у сценографії В. Стецьковича, в минулому дизайнера ІТ-компанії,

медіанасповнення має основоположне значення – «кожний розроблений художником дизайн сценічного простору включає відеопроєкцію, анімацію та 3D-ефекти. Перевага надається динамічним анімаціям та відео, характерним почерком митця є імпровізаційне міксування медіа-елементів за допомогою графічного планшету безпосередньо під час вистави» [70, с. 126]. Відеодизайн спрямований на розкриття змісту вистави в оригінальний спосіб, наприклад, через анімаційні проєкції на простирадла («Ножі в курях, або Спадок мірошника» Д. Гарровера режисера В. Кучинського).

О. Попова стверджує, що «дизайн сценічного простору сучасного українського театру поєднує традиційні та інноваційні (мультимедійні, проєкційні, аудіовізуальні) форми, а основними засобами виразності стає світлове оформлення, різноманітні екрани та відеопроєкції, що керуються комп'ютерними системами – ці засоби створюють необхідну атмосферу» [70, с. 147–148]. Використання проєкції заднього плану стало звичним явищем, але тепер тенденція презентує більш складні інтерактивні проєкції, що додають стилізований відтінок розповіді та створюють відчуття імерсії.

Варто зазначити, що найбільшою популярністю серед українських відеодизайнерів, як і серед світових, у контексті відеотехнологій на сучасному етапі користується відеомеппінг (або «відеопроєкційний мапінг»). Створений спеціально для кожної нової події, він забезпечує гармонізацію між сценічною постановкою (драматичною виставою, оперою, балетом) та її контекстом, з помітною взаємною підтримкою. Дослідники наголошують на тому, що за допомогою кінетичного або інтерактивного відеомеппінгу можна створити унікальне інтерактивне видовище, в якому актор так само, як і глядач зможе взаємодіяти з візуальним контентом, що зумовлено «особливістю кінетичної системи редагувати трансляцію відеоконтенту відповідно до розташування рухомих об'єктів» [89, с. 62].

Так, наприклад, у виставі «Хазяїн» І. Карпенка-Карого в постановці режисера І. Уривського сценографію було вирішено у форматі відеопроєкції на телеекран, розміщений у центрі сцени [41]. Вирішена у мінімалістичному

стилі сценографія вистави «На\*1\*t» (режисерка Т. Трунова, Театр драми і комедії на лівому березі Дніпра, 2024 р.) включає велику відеопроєкцію (дизайнер Р. Березовий) на задник сцени, що з'являється у фіналі постановки та є її важливою частиною (Додаток В, рис. В. 24).

Основою формування візуального ряду дизайн-проєкту, призначеного для сценічного простору, є базові засоби та принципи дизайну. У цьому контексті головну роль відіграє композиція, оскільки саме вона визначає концепцію і структуру відеопроєкту. Найважливішим у композиції, яка демонструє специфіку взаємодії художніх засобів, що використовуються у творі, є «розташування елементів, які створюють гармонію та врівноваженість» [59, с. 50], що досягається, завдяки використанню таких засобів, як пропорції, колористика, тон, співвідношення світла і тіні, та особливостями їх поєднання. Важливим аспектом творчого процесу є проєктування цілого, пов'язуючи елементи композиції в міцну структуру: необхідно сформувати однорідний та солідарний унітарний комплекс (унітарну композицію) з взаємоузгоджених та гармонійних частин.

Дослідники виділяють такі основні інструменти створення гармонійної цілісної композиції: засоби організації візуального ряду (крапка, лінія, пляма, площа, об'єм, простір); засоби вираження художнього образу (форма, колір, фактура), засоби гармонізації візуального ряду (метр-ритм, симетрія-асиметрія, статика-динаміка, контраст-нюанс), принципи композиції візуального ряду (супідрядність, повторення, розмірність, рівновага, єдність) [59, с. 51]. Композиційна єдність стосується також кольору. Один із прийомів забезпечення унітарного характеру продукту відеодизайну полягає у перенесенні кольору переднього плану на тло або оточення елементів композиції «хроматичними розсіяннями», що відображають їхній локальний колір. Таким чином, «об'єкти втрачають свій характер замкнутих та ізольованих форм і розпадаються на свою атмосферу, яка таким чином стає атмосферою твору» [197, р. 15].

Саме колір активно використовується відеодизайнерами з метою створення необхідної атмосфери та рівня психологічної напруги або іншого емоційного стану. Так, наприклад, у виставі «Пер Гюнт» Г. Ібсена (Національний академічний драматичний театр імені Івана Франка) режисером І. Уривським та художником-постановником П. Богомазовим створено багато оригінальних образів, завдяки зверненню до відеопроєкційного меппінгу – зокрема, образ кита (Додаток В, рис. В. 25-26), що, на думку мистецтвознавців, створило можливість поєднати «простоту сценічного дизайну з глибиною та розмаїттям сенсового наповнення предметно-просторового рішення» [70, с. 126]. Основний акцент зроблено на колористиці – для надання відеоряду єдності відеодизайнер використовує «домінуючу ноту» кольору (сіро-блакитний – холодний), створюючи образи на «підготовленому тлі», що проявляє синтезуючий потенціал.

Відеодизайн також дозволяє створювати візуальні ефекти в реальному часі, надаючи динамічного рівня театральному досвіду, формуючи унікальне чутливе середовище, що реагує та адаптується до сюжетної історії: від дощів, які приходять і відпливають разом із драмою, до ефірних пейзажів, що трансформуються разом із сюжетною лінією. На думку С. Діксон, популяризація відеодизайну в сценічному мистецтві пов'язана, в першу чергу, з розширенням художньо-постановочних можливостей (починаючи з візуальної зміни сценічного простору, до модифікацій тілесності) як у нових, так і в традиційних формах театального твору, що сприяє поглибленню та розширенню інтерпретації його ідейного задуму [133, р. 195].

Театр завжди був осередком інновацій, і з проєкційним дизайном його еволюція продовжується. В. Бойко, наголошуючи на тому, що на сценічних майданчиках led-екрани вже стали традиційним технічним засобом візуалізації, пропонує розрізняти такі функції відеодизайну, як:

– сценографічна (відеодизайн використовується для створення декорацій, динаміки художнього образу та відповідної атмосфери постановки);

– змістовно-концептуальна (відеоконтент є рівнозначним драматичному змісту за семантичним наповненням і зазвичай репрезентується «за допомогою метафоричних та символічних об'єктів візуального матеріалу» [5, с. 43]);

– структуротворча (використання імерсивних технологій зміщують акцент з артиста на інноваційні прийоми) [5, с. 44].

Протягом останнього десятиліття в Україні спостерігається суттєве збільшення кількості постановок музичного театру, в яких використано цифрову сценографію. Оперні та балетні вистави стикаються з низкою художніх та технічних викликів, а також з пильною увагою з боку тих, хто вважає цифрові ефекти перешкодами для живих виконавців у контексті традиційних форм мистецтва. Проекційний дизайн вдихнув нове життя у світ театру, перетворивши статичні декорації на динамічні пейзажі, а традиційні наративи – на захоплюючі враження. Результатом використання відеодизайну в постановках драматичного театру є поезія та енергія театру в його чистому стані, створення простору для органічної взаємодії між оповідачем та спостерігачем, налагодження міцного зв'язку між глядачем та актором [15].

Жанр опери забезпечує унікальну основу для розгляду використання технологій відеодизайну у виконавському просторі, оскільки значною мірою визначається та обмежується суто традиційними виробничими умовностями, включаючи оркестр, що сидить, та співаків, що працюють без підсилювачів [224]. Однак, дослідники наголошують на тому, що сучасна опера демократизується, орієнтуючись на масового глядача: «все більше постановок здійснюються в руслі сучасних інтерпретаційних тенденцій. У контексті сценічного дизайну це відбувається за рахунок оснащення сценічного простору спеціальними технічними засобами, що дозволяють перетворювати оперну виставу на ефектне видовище» [70, с. 138–141]. Навіть репертуарна опера, яку іноді сприймають як «культурного динозавра» [174, р. 28], зазнала помітного розвитку за кількістю постановок з цифровим оформленням.

Канонічний оперний репертуар зараз переосмислюється з урахуванням нових технологічних можливостей, навіть залишаючись міцно закріпленим у

традиційних театральних рамках. Так, наприклад, сценографія деяких оперних вистав, представлених у репертуарі Львівського національного театру опери і балету сезону 2024-2025 рр., створена за допомогою відеодизайну. Для опери «Русалонька» Я. Касаматсу (режисер А. Литвинов) відеодизайнеркою А. Миколайчук було розроблено окремі відеопроєкції для кожної сцени, що проєктувалися на задник та бокові стіни сцени-коробки (Додаток В, рис. В. 27). У постановці оперної вистави Львівського національного академічного театру опери та балету імені Соломії Крушельницької «Лис Микита» І. Небесного (режисер В. Вовкун, сценограф Т. Риндзак, відеомеппінг С. Рейніш та Ю. Костенко, 2020 р.) концепція відеодизайну побудована на проєктуванні стилізованого зображення лісової гущавини на об'ємні декораційні конструкції (Додаток В, рис. В. 28). Не менш цікавим є використання технології відеомеппінгу та відеодекорацій у постановці фольк-опери-балету «Коли цвіте папороть» Є. Станковича (2017 р.). Позиціюючи оперу як «зразок нової фольклорної хвилі» В. Вовкун поєднує у постановці «просторово-часові виміри рефлексії національної автентичної культури предків та сьогодення» [9, с. 44]. Важливу роль у цьому відіграють мультимедійні технології, завдяки використанню яких режисеру вдалося створити трирівневий простір: «простір розкривається у формі трьох рівнів світу: перший рівень (потойбічне життя) – це підлога, яка протягом спектаклю переповнена образами містичних сил (сцена з танком русалок); другий рівень (людський світ) – це безпосередньо сцена, де відбуваються дії та розташований хор та третій рівень (небесний світ) – це великий екран, що виступає полотном на фоні якого відбуваються події та сходить сонце. Таким чином, спектакль являє собою цілісний ідеалістичнообразний хронотоп української національної культури» [9, с. 47] (Додаток В, рис. В. 29).

Для сучасних драматичних і музичних театрів станом на середину третього десятиліття ХХІ ст. характерним є використання в постановках мобільних проєкційних дисплеїв, світлодіодних табло, проєкційних натяжних екранів, плазменних панелей різного розміру, мультифункціонального

світлового обладнання, інтерактивної підлоги, туманних екранів, інтерактивного скла та іншого технічного облаштування [70, р. 143], що суттєво розширює художньо-постановочні можливості та дозволяє говорити про поступовий перехід українського сценічного мистецтва до нових підходів у процесі образотворення. Театральні постановки, що використовують цифрову сценографію, зокрема відеодизайн, перебувають у тісному взаємозв'язку з технологіями, які дозволяють проєктувати цифровий контент, та живими виконавцями, котрим традиційно надавали пріоритет у класичних формах мистецтва.

Ще кілька десятиліть тому театральні інтеграції живого та цифрового зазвичай викликали певне занепокоєння. Так, наприклад, Ф. Аусландер наголошує на «атмосфері мелодрами, в якій добродісна жива вистава перебуває під загрозою» [121, р. 42]. Незважаючи на те, що протягом 2000-2010-х рр. його слова були оскаржені багатьма театральними теоретиками, залишається певний опір інтеграції цифрових та живих тіл у виставі, або тому, що Г. Гізекам називає «прикордонними суперечками» між, здавалося б, протилежними художніми засобами» [146, р. 5]. Як наслідок, цифрові постановки часто сприймаються вороже критиками, художниками та глядачами, які вважають візуальні ефекти перешкодою або конкуренцією виконавцям на сцені. Незважаючи на ці занепокоєння, кількість театральних постановок на українській сцені, в яких використовуються технології відеодизайну, продовжує зростати, особливо активно – у третьому десятилітті ХХІ ст. Зокрема, мистецтвознавчий аналіз постановок, представлених у репертуарі національних оперних театрів України, дозволяє говорити про використання відеодизайну не стільки для створення оригінальної сценографії, скільки для глибинного розкриття ідеї твору, відіграючи в загальній режисерській концепції важливу роль.

### **3.1.2. Принципи відеооформлення концертних івентів в Україні**

Як було попередньо зазначено, інтерактивні цифрові медіа стали ключовим компонентом сценографії сучасних сценічних практик в Україні.

Зокрема, мультимедійні технології надали художньому оформленню музичних івентів нову концепцію та безмежні можливості – наприклад, світлодіодні екрани для демонстрації сценічних елементів або декорацій. Сценографія отримала інтерактивні функції від цифрових медіа, нереальні для впровадження за допомогою традиційних методів. Візуальні ефекти медіамистецтва тепер можуть бути представлені, завдяки анімованій цифровій сценографії, і є основою сучасних сценічних практик.

Особливу увагу у контексті використання відеодизайну у сценічних практиках привертають мультимедійні проекти, в яких відеоінсталяції поєднано з музичним та хореографічним мистецтвом. Показовим у цьому плані є мультимедійний проект – вистава «Шлях до...» у форматі site-specific В. Троїцького, постановку якої було здійснено в 2021 р. у приміщенні Українського Дому (Київ). «Проект включає масштабну інсталяцію, просторові відеопроєкції, сучасний образний балет від театру танцю «Тотем», акторське читання, авторську музику композиторки Яни Шлябанської та спів вокалістів формації NOVA OPERA» [34] (Додаток В, рис. В. 30). Варто зазначити, що режисером навмисно було обрано досить нетрадиційний сценічний простір, який надає нові можливості для організації унікального імерсивного середовища. Величезну роль у створенні необхідної атмосфери вистави відіграє інтегрована у глядацький простір масштабна інсталяція та мультимедійні проєкції (Додаток В, рис. В. 31) у простір атріуму Українського Дому. Сценічні практики поза межами традиційного театрального приміщення є своєрідною інвестицією театру в інші простори міста. Такі експерименти розкривають сучасні інтерпретації міського сценографічного потенціалу та висвітлюють цікаві урбаністичні сценарії [183, р. 58].

Того ж року в рамках діяльності формації Nova Opera (засновник В. Троїцький), у приміщенні Українського Дому відбулася прем'єра опери «LE» – складне, насичене візуальними образами музичне дійство-дослідження звуку, простору та зображення, основою якого є творчість Лесі Українки. Постановка побудована на її поезії, що покладена на сучасну академічну

музику з додаванням live-електроніки й архівних записів голосу поетеси. Відповідно до авторського бачення режисера, оперна вистава умовно поділена на мікро-сцени – вони є символами різноманітних станів душі Лесі Українки. Для кожної сцени, що демонструє варіації від проявів ліричного до бунтарського в характері поетеси, було створено окремі відео, що проєктувалися на стіни атріуму (Додаток В, рис. В. 32-В. 34) – до відеокomпозицій, зокрема, увійшли рукописні тексти віршів, стародавні фрески, чорно-біла графіка тощо [48]. У відеодизайні опери «LE» (режисер В. Троїцький) використовується кінетична типографіка – подвійне проєктування поетичних рядків Лесі Українки на проєкцію текстурованого тла на стіну атріуму, де рух тексту відбувається як горизонтально, так і вертикально, окрім посилення ліричної атмосфери, створюючи додаткову динаміку та енергію. Музичний супровід сцени диктує танцювальний ритм літер: звуковий знак у симбіозі з візуальними символами призводить до необхідної напруги. На прикладі даної оперної вистави кінетична типографіка (каліграфічні літери, написані курсивом від руки, що плавно рухаються справа наліво) розкриває свій новий потенціал, створюючи романтичну атмосферу (Додаток В, рис. В. 35).

В. Троїцький є одним з українських режисерів і продюсерів, які розвивають сценічні практики нового формату, зокрема *site-specific*, сприяючи виходу сучасного театрального мистецтва за межі традиційних приміщень. Концептуально привласнення альтернативних просторів для сценічної постановки можна розділити на два типи втручання. Фактично, під знайденими просторами маються на увазі ті «середовища» – закриті чи відкриті – стилістично та функціонально марковані і структуровані з архітектурної та/або урбаністичної точки зору: наприклад, інтер'єр церкви, зала або двір стародавньої будівлі, монастир, площа, вулиця, а також занедбані периферійні промислові зони, справжні «місця промислової археології», що визначаються на символічному рівні.

З іншого боку, мова йде про трансформовані простори, що повинні бути модифікованими, тобто максимально оголеними, незахищеними, нейтральними: промисловий склад, спортзал, гараж, горище, підвал, або велика кімната будівлі. Загалом, промислова архітектура, яка сьогодні є найпоширенішим типом простору різноманітних сценічних практик, має раціоналістичну та функціональну структуру. Адже, будучи великими контейнерами, будівлі промислової архітектури мають гнучкий простір та світло, тому їх легко трансформувати та адаптувати до будь-якої форми та потреби в облаштуванні [183, р. 60].

У контексті специфіки хореографічної вистави процес відеодизайну передбачає створення візуального контенту (фотографій, анімації та відео), фото- та відеофіксацію необхідних для сторітеллінгу кадрів постановки, компонування, монтаж та редагування всього відеоматеріалу та проектування спеціальною системою зображень на певну поверхню. В залежності від природи постановки, будь-яке з наведених завдань може бути значною мірою розширено або скорочено. Серед популярних підходів відеодизайну хореографічних вистав можна виокремити проєкції для створення імерсивного сценічного тла; інтерактивні за своєю природою проєкції – з медіа, розробленими для реагування та взаємодії публіки з виконавцем на сцені; проєкцію відеокадрів, попередньо записаних танцівниками та/або їхніми партнерами; проєкцію тексту (вірші, цитати) на циклограму.

Водночас, на думку дослідників, незважаючи на те, що «з розвитком мультимедійних технологій, спостерігається звернення художників-постановників балетних вистав до використання відеопроєкційного меппінгу, інтермедійних задників, голограм, 3D-зображень та ін. – здебільшого це стосується дитячих та модернових балетів» [70, с. 138]. Відповідно до жанрової специфіки вистав, у першому випадку мова йде зазвичай про створення яскравих декорацій місця дії. Наприклад, у балеті «Аладдін» (хореограф-постановник та автор лібрето С. Кон, композитор О. Родін, диригент С. Голубничий, сценографія Н. Клісенко, Національний

академічний театр опери і балету, 2021 р.) використано технологію відеоарту, що надає можливість миттєво змінювати місце дії для кожного сцени, а також посилювати атмосферу східної казки засобами ілюстративних проєкцій [70, с. 139].

У 2021 р. у рамках міжнародного мультидисциплінарного фестивалю сучасного мистецтва GogolFest відбулася спеціальна подія TRY – музичний перформанс з хореографічним супроводом, місцем проведення якої організаторами було обрано приміщення заводу імені Карла Лібкнехта (м. Дніпро), а сцену розміщено безпосередньо між трубами [83]. Саме на трубах було влаштовано світлову інсталяцію (Додаток В, Рис. В. 36-В. 37). Характерним для цього проєкту є використання візерунків з флуоресцентними кольорами, психоделічні, динамічні проєкції, гра контрастів та посилянь (наприклад, минулого і майбутнього, сучасного мистецтва і промислової археології тощо.). Інсталяції у таких проєктах у своїй більшості включають цифрове графіті та відеомепінг. При цьому у продукті відеодизайну мультимедійних вистав спостерігається рецепція різноманітних мистецьких напрямів та художніх течій ХХ ст., від авангардизму до попарту та відеоарту, дизайн-прийоми стилізації та цитування.

Аналізуючи особливості використання відеодизайну в системі образотворення вітчизняних сценічних практик, неможливо оминати увагою музичні шоу, оскільки саме в музичній індустрії України мультимедійні технології оформлення сценічного простору отримали широку варіативність використання. У музичних івентах використовуються всі можливі проєкції: від світлопису до живого відображення, від лазерного малюнка до голографічної проєкції, від цифрового графіті до проєкційної інсталяції. Крім того, музичні мегаівенти поєднують живу електроніку та відеомепінг у реальному часі. При цьому звернення до мультимедійних технологій характерно як для музичної попкультури, так і для класичної академічної спільноти. Так, наприклад, особливий акцент на аудіовізуалізації зроблено в сценічному оформленні шоу сопрано нового покоління, представниці класичного кросоверу Аріани

Домських. На думку дослідників, саме технології відеодизайну роблять шоу «сучасним, при цьому зберігаючи класичні театральні традиції. Для кожної пісні підібрано відеофон, кольорова гама, створена відповідна атмосфера до історичної епохи – все це збагачує та доповнює сприйняття музичних творів. У деяких номерах було використано сучасну графіку, відтворювалися ескізи театральних художників-декораторів минулого століття, застосовувалися світлові спецефекти, наприклад «оживлення» картини С. Боттічеллі “Весна”» [5, с. 44] (Додаток В, рис. В. 38). Варто зазначити, що у відеоінсталяціях з використанням відомих творів мистецтва відсутні будь-які наукові або історичні претензії, що відповідає принципам попкультури, проте, нехай і опосередковано, відеодизайнери роблять спробу інтерпретації цих шедеврів у новому, більш видовищному, художньому прочитанні в альтернативний традиційному спосіб.

Спроектовані сценічні середовища, розроблені спеціально для кожної композиції, хоча і не взаємодіють з виконавицею, але є основою сценографічного вирішення виступу. Так, наприклад, відеодизайн номеру «Solveig» вирішено у стилістиці шахматної гри та чорно-білій колористиці – образ виконавиці в чорній сукні з чорним капелюхом у формі трефи у поєднанні з відповідною відеопроекцією викликає асоціацію з керролівською чорною королевою. Відеоконтент у цьому проекті створено засобами моушн-графіки геометричних фігур (Додаток В, рис. В. 39).

Сценічні практики сучасної індустрії розваг в Україні репрезентують найвищий рівень розвитку відеодизайну, інтегруючи провідні західні технології, інструменти та методології. Зокрема, типовим є використання світлодіодного тла високої роздільної здатності з динамічними природними сценами, встановленого на багаторівневій концертній сцені з платформами і пандусами, застосування провідних комп’ютерних технологій, доповненої реальності (AR) та проєкційного меппінгу [87]. Інноваційне тло може трансформувати сцену, занурюючи глядачів у розповідь артиста. Наприклад, тло на тему природи з анімованими елементами може покращити фолк- або

інді-концерт, тоді як футуристичний міський пейзаж може підійти для електронного або поп-виступу.

Цікавими підходами до дизайну сценічного простору характеризуються концертні програми відомого українського етно-гурту «ДахаБраха». Для кожного номеру концерту розроблено власний відеоконтент, що проєктується на величезний екран. Автором більшої частини цифрової графіки є учасник гурту Марко Галаневич, який працює в стилістиці народного примітивізму та наївного мистецтва. Тло є важливим для забезпечення візуального контексту виступів гурту. Воно може варіюватися від простих статичних зображень до складних рухомих візуальних ефектів, які розвиваються разом із музичним шоу. Світлодіодні екрани високої роздільної здатності сприяють створенню яскравих, динамічних зображень, що доповнюють музику. Так, наприклад, для нової пісні гурту «ДахаБраха» «Тернопільське техно» відеопроєкція створена на основі прийомів моушн-дизайну, за допомогою яких розроблено графіку в стилі трипільської кераміки. Автором використано елементи геометричного, зооморфного та антропоморфного орнаменту: блакитні і червоні кола та лінії, білі та чорні фігурки перебувають в постійному русі, повторюючи ритм мелодії (Додаток В, рис. В. 40).

Варто зазначити, що моушн-дизайн використовується у більшості відеоконтенту гурту, а основу цього візуалу складають етнічні орнаментальні мотиви (Додаток В, рис. В. 41). Наприклад, відеоконтент до композиції «Весна» презентує образи українського народного міфу та календарної обрядовості – яскраві, насичені кольорами фрагменти малюнків поєднано в еkleктичну стрічку (Додаток В, рис. В. 42), що динамічно рухається колом за сонцем (задній план) та зліва направо (передній план), зрештою трансформуючись у величезні казкові квіти, що нагадують роботи М. Приймаченко та петриківський розпис (Додаток В, рис. В. 43) і рухаються вже згори донизу. Наступна трансформація перетворює квіти на яскраві фігури у формі ромба (Додаток В, рис. В. 44), що зрештою знову повертаються до початкового вигляду. Водночас, проєкти відеодизайну, спроектовані для

зазначеного гурту, не обмежуються мушн-графікою та іноді включають сучасну документальну відеохроніку («Пливе човен») та ін.

Варто зазначити, що звернення до орнаменталістики у процесі створення відеоконтенту для концертних виступів українських музичних гуртів та співаків є досить поширеним серед вітчизняних відеодизайнерів. Так, наприклад, масштабну відеопроєкцію з елементами традиційного орнаменту української вишивки у червоному кольорі на чорному тлі (Додаток В, рис. В. 45) використано у відеоконтенті до пісні «Все буде добре» гурту «Океан Ельзи» на концерті до 25-річчя незалежності України.

В. Бойко наголошує на тому, що «більшість режисерів у процесі розробки номера для артистів створюють відеодизайн абстрактного змісту, додаючи таким чином художнього оформлення постановці. У таких випадках відеосупровід не є продовженням музичного матеріалу, а виконує роль сценографічного оформлення номера» [5, с. 43]. Показовим прикладом є створення засобами відеодизайну (галактика у стилі абстракціонізму) відчуття душевності, яку має викликати музична композиція «Вірю у тебе» Jamala («Музична платформа 2022»). Таким чином, «об'єкти дизайну слугують додатковим засобом впливу на глядача, створюючи атмосферу номера за допомогою динаміки кадру, зміни кольорової палітри, розподілу контенту на логічні частини» [5, с. 43].

Для вирішення візуального ряду концерту Монатіка (2023 р.) було створено складний відеодизайн, що включав відеоінсталяції, відеомеппінг та тривимірні голографічні зображення (так звані «мультивізії»), що використовувалися як з суто художньо-естетичних міркувань, так і з метою посилення інтерактивності, для забезпечення візуальної тривимірності сценічного видовища (Додаток В, рис. В. 46-В. 47). При цьому великі проєкційні екрани присутні практично на всіх рівнях сцени і мають різну форму, щоб створити візуальний інтерес та врахувати складні виступи.

Протилежний підхід продемонстровано у сценографії сольного концерту Тіни Кароль #OneNightOnlyLive, що відбувся у США (організатори та

співпродюсери – продакшн-компанія WePlay Studio, постановка і відеодизайн – Larrance Dopson та 1500 or Nothin’) [106]. Масштабний музичний івент було вирішено у стриманій класичній естетиці, а на великих проєкційних екранах, встановлених посередині сцени півколом, здебільшого демонструвалося онлайн-відео зі сцени (Додаток В, рис. В. 48), або ж окремі образи, що повною мірою відповідали настрою чергового хіту.

Досліджуючи подіумну сценографію в Україні, наразі можна констатувати, що використання відеодизайну у зазначеному форматі не отримало такий потужний розвиток, як у європейській Fashion-індустрії. В окремих випадках на українських модних шоу-івентах застосовуються відеопроєкції на мобільний проєкційний дисплей, а їхня графіка передає основну концепцію колекції. Так, наприклад, на Українських тижнях моди 2020 р. показ весняно-літньої колекції бренду Arutiunova було оформлено відеопроєкцією кристалів на чорному тлі (вишивка та інкрустація кристалами є акцентом колекції) [69].

Використання відеомеппінгу у проаналізованих вище сценічних практиках набуває принципово нового підходу, а його технічні характеристики розкривають практично необмежені можливості у контексті образотворення:

- поєднання проєкційного меппінгу з відеоефектами та комп’ютерною графікою пропонує доповнення до реальних об’єктів, створюючи зв’язок між віртуальним та реальним;

- на відміну від інших технологій світлових шоу, проєкційний меппінг відкриває простір для більшої креативності – використовуючи нове доступне покоління проєкторів та програм, меппінг може повністю охоплювати неправильні форми, об’єкти та навіть цілі фасади будівель;

- ця технологія здатна працювати зі світлом та анімацією на зовсім іншому рівні впливу [231, р. 135].

Аналізуючи особливості використання відеомеппінгу в мультимедійних виставах, можна виокремити образотворчі можливості технології:

– імерсія: проєкція може охопити весь простір, залучаючи аудиторію до середовища, повного зображень та кольорів, перетворюючи звичне на незвичайне;

– вплив: візуальна історія, поточні зображення та анімація можуть мати більш відчутний емоційний вплив, ніж статичні зображення слайд-шоу;

– мотивація: більший емоційний вплив створює мотивацію;

– тон обстановки: використовуючи світло, проєкційний мапінг може впливати на зміни настрою.

Отже, відеомепінг є ключем до сильної візуально-емоційної історії, інноваційної режисерсько-постановчої стратегії та комплексних розваг. Сучасні українські відеодизайнери все частіше використовують зазначену технологію на різних заходах, експериментуючи з візерунками, кольорами та архітектурними поверхнями, застосовуючи свою креативність та зосереджуючись на багатьох важливих аспектах, таких як ідентифікація поверхні (щоб втілити певну дизайн-ідею, обрана поверхня може бути будь-якою (деякі з найпоширеніших платформ, що обираються дизайнерами для мультимедійних вистав, – це будівлі, сцени та прозоре тло)); відповідне освітлення (використовуючи професійні програми, відеодизайнер розраховує рівень яскравості, насиченості, контрастності, щільності пікселів, світлого та темного кольору, який найкраще підходить для об'єкта проєкції); розробка контенту (відеоконтент через інноваційні моушн-прийоми забезпечує емоційне посилення візуальних історій для їхнього більш глибокого сприйняття); інсталяція (налаштування трансляції відеоконтенту з необхідною деталізацією).

За результатами аналізу відеоконтенту (Додаток В), розробленого для мультимедійних вистав та концертних виступів, можна констатувати наступне:

– у відеооформленні концертних проєктів поширені віджеїнг, статичний або інтерактивний типи театрального методу відеоінсталяції, відеомепінг;

- кожна окрема сценічна практика містить унікальний дизайнерський відеоконтент, що відповідає темі сценічної постановки або заходу, характеризується технологічною інноваційністю та викликає емоції у глядача;
- точний проєкційний меппінг базується на успішній синхронізації проєктора та проєкційної програми, створюючи віртуальну візуальність об'єкта;
- успішна інсталяція має непомітну циклічність, коли відеопетля змінюється, непомітно для глядача, вказуючи на наявність професійно розробленого відеоконтенту та успішну синхронізацію відео та проєкторів;
- мета професійного проєкційного меппінгу – заглибитися у структуру просторового об'єкта та доповнити її динамічним відео, створюючи необхідний емоційний ефект.

### **3.2. Концептуалізація формування візуально-образної мови відеодизайну в системі образотворення сучасного сценічного мистецтва України**

З відкриттям для себе благ західної цивілізації у 90-х роках, українські митці активно опановують сучасні інструменти відеоарту. Вже у 1991 р. художники осягнули переваги палітри відеотехнологій, де технічний засіб зображення перетворюється на художній за допомогою камери та інших супутніх технічних пристроїв. Оскільки інтерес до нового різновиду візуального мистецтва був обумовлений відповідними тенденціями західного мистецького життя, історія розвитку українського відеодизайну та формування його візуально-образної мови не можуть розглядатися автономно від світового процесу.

Період становлення українського відеодизайну наприкінці минулого століття часто називають «іграми з відеокамерою» [139]. О. Соловйов у своїй роботі пише, що така назва повністю відображає тодішню картину українського мистецтва, а точніше – спроби українських художників освоїти ази західного відеоарту як нової художньої мови. Експериментальні пошуки

власної виразності за допомогою камери, якою на той час вітчизняні художники не володіли, стали певною особливою рисою, притаманною українському відеоарту [139, р. 101]. Як і в західному мистецтві, до українського відеоарту долучились скульптори, фотографи, живописці, перфомансисти, намагаючись опанувати перспективні новітні технології та незвичний мистецький жанр.

ІнфоМедіаБанк – «резиденція, де художники мали змогу ознайомитися під час воркшопів з такими програмами та жанрами медіа-арту як морфінг, генеративне мистецтво, інтерактивне мистецтво, 3D-моделювання, net.art, пакет Macromedia Director» [81, с. 180], створений у 1990-х роках в Україні, став лабораторією перших вітчизняних митців, котрі мали бажання експериментувати з інноваційним проектним інструментарієм, у тому числі – у напрямі відеоарту. Це спричинило дефіцит експозиційних платформ нового формату, де дизайнери і цифрові художники могли б представити свої роботи. У результаті кураторами ІнфоМедіаБанку, Наталкою Манжалій та Катериною Стукаловою, було започатковано щорічний Київський міжнародний фестиваль медіамистецтва (KIMAF), що функціонував як експозиційна платформа впродовж 2000–2003 рр. [64]. Учасники експозиції могли не лише представити власні твори, а й конкурувати з роботами західних колег, які приєднувались до виставки. «ІнфоМедіаБанк» об'єднав навколо себе молоде покоління художників з усієї країни, що прагнули працювати з новими медіа, серед яких – Гліб Катчук та Ольга Кашимбекова, Олександр Верещак та Маргарита Зінець, Іван Цюпка, Ганна Куц та Віктор Довгалюк та ін. [81, с. 180]. Результатом зазначеного творчого і навчального симбіозу стало нарощення художніх сенсів навколо медіамистецтва в Україні у період кінця ХХ – початку ХХІ ст. [63].

Загалом 1990-ті рр. в Україні пройшли під прапором медіаарту. Цей факт, зокрема, доводить поява нових платформ-проектів для меідахудожників цього періоду: окрім Kiev International Media Art Festival, з'являються Dreamcatcher, тематичні виставки «Barbados. Нове варварське видіння», «Інтер-медіа»,

«Екранізація», «Перевірка реальності», «Заздрість» в місті Київ, «Новий файл», «Академія холоду» в Одесі, «Алхімічна капітуляція» на кораблі в Севастополі, а також інші фестивалі, такі як «Ре-візія» в Івано-Франківську, «Пастка для снів у Києві», що створювали можливості митцям представити свої роботи на широкий загал. Однак, із «закриттям ЦСМ «Сорос» у 2004, а разом з ним і резиденції та добре обладнаної лабораторії, ця друга хвиля медіахудожників також зникає. Деякі з них повернулися до традиційних художніх медіа, деякі, використовуючи отримані знання у ІнфоМедіаБанку, пішли працювати у дизайн та мас-медіа продакшн» [81, с. 180]. Винятком стали Ганна Куц та Віктор Довгалюк – львівські діджитал-художники, котрі вирішили продовжувати навчання у напрямі медіаарту у Берліні, зокрема – в Інституті для Нових Медіа, і згодом стали відомою в Європі групою мережевих художників *akuvido*.

Також варто згадати і Відкритий архів українського медіа-арту (ВАУМА), який було презентовано у 2008 р. [63]. Архів функціонує як незалежна дослідницька ініціатива, до якої впродовж існування долучились Олександр Соловйов, Богдан Шумилович, Мирослав Кульчицький, а також такі недержавні організації, як Фундація ЦСМ, КГО ТОТЕМ та інші. З 2014 р. ВАУМА співпрацює з Національним центром Олександра Довженка. Так, до основного архіву центру Довженка також увійшли і копії досліджених та відцифрованих робіт українських медіахудожників. Сьогодні основні центри розвитку медіамистецтва та відеодизайну зосереджені у Києві, Львові, Одесі, Херсоні та Харкові. У перших трьох зазначених містах чітко простежується домінування відеоарту ще з початку 90-х років. При цьому слід зауважити, що доробкам творчих представників кожного міста притаманні певні художньо-проектні особливості в презентаціях, відеоартах тощо, що свідчить про певну регіональну автономію (автентичну регіональність) розвитку відеоарту в Україні. Спостерігаючи сьогодні таку автентичність практично у кожному відеопроекті, що презентується у світовому мистецькому просторі, доцільно вважати її візитівкою України та українського відеодизайну зокрема.

Враховуючи існуючі на сьогоднішній день можливості презентаційних практик, відеоартпроекти, які були створені вітчизняними митцями, умовно класифікують за трьома різновидами: «мистецькі відеоартпроекти, що використовуються в сучасних художніх експозиціях; дизайнерські відеоартпроекти рекламно-презентаційної та анонсованої орієнтації; дизайнерські відеоартпроекти, задіяні у культурі розважального простору як елементи дизайну або як складова музичних виступів (так званий VJ-iH 5)» [114, с. 54].

Мультимедійне мистецтво в цілому та відеодизайн зокрема наразі перебувають під впливом концептуального мистецтва, що є художнім рухом, заснованим на «концепції» або «ідеї». Концепція є найважливішим аспектом для композиції дизайн-продукту – твору відеодизайну, щоб привернути увагу глядача шляхом органічного синтезу мистецтва і технологій. Всі проекти відеодизайну можна позиціювати як мультимедійні художні твори. Процес створення розробленої концепції визначає відмінності дизайн-продуктів, включно з розробкою нового типу технологій, інструментів та встановлення зв'язку між творами сценічного мистецтва і глядачами. Концептуальний відеодизайн розробляє модель сценічного простору, визначаючи такі деталі, як макет екрану, візуальні ефекти, основні та транзитні сцени тощо.

Процес створення концептуального дизайну для кожної конкретної сценічної постановки передбачає:

- збір ідей – один із основних кроків для розробки ідеї дизайн-продукту (у вузькому розумінні передбачає спостереження та розуміння структури, проблематики сценічного твору та збір основних ключових слів для аналізу);
- визначення сценаріїв (сценарій та наратив): у концептуальному відеодизайні сценарії ефективно використовуються для дослідження ідеї сценічної постановки (конструкція послідовності історії, теми, що доносить повідомлення глядачу та створює емоційний зв'язок між сценічним твором і реципієнтом);

– ескізування: за Б. Джонсоном, «ескіз досліджується на тлі минулих і сучасних практик в аналогових і цифрових медіа» [162, р. 246], відповідно ескізування у даному контексті – це процес застосування графічних прийомів для створення візуального ряду та вираження способу кінцевого художнього твору, що проєктується в аналогових та цифрових медіа;

– визначення технік: важливим питанням для ефективного виконання дизайн-проєкту є вибір правильної техніки відносно сценічного твору. При цьому сценічний твір взаємодіє з глядачем, отже, ця взаємодія забезпечується технікою та її компонентами для отримання зворотного зв'язку [138, р. 12].

Важливу роль у процесі розробки відеодизайну для сценічних виступів виконує творча колаборація з артистами і музикантами, які також є художниками, синестетами, маючи власне бачення своєї музики. Зазвичай відеодизайнер досягає ефекту занурення в атмосферу самого твору за допомогою різних елементів проєкту (окрім безпосередньо візуальних), зорієнтованих на залучення всіх органів чуття людини: звук (використання звуків є фундаментальним, впливає та збагачує значення візуального ряду) та інтерактивність (дизайн-продукт може взаємодіяти з глядачем різними способами) [217, р. 41].

Проєктно-художній інструментарій відеодизайну – це певний набір засобів створення дизайн-проєкту, варіативність використання та поєднання яких залежить від типу сценічних практик (драматична вистава, оперна вистава, балетна вистава, танцювальне шоу, музичний мегаівент, музичний концерт, мультимедійна вистава та ін.), особливостей сценічного простору (традиційний або нетрадиційний сценічний простір, всередині приміщення або просто неба), режисерської концепції сценічної постановки, що є основою концепції конкретного продукту відеодизайну та ін. Візуальна концепція, що формується на основі вищеназваних чинників, визначає специфіку необхідних для реалізації відеопроектів засобів. Композиційні засоби, що включають колористику, фактурність, форму та принципи взаємодії цих елементів, у поєднанні з відео, аудіо, кінетичною типографікою та анімацією, що

використовуються для створення дизайн-продукту, складають проєктно-художній інструментарій відеодизайну.

У проєктуванні сценічного відеоконтенту художній образ створюється на основі осягнення відеодизайнером дійсності, дослідження певних аналогів, що є джерелом для генерування нових ідей. Таким чином аналог у творчому процесі певною мірою присутній у формуванні образу, здійснюючи вплив на підсвідомість глядача. Образність досягається засобами комплексного впливу таких засобів, як колір, форма, стильове рішення, декоративні деталі тощо.

Відеоконтент у сценічному мистецтві доцільно типологізувати:

- за типом проєкції: пряма проєкція (у цьому випадку проєктор розміщено перед екраном) та непряма проєкція (проєктор розміщено, відповідно, за екраном);
- за динамікою зображення: статична та динамічна проєкція;
- за технологіями створення: голографічне проєктування, відеопроєкційний меппінг тощо;
- за жанровою приналежністю: для театральної вистави, оперної вистави, хореографічної/пластичної вистави, концерту, показу мод тощо;
- за просторовим співвідношенням: традиційний підхід з проєкцією на фіксований екран у середовищі театральної сцени-коробки чи камерної сцени, або складне одночасне проєктування кількох зображень у просторі відкритих локацій на нестандартні поверхні тощо;
- за функцією: провідні та супровідні функції;
- за типом зображення.

Відповідно, за типом зображення продукт відеодизайну (відеопроєкція) поділяється на:

- шрифтові відеопроєкції;
- онлайн-проєкції сценічної дії (характерно для музичних концертів, в окремих випадках – використовується у театральних виставах);

- проєкції фотографічних зображень (документального характеру, або розроблені спеціально для конкретної сценічної постановки, зазвичай – театральної вистави);
- проєкції документальної хроніки (зазвичай використовуються воєнна хроніка або хроніка урбаністичного характеру);
- проєкції малюнків (спеціально створені для конкретної сценічної постановки);
- проєкції всесвітньовідомих творів образотворчого мистецтва;
- відеоінсталяції.

При цьому практично всі з названих типів зображення можуть бути репрезентовані як у статиці, так і в динаміці.

Хоча термін «цифрові медіа» та «мультимедійні технології» у контексті сценографії раніше можна було розуміти переважно з точки зору цифрових способів проєкції зображення і як репрезентативний процес, сучасні цифрові медіа все частіше характеризуються способами інтерактивності, в яких функцію й ефект визначають різні форми обміну візуальною інформацією [225, р. 54]. На думку дослідників, ця концепція обміну даними є фундаментальною для сучасних цифрових процесів, оскільки здатність забезпечити інтерактивність (функціональну чи сприйнятну) дає змогу визначити процес, цифровий за своєю природою, а не за результатом [225, р. 55]. Відтак, актуальною є проблема трансформацій фундаментальних взаємозв'язків між живими виконавцями та мультимедійними елементами на українській сцені.

Г. Гізекам припускає, що цифрові постановки можна класифікувати як «мультимедійні» або «інтермедійні». Дослідник стверджує, що в мультимедійній постановці цифрові технології відіграють роль, подібну до декорацій та освітлення, допомагаючи створити та підтримувати специфічне візуальне середовище, яке забезпечує необхідний наратив. Натомість, інтермедійна постановка використовує тісну взаємодію між цифровими

компонентами та виконавцями настільки, що жоден з компонентів не існує в театральному просторі незалежно [146, р. 10].

Класифікація Г. Гізекама відносно постановок українських драматичних та музичних театрів дозволяє визначити різницю між більш традиційною «мультимедійною» постановкою, що використовує технології відеодизайну як сучасний еквівалент намальованого тла, та «інтермедійною» постановкою, де технології застосовані для вираження авангардної та ненаративної естетики. Хоча Г. Гізекам пропонує початкову термінологію для обговорення проєктованих елементів у театрі, його підхід, сформульований як дихотомія між традиційними та нетрадиційними виробничими умовностями, на думку науковців, не повністю досліджує унікальні взаємозв'язки, що можуть виникнути між живими виконавцями та цифровими компонентами. Зокрема, К. Вінсент наголошує на тому, що цей підхід не враховує можливості інтерактивності та обміну, що лежать в основі цифрових процесів, на відміну від цифрових результатів [224]. Відповідно, доцільно переглянути та розширити підхід Г. Гізекама, в якому його подвійна класифікація мультимедійного та інтермедійного модифікується, щоб охопити три категорії: несинтез, частковий синтез та повний синтез. Ця класифікація, зокрема, враховує візуальні взаємовідносини, або «синтез», що виникає між реальними виконавцями та цифровими компонентами у межах спільного театального простору, як з точки зору порівняння їхніх ролей у загальній сценографії, так і з позиції їхньої видимої взаємодії очима глядача.

Категорія несинтезу, що по суті є варіацією «мультимедійності» Г. Гізекама, демонструє технологічне покращення виробництва, в якому цифрові проєкції служать заміною намальованих декорацій. Хоча цифрові елементи мають значну естетичну функцію, додаючи проєкту текстур та візуального інтересу, їхня роль є принципово віртуальною: якщо цифрові елементи видаляються, фізичний декор залишається функціональним, хоча й естетично неповним. Однак, цифрові елементи в несинтезній постановці

завжди залишаються відокремленими від живого виконавця, слугуючи незалежним тлом з точки зору глядача.

Наприклад, у виставі «Хлібне перемир'я» С. Жадана (Театр драми і комедії на лівому березі Дніпра, режисер С. Жирков, 2020 р.) окремі сцени накладаються на проєктоване зображення старих чорно-білих фото головних героїв (Додаток В, рис. В. 49), що є посиланням на дитячі травми, які стали тригерами в їхньому дорослому житті. Події вистави відбуваються на Донбасі в 2014 р. у старому будинку на території так званої «сірої зони» – буферної смуги нейтральної території під час першого тимчасового припинення вогню з моменту початку російсько-української війни, відомого як «хлібне перемир'я». Дослідники констатують, що типові для авторського тексту міфологічні алюзії режисером репрезентовано «у пластичних рішеннях та освітленні – протягом сценічної дії життя персонажів час від часу показано ніби в паралельному світі – на залитій мертвенно-блідим світлом сцені, герої рухаються як зомбі під зловісно-механічний звуковий супровід» [14, с. 442].

Відповідно до режисерського задуму, художником Ю. Ларіоновим було створено велику реалістичну декорацію місця дії (старої хати з дерев'яними меблями та кількома чорно-білими фото на вицвілих шпалерах). Основне метафоричне навантаження сценічного простору реалізується засобами проєкцій (відеоконтент, створений у співпраці оператора відеопроєкції А. Столяра, фотографа А. Мантач та дизайнера А. Кудряшова) – «на всю сцену проєктуються кадри чорно-білої хроніки з дитинства головного героя» [14, с. 442–443]. Хоча глядачі можуть асоціювати це візуальне нашарування з внутрішньою психікою персонажів, актори не мають явної взаємодії з цифровими зображеннями.

Аналогічно, у виставі «Легенди Києва» виконавці жодним чином не взаємодіють з цифровими зображеннями – їхня фізична присутність просто перекривається цифровими компонентами, що проєктуються позаду них. В обох випадках цифрові зображення та живі виконавці функціонують як скоординовані «шари», які разом забезпечують сутність вистави, але не

вимагають ні сенсорного злиття («занурення» в досвід), ні інтерактивного (демонстрації діяльності чи причинно-наслідкового зв'язку). У цьому підході на першому плані – художнє бачення режисера-постановника, який представляє глядачам заздалегідь уявлений «світ» та «підготовлений досвід» для взаємодії за допомогою візуальної кореляції.

У наведених вище прикладах простежується чіткий зв'язок між декораціями та виставою, що є невід'ємною частиною драматургії кожної постановки. Фото у «Хлібному перемир'ї» ілюструють внутрішній стан персонажів, тоді як кит у «Легендах Києва» надає глядачам важливу інформацію про обстановку.

Категорія, яку дослідники пропонують визначати як «несинтез» [224, р. 157], не залежить від ступеня буквральності чи абстракції в сценографії та може бути використана для опису будь-якого сценографічного дизайну, в якому зв'язок між живими виконавцями та цифровими елементами обмежується багат шаровою візуальною кореляцією. У постановці часткового синтезу фізичні та цифрові компоненти на сцені організовані таким чином, що загальний сценографічний дизайн, разом із драматургією твору, вимагає присутності обох. Хоча цифрові елементи можуть часом служити фоновими декораціями, зв'язок між тілом живого виконавця та цифровими зображеннями завжди містить випадки того, що К. Вінсент називає «причинно-наслідковою взаємодією» [224, р. 158], в якій поведінка однієї сутності (цифрової чи живої) викликає відповідну реакцію іншої. Ця початкова підказка часто ґрунтується на фізичному русі, наприклад, коли живий виконавець жестикулює, і цифрові зображення, здається, реагують відповідно. Однак, доки глядачі усвідомлюють причинно-наслідковий зв'язок між реальним та цифровим, випадки причинно-наслідкової взаємодії також можуть бути ситуативними, досягнутими через захопливі цифрові середовища або навіть через тіло самого виконавця.

У музично-хореографічному перформансі «TRY» В. Троїцького (2021) танцівники ніби взаємодіють з відеоінсталяцією, повторюючи її рухи. Тобто фізична поведінка виконавців або спонукає, або реагує на певну поведінку,

запрограмовану в цифрових елементах, що підсилює ілюзію єдиного проєктного середовища. Цей зв'язок між людиною та цифровим світом може бути буквальним, відображаючи інтерактивність у реальному часі, викликану сенсорними даними, отриманими під час живого виступу, або ж цей зв'язок може бути концептуальним, ґрунтуючись на так званій «штучній інтерактивності» [225, р. 50], або ілюзії причинно-наслідкового зв'язку, який існує лише з точки зору глядача та досягається, завдяки використанню попередньо відтворених зображень та заздалегідь визначеної хореографії.

Хоча використання функціональної інтерактивності проти штучної має значні наслідки для залаштункових процесів частково-синтетичних постановок, результуючий візуальний досвід для аудиторії однаковий – удаваний інтерактивний обмін між живим та цифровим, який перевершує просте зіставлення, демонстроване несинтетичними постановками. Зрештою, у частково-синтетичних постановках мультимедійні елементи можна вважати невід'ємною, але не центральною частиною сценічного досвіду: вони відповідають за розширення виразних можливостей сценографії, залишаючи при цьому недоторканою концепцію вистави, яка була доповнена відеодизайном, а не витіснена мультимедійними технологіями. Зв'язок між фізичним та мультимедійним може змінюватися, щоб виділити важливий момент, посилити настрій або передати певну образну залежність. Завдяки цьому зміщенню між візуальною кореляцією та причинно-наслідковою взаємодією, сценічні постановки з використанням концепції часткового синтезу побудовані на основі підходу, в якому технології відеодизайну є захопливим інструментом, але не обов'язково – визначальною драматургією всієї роботи.

Як найекстремальніша категорія, повний синтез характеризується домінуванням мультимедійного над фізичним – як у сценографії, так і в повній інтеграції живого та цифрового через причинно-наслідкову взаємодію. Завдяки спеціальним технікам, постановки повного синтезу створюють театральний досвід, в якому живе виконавче тіло постійно та нерозривно пов'язане з

цифровими компонентами. Міцність та послідовність зв'язку між цифровими та фізичними елементами стає невід'ємною частиною драматургії твору, а авторська позиція визначається розвитком способу цифрового синтезу та конкретним змістом постановки. В Україні приклади проєктів повного синтезу наразі носять тестово-експериментальний характер і представлені в деяких цифрових постановках (наприклад, «Камінний господар» Лесі Українки, режисер І. Уривський, «Театр 360<sup>0</sup>», 2020 р.).

Безпрецедентний рівень та динаміка розвитку цифрових технологій – один із чинників, що зумовлюють швидкі темпи еволюції відеодизайну та розширення варіативності його використання в образотворенні сучасного сценічного простору. Специфікою використання відеодизайну в сценічних практиках в Україні є переважна відсутність причинно-наслідкового зв'язку реальних виконавців з проєктованими цифровими ефектами. Натомість, зв'язок між живими та цифровими елементами проєкту структурований як поєднання зображення, виконання та звуку. Цифрові проєкти забезпечують відокремлений візуальний шар, який розвивається паралельно до сценічної дії, не намагаючись встановити будь-яких причинно-наслідкових зв'язків між цифровим зображенням та виконавцями. Цифрові технології сучасних сценічних практик України вже не є експериментальними, а розглядаються як невід'ємна частина візуальної драматургії. Продукт відеодизайну сприяє розширенню сценографічного виміру вистав та концертів, постановка яких здійснюється на традиційних або нетрадиційних локаціях.

Найближче майбутнє відеодизайну в українських сценічних практиках сповнене потенціалу, зорієнтоване на значну кількість прикладів закордонних сценічних постановок, в яких актори взаємодіють з елементами AR та VR. На сьогодні в Україні окремі спроби опанування цього напрямку реалізовані у хореографічних постановках (сучасний танець). Не менш перспективним напрямом є також зміна концепції занурення глядача, завдяки гарнітурі VR.

Широке використання на сцені вінілових фонів з підсвічуванням, світлодіодних екранів, виготовлених зі спеціальних плівок з щільністю та

фотодифузійними властивостями, дозволяє забезпечити однорідну яскравість, гарантуючи якість зображення, що відтворюється на великій відстані. Відеоконтент створює сучасне сценографічне середовище, що відповідає запитам реципієнтів, сформованих на основі тенденції посилення видовищності та цифровізації, забезпечуючи візуальне масштабування на кількох рівнях екранів для повного занурення глядача.

Узагальнюючи вищевикладене, варто запропонувати методику дизайн-проектування відеоконтенту, що складається з кількох етапів:

- дослідження майбутньої сценічної постановки (літературного першоджерела, режисерського сценарію, ознайомлення з режисерським трактуванням та баченням) та формування концепції відеодизайну (вимагає від відеодизайнера розвинутого художньо-виразного мислення – «складного емоційно-інтелектуального процесу пізнання та оцінки творів мистецтва, що має синтетичний характер і містить у собі як аналітичні, так і емоційно-експресивні елементи» [86, с. 34];

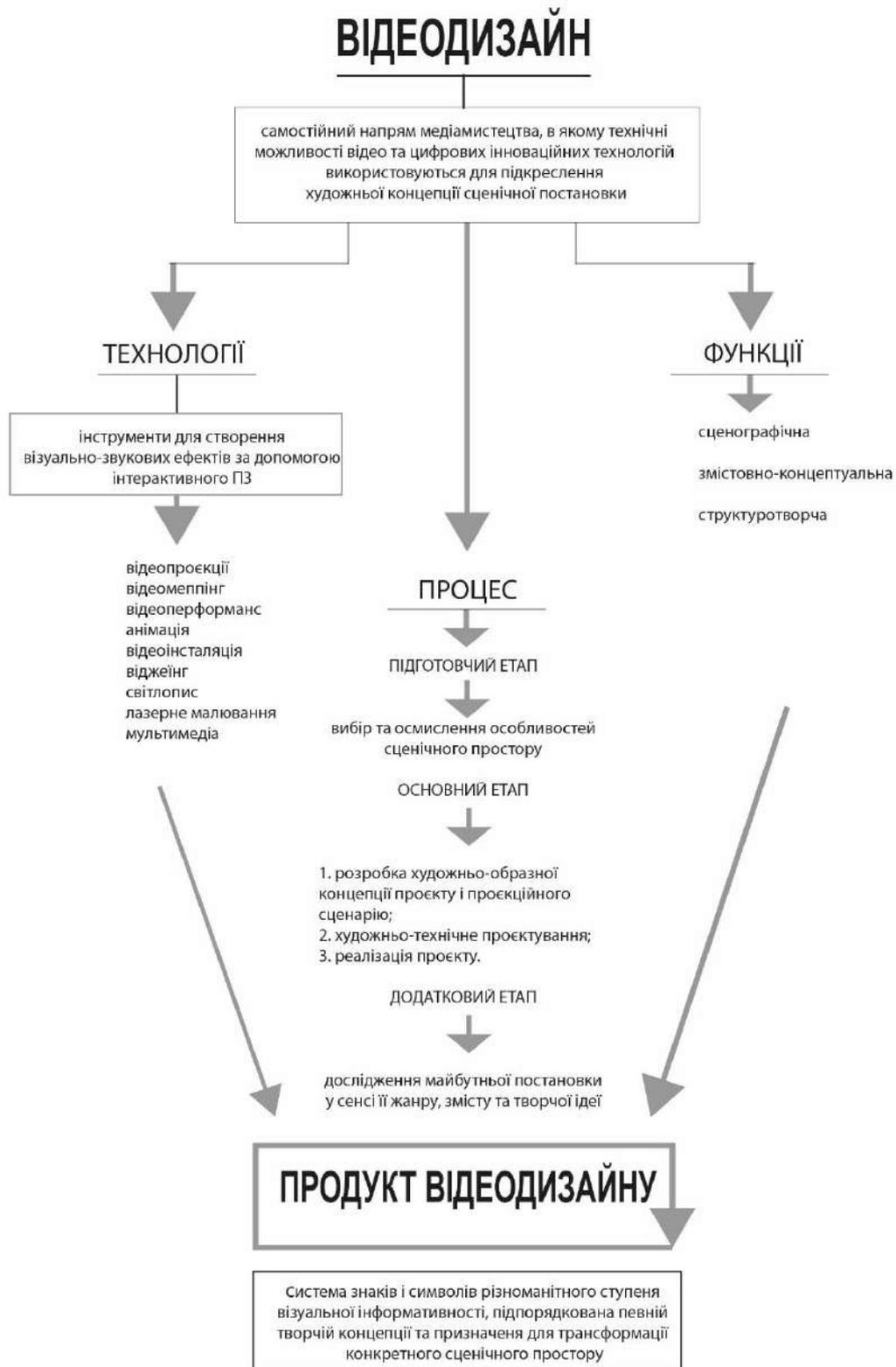
- формулювання художньо-образної концепції відеопроєкту (наскільки та яким чином відеопроєкція буде взаємодіяти з виконавцем/виконавцями; використовується виключно як тло для сценічної дії, або як її самостійний елемент; кількість проєкційних дисплеїв, що планується використовувати у постановці тощо);

- розробка проєкційного сценарію;

- технічне та художнє проєктування (визначення технологій, що будуть використовуватися, форми, стилю, текстури, ритму, що за наявності музичного супроводу має відповідати або створювати дисонанс, відповідно до конкретно поставленого режисером завдання);

- реалізація проєкту відеодизайну під час вистави або іншого сценічного дійства.

Проєктний зміст відеодизайну як самостійного напряму мистецтва, орієнтованого на створення відеопродукту мультифункціонального призначення, представлено на схемі нижче (рис. 2):



**Рис. 2. Проектний зміст відеодизайну (авторська розробка)**

У контексті наведеної методики та з урахуванням художніх особливостей проєктів, що складають джерельну базу дослідження (Додаток В),

концептуалізація формування візуально-образної мови відеодизайну зумовлена такими основними положеннями: художньо-естетичною орієнтованістю (застосування художніх прийомів і графічних ефектів проєктування), інтелектуально-дослідницьким змістом (урахування літературної ідеї твору, задуму автора тощо), емоційно-експресивним підґрунтям (використання візуальних наративів та імерсивних можливостей), сюжетною послідовністю (забезпечення логіки образного сприйняття), функціональною ієрархічністю (підпорядкування візуальних впливів загальним цілям проєкту), інтерактивною природою (організація належного ступеню взаємодії відеоконтенту з реальними артистами). Відповідно, візуально-образна мова відеопроекту, насичена вищезазначеними процесами, набуває характерних художніх рис: художньо-естетична гармонійність, концептуальна змістовність, графічна експресивність, образна послідовність, мультифункціональність та інтерактивність.

### **Висновки до розділу 3**

У сценічних практиках України технології відеодизайну створили передумови для новаторського сценографічного образотворення. Ґрунтуючись на кращих традиціях вітчизняної сценографічної школи (засновник Д. Лідер), підвалини якої закладені Л. Боровиком (символізм), А. Петрицьким, В. Меллером, О. Хвостенко-Хвостовим, Ф. Ніродом, Д. Боровським, Є. Лисиком, М. Кипріяном, М. Івницьким, М. Френкелем та їх послідовниками і учнями М. Левицькою, І. Несміяновим, А. Александровичем-Дочевським, С. Маслобойщиковим, В. Карашевським та ін., сучасні сценографи українських театрів розширюють межі художньо-образного вираження творів засобами інтегрування відеопроекцій у дизайн сценічного простору. Завдяки творчому сприйняттю та осмисленню, відповідно до авторського бачення художньо-естетичних принципів національної школи сценографії, впроваджуючи провідні сучасні підходи європейського сценічного дизайну, в оперних виставах українських музичних театрів відеодизайн сприяє

посиленню як форми (за рахунок видовищність візуального ряду), так і змісту постановки (завдяки можливості створення унікального імерсивного середовища, сповненого метафоричними образами, розкриття глибинних внутрішніх станів персонажів та ін.). Поширеними підходами відеодизайну хореографічних вистав є проєкції для створення імерсивного середовища, проєкція з медіа, проєкція відеокадрів та проєкція тексту (вірші, цитати) на циклограму (останній зазначений підхід широко використовується в усіх сценічних практиках). Мультимедійні вистави, в яких музичне, хореографічне та драматичне мистецтво поєднані з відеотехнологіями, презентують прийоми відеодизайну для нетрадиційних сценічних просторів (відеопроекції на зовнішні та внутрішні простори урбаністичного середовища).

Найбільшого розвитку відеодизайн отримав у сценічних практиках вітчизняної індустрії розваг у вигляді відеоінсталяцій, відеомепінгу та тривимірних голографічних зображень, використаних для реалізації загальної художньо-естетичної концепції музичних шоу з метою посилення їхньої інтерактивності та створення унікального тривимірного сценічного видовища. В українській подіумній сценографії відеодизайн наразі отримав незначний у порівнянні з європейською Fashion-індустрією розвиток.

Серед способів візуальної взаємодії між виконавцем і мультимедійними елементами відеодизайну за класифікацією Г. Гізекама та К. Вінсенс – «несинтез», частковий синтез та повний синтез – у вітчизняних сценічних практиках найбільш поширеними є перші два.

Сучасні постановки з використанням технологій відеодизайну, представлені сценічними практиками України, є самостійною формою сценічного мистецтва, що характеризується синтезом класичних сценічних канонів та інноваційних напрямів організації сценічної дії різних жанрів у поєднанні з елементами мультимедіа, репрезентуючи нові способи художньої виразності та особливу гібридну естетику.

## ВИСНОВКИ

1. Цифрова сценографія є синтезом технік та технологій, які дозволяють створювати рішення, адаптовані до різноманітних унікальних сценічних проєктів, як реальних, так і віртуальних, з безпрецедентними функціями портативності в якості доповнення до традиційного освітлення та оформлення сцени, створюючи нові типи наративів, актуальних до численних сучасних медіа.

Сучасні сценічні практики – окремий різновид мистецьких практик, що включає музичні, театральні та хореографічні постановки, в яких драматургія, зміст та художній образ твору розкривається засобами аудіовізуальної комунікації з реципієнтом (глядачем) як споживачем мистецького продукту. Система образотворення сценічних практик є складною організацією, що спрямована на формування нових образів сценічних проєктів з урахуванням відповідних сучасних дизайнерських тенденцій. Відеодизайн в системі образотворення сучасних сценічних практик доцільно розглядати як самостійний напрям медіамистецтва, в якому технічні можливості відео та цифрових інноваційних технологій використовуються з метою підкреслення художньої концепції сценічної постановки (драматичної, хореографічної, пластичної, оперної вистав, концертного виступу, музичного шоу, показу мод тощо). Технології відеодизайну – це інструменти для створення візуальних та звукових ефектів за допомогою інтерактивного програмного забезпечення. Активне використання відеотехнологій у сучасних сценічних практиках зумовлено потенційним емоційним зарядом, який забезпечується одночасним впливом на глядача через різні інформаційні канали (аудіальний, візуальний, імерсивний).

2. В образотворчих процесах сучасних сценічних практик продукт відеодизайну – це система символів та знаків різноманітного ступеня візуальної інформативності, підпорядкована певній творчій концепції та

створена з використанням проєктно-художнього інструментарію для трансформації конкретного сценічного простору з метою забезпечення низки функцій: впливу на емоційний стан глядачів, покращення сприйняття творчого контенту, взаємодії виконавців з аудиторією тощо. Продукт відеодизайну, розроблений для сучасних сценічних практик, доцільно типологізувати: за типом проєкцій, функцією, динамікою зображення, технологіями створення, за просторовим співвідношенням, за жанровою приналежністю. Відтак, визначено прямі та непрямі проєкції (за типом проєкції), статичні та динамічні проєкції (за динамікою зображення), світлопис, живе відображення, лазерний малюнок, голографічну проєкцію, цифрове графіті, проєкційну інсталяцію, відеомеппінг та ін. (за технологією створення), шрифтові відеопроєкції; онлайн-проєкції сценічної дії, проєкції фотографічних зображень, проєкції документальної хроніки, проєкції малюнків та всесвітньовідомих творів образотворчого мистецтва тощо (за типом зображення). Відповідно до всіх зазначених типів відеоконтент у сценічному просторі може виконувати функції декоративного оформлення, забезпечення імерсивного та інтерактивного ефектів сценічного видовища з метою надання глядачу інноваційного досвіду, посилення драматургії сценічної дії. У випадку застосування камерних або відкритих локацій відеодизайн сприяє вирішенню структурної проблеми проєктного масштабу.

3. Процес створення відеопроєкту передбачає підготовчі, основні та додаткові етапи. Підготовчі етапи передбачають вибір та осмислення особливостей сценічного простору; основний блок дизайнерських операцій складається з розробки художньо-образної концепції проєкту та проєкційного сценарію, технічного та художнього проєктування (у т.ч. – синхронізації візуальних ефектів з аудіодоріжками (звуковими ефектами) для покращення ефекту імерсії) і безпосередньої реалізації проєкту відеодизайну. Додатковим етапом створення продукту відеодизайну є дослідження майбутньої сценічної постановки у сенсі її жанру, змісту та творчої ідеї.

Відеоконтент, що проєктується для сучасного сценічного простору, – самостійна форма мистецтва, в якій взаємодіють кіно, театр, відеоарт, архітектура, перформанс, скульптура та візуальне мистецтво. Мультифункціональність відеодизайну демонструється двома групами функцій, що забезпечуються його візуальною продукцією: провідною та супровідною. До провідних функцій належать концептуальна, образотворча, комунікативна та інтерактивна, до супровідних – сценографічна, просторово-імерсивна та когнітивно-інформативна.

4. Елементи зображення (графіка, фото, відео) у тій чи іншій формі відомі в сценічному мистецтві вже не одне століття й інтерпретувались, видозмінюючись, відповідно до його еволюції. Активні фази розвитку відеоарту збігаються з найбільш важливими трансформаціями соціокультурного простору та технологічним прогресом. Сформовані проєктно-художні засоби та прийоми відеоарту як окремого жанру образотворчого мистецтва стали художньо-естетичною основою відеодизайну. Відповідно до специфіки проєктної культури, відеодизайн використовує відеоарт як основу для вибору технологій та художніх засобів для створення мультимедійного дизайн-продукту, що характеризується мультифункціональністю, зручністю та безпечністю застосування, високою практичністю, технологічністю та, головне, цільовою естетикою і привабливістю (за О. Жарук).

Ключові дефініції, пов'язані з галуззю відеодизайну (відеоарт, відеоконтент, відеомепінг, віджеїнг, відеопроєкція тощо), демонструють певну термінологічну дуальність, характерну для західного теоретико-практичного дискурсу, та відповідну взаємозамінність, що пояснюється активною стадією формування поняттєво-категоріального апарату.

Відеомепінг є найбільш поширеною технологією відеодизайну та ефективним засобом візуального вираження – проєкційним прийомом, який використовується для адаптації цифрової графіки до неправильних (нестандартних) форм об'єктів. Видами відеомепінгу за об'єктом проєкції є

архітектурний (проєкції на фасад будівлі, будь-якої архітектурної споруди); об'єктний (на будь-яку геометричну форму або реальний об'єкт, у сценічному мистецтві – зазвичай на декорації); інтер'єрний; ландшафтний відеомеппінг (проєктування на природні об'єкти, яке може використовуватися у сценічних практиках, організованих просто неба) та фулдом (проєкція за допомогою 4-х і більше відеопроєкторів, що накладається на викривлену площину сфери). За методом розробки у сучасних сценічних практиках поширений стандартний відеомеппінг (у мультимедійних виставах – інтерактивний 3D-меппінг). У мегаівентах можуть використовуватися відеоперформанси – зокрема, голографічні проєкції на прозорі екрани, водяні прєкції, проєкції на дим.

В образотворенні сучасних сценічних практик використовуються різні техніки створення голограм: техніка «Привид Пеппера» (створення ілюзії 3D-зображення у повітрі, що передбачає використання прозорого екрану та прихованого проєктора); зворотна проєкція (зображення проєктується на екран або напівпрозору поверхню позаду сцени, створюючи реалістичний фон або обстановку); фронтальна проєкція (зображення проєктується на відбиваючий екран або поверхню спереду сцени, створюючи динамічний та інтерактивний передній план або накладання); голографічна проєкція (за допомогою лазерів або світлодіодів створюється 3D-зображення, що можна переглядати з різних позицій та відстаней без використання екрана чи проєкційної поверхні).

5. Звернення до кінетичної типографіки у розробці відеопроєкту передбачає вбудовування шрифту у сценічний та сюжетний простори з потенційним використанням різноманітних ілюстративних об'єктів (динамічне/статичне фактурне тло, тематичні патерни, документальна відеохроніка, світлини, асоціативні об'єкти тощо) та аудіо. Створення продукту відеодизайну з використанням кінетичної типографіки передбачає співвідношення тематичного наповнення, контрасту, тонального насичення, шрифтової гарнітури та інших проєктних елементів з ідеєю і темою сценічної постановки, а також налаштування асоціативних зв'язків з літерним символом

(словом/рядком) та посилення його емоційного забарвлення засобами створення гармонійної цілісної композиції (масштаб, колористика, чіткість тощо). Характерними принципами та методами проектування кінетичної шрифтової композиції визначено використання об'єму та імітаційних образотворчих якостей у роботі зі шрифтом (зокрема, надання літерам фактурності).

6. В українських сценічних практиках останнього десятиліття найбільш поширеними серед відеотехнологій є відеопроєкції (фото- або відеоряд, що проєктуються на об'єкт, але не підкреслює/не змінює його елементів, не грає з формою тощо) та відеомепінг (відеоконтент, 3D-анімація підкреслюють особливості об'єкта, на який проєктуються). Пріоритет у спеціальному обладнанні надається плазмовим панелям та LED-панелям, а також різноманітним проєкційним системам, варіативність яких залежить від специфіки кожного конкретного сценічного простору (традиційна сцена-коробка у театрі, концертна сцена, стадіон, нетрадиційні локації, зокрема – об'єкти промзони, майданчик просто неба тощо).

У практиках сучасного українського драматичного театру мультимедійні технології органічно поєднуються з традиційною сценографією. В окремих випадках спостерігаються вдалі спроби створення дизайну сценічного простору виключно засобами мультимедійних технологій. Сповнені глибинним сенсом проєкції (метафоричні, стилізовані зображення, що спрямовані на створення асоціативного зв'язку) посилюють загальну ідею постановки, видовищність візуального ряду, надають цікавих деталей мізансценічному малюнку, а в окремих випадках виступають як самостійний персонаж, з яким взаємодіють виконавці. Характерним візуально-концептуальним завданням, що визначає оформлення сценічного простору драматичних вистав українських театрів, є відображення головного метафоричного образу постановки, своєрідного конструкту, довкола якого, власне, і побудовано виставу. В оперних та балетних виставах відеодизайн переважно слугує засобом розробки цифрової сценографії з певною мірою

метафоричного узагальнення і стилізації. У хореографічних виставах найчастіше використовуються проєкції для створення імерсивного середовища, інтерактивні за своєю природою проєкції з медіа, розроблені для реагування та взаємодії з виконавцем на сцені, проєкції відеокадрів, попередньо записаних танцівниками та/або їх партнерами, а також текстові проєкції (вірші, цитати) на циклограму.

7. У сценічних практиках України використання цифрових медіа як інтерактивного сценографічного елемента найбільшої популярності отримало у мультимедійних виставах та музичних івентах (концертах, світових турне тощо). Різноманітні проєкти включають приклади моделей, які демонструють зв'язок відеоконтенту з тематичною композицією на сцені, синхронізованість з музикою, цифровими анімованими медіаелементами і проявляються як сценографічний елемент для підсилення загальної візуальної картини. Завдяки мультимедійним виставам у форматі сайт-специфік набуває популярності відеомепінг на зовнішні об'єкти та внутрішні простори урбаністичного середовища з акцентом на форму, текстуру і колір проєкційної поверхні. Таким чином відбувається інтегрування архітектурного мепінгу в сучасні сценічні практики. Найбільш поширеними формами візуальної взаємодії між виконавцем і мультимедійними елементами відеодизайну у вітчизняних сценічних практиках є «несинтез» та частковий синтез.

Відеоконтент мультимедійних вистав та концертних івентів характеризується використанням флуоресцентних кольорів, психоделічних, динамічних проєкцій, грою контрастів, графічною стилізацією та цитуванням, а також рецепцією різноманітних мистецьких напрямів та художніх течій ХХ ст. – від авангардизму до попарту та відеоарту. Відеоінсталяції у своїй більшості включають цифрове графіті та відеомепінг. Крім того, у музичних івентах поширені інноваційні графічні техніки та відеотехнології світлопису, віджеїнгу, лазерного малювання, голографічної проєкції, цифрового графіті, проєкційної інсталяції. Характерним також є звернення до наївного мистецтва та геометричного орнаменту, що сприяє посиленню сценічного образу

етно/фольк виконавців та музичних гуртів з акцентуванням автентики національної культури.

8. Проектно-художній інструментарій відеодизайну включає низку традиційних та інноваційних засобів (композиції, відео, аудіо, анімації, кінетичної типографіки тощо). Варіативність їхнього комбінування сприяє отриманню унікальних авторських відеопроєктів – носіїв специфічних образних рис конкретних жанрів сценічного мистецтва, а також інноваційних візуальних образів, що є складниками системи образотворення сучасних сценічних практик. Цим зумовлена концептуалізація формування візуально-образної мови відеодизайну, представлена сучасними українськими постановками з використанням відеотехнологій, що позиціуються на тлі актуальних загальномистецьких тенденцій як самостійна форма сценічного мистецтва, котра характеризується синтезом класичних сценічних канонів та інноваційних напрямів організації сценічної дії різних жанрів у поєднанні з елементами мультимедіа, репрезентуючи нові способи художньої виразності та особливу гібридну естетику.

Перспективами подальших досліджень проблематики використання відеодизайну у сценічному мистецтві є наукова розробка особливостей взаємодії реального артиста з технологізованим сценічним середовищем, пошук проектно-жанрових аналогій та універсальних алгоритмів цифрової сценографії, а також художній аналіз сценографічного відеоконтенту у контексті соціокультурних та мистецьких трансформацій.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алішер А. Концептуальні погляди на феномен сценічного простору у творчій школі Д. Лідера. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2020. Вип. 34. С. 227–233.
2. Андресюк Б. П., Царенко С. О., Журавель-Змеєва Л. С. Авангардне мистецтво як засіб образотворення в дизайні ХХІ ст. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2024. № 4. С. 141–147.
3. Бевзюк-Волошина Л. А. Роль сценографа у створенні художньо-просторової моделі драматургії вистави (остання чверть ХХ – початок ХХІ століття) : автореф. дис. ... канд. мистецтвознавства : 26.00.01 / Інститут мистецтвознавства, фольклористики та етнології імені М. Т. Рильського. Київ, 2018. 20 с.
4. Божко Т. О. Умови фахової підготовки дизайнерів-графіків. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. 2009. № 3. С. 13–23.
5. Бойко В. Функціональна складова відеодизайну в оформленні сценічного видовища. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. Вип. 63. С. 40–46.
6. Бойко В. А. Сучасні практики використання генеративної графіки у сценічному просторі. *Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі* : матер. Всеукр. наук.-практ. конф. асп., здобувач., магістр., м. Київ, 8–9 квіт. 2022 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2022. С. 8–13.
7. Бондаренко С. Парадигмальні виміри образотворення в сучасних художніх практиках. *МІСТ : Мистецтво, історія, сучасність, теорія* : зб. наук. пр. з мистецтвознав. і культурології / Ін-т проблем сучас. мистец. НАМ України ; редкол. : В. Д. Сидоренко (голова редкол.), О. О. Роготченко (гол. ред.) та ін. Київ : Фенікс, 2014. Вип. 10. С. 19–26.

8. Вовк У. «Формули Екстази»... Антонич... Поетичний театр у Львові. *Кіно-Театр*. 2017. № 6. URL: [http://archive-ktm.ukma.edu.ua/show\\_content.php?id=2090](http://archive-ktm.ukma.edu.ua/show_content.php?id=2090) (дата звернення: 18.09.2024).
9. Вовкун В. Фолк-опера «Коли цвіте папороть» Є. Станковича: історія та режисерські рефлексії. *Культура і сучасність*. 2019. № 2. С. 44–48.
10. Ворона Д. Поняття про мультимедійні дані. *Студентська звітна конференція* : матер. результатів наук. досліджень молодих науковців. Суми : Вид-во фізико-мат. фак-ту СумДПУ ім. А. С. Макаренка, 2018. Вип. 12. Т. 2. С. 45–46.
11. Габрель Т. М. Історія становлення віджеїнгу як жанру сучасного медіа-мистецтва. *Art and Design*. 2022. № 1. С. 57–68.
12. Габрель Т. М. Програмне забезпечення для віджеїнгу та відеомепінгу: характеристики та художні можливості. *Art and Design*. 2022. № 2. С. 42–56.
13. Голоднікова Ю. Вистава «Камінний господар – 3D»: перший крок до українського театрального Netflix. *Суспільне. Культура*. 2020, 03 груд. URL: <https://suspilne.media/culture/85038-vistava-kaminnij-gospodar-3d-persij-krok-do-ukrainskogo-teatralnogo-netflix/> (дата звернення: 07.08.2024).
14. Гордєєв С. І. Концептуальні засади режисури сучасної української драматургії. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2024. № 4. С. 440–445.
15. Гоцалюк А., Михайлова Р. Новітні інформаційно-цифрові технології в дизайні сучасного сценічного простору. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. Вип. 65. Т. 1. С. 91–96.
16. Гусакова Н. М., Девізорів М. В. Сценічна єдність пластичної концепції сценографії Д. Лідера та театральної режисури С. Данченка. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2023. № 2. С. 237–242.
17. Девізорів М. В. Творчість Данила Лідера в контексті розвитку сценографічної лексики національного академічного драматичного театру

імені Івана Франка. *Сценічне мистецтво: творчі надбання та інноваційні процеси* : матер. Всеукр. наук. конф. професор.-виклад. складу, докт., асп. та магістр., м. Київ, 23 квіт. 2020 р. Київ : КНУКіМ, 2020. С. 89–93.

18. Дем'янчук А. Л. Творчість Євгена Лисика та балетний театр. *Танцювальні студії*. 2018. Вип. 1. С. 90–101.

19. Деркач С. М., Мельник М. М., Чистяков О. О. Генеза синкретичної природи українського мюзиклу. *Мистецтвознавчі записки*. 2023. Вип. 43. С. 218–224.

20. Дизайн і ергономіка. Терміни та визначення : ДСТУ 3899:2013 / Наказ Міністерства розвитку України від 14.10.2013 № 1231. URL: [https://online.budstandart.com/ua/catalog/doc-page.html?id\\_doc=57900](https://online.budstandart.com/ua/catalog/doc-page.html?id_doc=57900) (дата звернення: 15.02.2025).

21. Дизайн : Словник-довідник / Ін-т проблем сучасн. мист-ва НАМ України ; за ред. М. І. Яковлева ; упоряд. : Ю. О. Іванченко, О. І. Ваврик, О. Г. Бросаліна та ін. Київ : Фенікс, 2010. 384 с.

22. Довженко І. Відеодизайн: тенденції, пошуки, перспективи. *Актуальні проблеми сучасного дизайну* : зб. тез доп. Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 20 квіт. 2018 р. Київ : КНУТД, 2018. Т. 2. С. 23–26.

23. Довженко І., Дубініна Є., Прасол С. Творення візуального наративу засобами моушн- та відеодизайну. *Актуальні проблеми сучасного дизайну* : зб. тез доп. Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 22 квіт. 2021 р. Київ : КНУТД, 2021. Т. 2. С. 118–121.

24. Доколова А. С. 3D-mapping як засіб створення асоціативних аспектів художнього образу. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія : Мистецтвознавство*. 2019. Вип. 40. С. 197–203.

25. Доколова А. С. 3D-mapping як синтез технології та мистецтва: генеза, еволюція та актуальність в сучасному світі. *Мистецтвознавчі записки*. 2020. Вип. 37. С. 10–15.

26. Доколова А. С. 3D-mapping як сучасна технологія мультимедійного мистецтва в Україні : дис. ... доктора філософії за

спеціальністю 022 – дизайн / Київський національний університет культури і мистецтв. Київ, 2021. 191 с.

27. Доколова А. С. Інноваційні практики віртуального втілення в постановках сценічної хореографії ХХІ ст. *Культура України*. 2019. Вип. 66. С. 125–132.

28. Драк А. М. Сценографія у структурі театрального синтезу. *Записки наукового товариства імені Шевченка*. 1999. Т. 237 : Праці Театрознавчої комісії. С. 195–211.

29. Дроздова І. 3D відеомеппінг як форма комунікації в дизайні міського середовища. *Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті*. 2017. Вип. 1. С. 39–42.

30. Дядюх-Богатько Н. Й., Куць Я. Й. Шрифт в мультимедіа – перспективи розвитку. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. Серія : Дизайн, дизайн-освіта*. 2013. № 1. С. 30–32.

31. Жарук О. І. Відео-арт як передвісник мультимедійного відеодизайну. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2013. № 4. С. 175–180.

32. Жарук О. І. Сучасні відеодизайнерські засоби для анімаційного моделювання процесів. *Технології та дизайн*. 2012. № 3 (4). С. 1–9.

33. Ільницька О. А., Ільницький В. А. Дигітальні технології сучасного сценічного мистецтва: семіотика освітлення. *Мистецтвознавчі записки*. 2020. Вип. 38. С. 196–200.

34. Катаєва М. В Українському домі показують вражаючу виставу. *Вечірній Київ*. 2021 28 серп. URL: <https://vechirniy.kyiv.ua/news/55933/> (дата звернення:14.03.2025).

35. Квасниця Р. Особливості формування сценографії презентації модних інновацій. *Вісник Львівської національної академії мистецтв*. 2019. Вип. 41. С. 57–64.

36. Клековкин О. Данило Лідер : Людина та її простір / Нац. акад. мистецтв України, Ін-т проблем сучас. мистецтва. Київ : Арт Економі, 2012. 86 с.
37. Клековкін О. *Mise en scène. Ідеї. Концепції. Напрями* / Нац. акад. мистецтв України, Ін-т проблем сучас. мистецтва. Київ : Фенікс, 2017. 800 с.
38. Клековкін О. Перевізник. *Образотворче мистецтво*. 2011. № 3–4. С. 44–47.
39. Климко З. В. Архітектура сценографії Є. Лисика : дис. ... канд. архітектури : 18.00.01 / Інститут архітектури Національного університету «Львівська політехніка». Львів, 2018. 233 с.
40. Кліщ О. А. Світлова інсталяція як засіб композиційного формування образу міського простору : автореф. дис. ... канд. архітектури : 18.00.01 / Національний університет «Львівська політехніка». Львів, 2015. 20 с.
41. Коваленко С. Корупція та цензура : у Театрі на Подолі прем'єра вистави «Хазяїн» Івана Уривського – чим вона цікава. *Суспільне. Культура*. 2023, 28 листоп. URL: <https://suspilne.media/culture/627513-korupcia-ta-cenzura-u-teatri-na-podoli-premera-vistavi-hazain-ivana-urivskogo-cim-vona-cikava/> (дата звернення: 17.04.2025).
42. Ковальчук О. Філософський театр Данила Лідера. Сценічна гра у категоріях вічності. *Образотворче мистецтво*. 2000. С. 32–35.
43. Культура. Регіони : конкурсна програма Українського культурного фонду. *Український культурний фонд*. URL: [https://ucf.in.ua/m\\_programs/63c95a6bde873529294ebbea](https://ucf.in.ua/m_programs/63c95a6bde873529294ebbea) (дата звернення: 14.09.2024).
44. Лаврусенко С. Застосування фото і відео у мультимедійному дизайні. *Актуальні проблеми сучасного дизайну* : зб. матер. VI Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 25 квіт. 2024 р. Київ : КНУТД. Т. 2. С. 118–119.
45. Ландяк О. М. «Аудіовізуальне мистецтво» як концепт у сучасному мистецтвознавчому дискурсі. *Наукові записки Тернопільського національного*

педагогічного університету ім. В. Гнатюка. Серія : Мистецтвознавство. 2017. № 1. С. 213–223.

46. Левченко О. Зміна парадигми аудіовізуальних мистецтв у ситуації експансії цифрових технологій. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія : Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*. 2018. № 2. С. 42–52.

47. Легенький Ю., Стрельчук В., Гоцалюк А. Апгрейд сценічного дизайну оперних вистав на сцені сучасних західноєвропейських театрів. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. Вип. 64. Т. 1. С. 176–181.

48. Леся Українка в київських театрах. *Антиквар*. 2021, 25 лют. URL: <https://antikvar.ua/lesya-ukrayinka-v-kyuyivskyh-teatrah-prem-yery/> (дата звернення: 13.03.2024).

49. Липківська Г. К. Мультимедійні засоби на сучасній театральній сцені. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія : Сценічне мистецтво*. 2018. Вип. 1. С. 103–117.

50. Липківська Г. К. Самостійне мистецьке плавання «Вільної сцени». *Український журнал*. 208. № 6. С. 19–21.

51. Лисенко Ю. Що треба знати про львівський гурт KURBASY. *Vogue*. 2018, 31 січ. URL: <https://vogue.ua/article/culture/muzyka/shcho-treba-znati-pro-lvivskiy-gurt-kurbasi.html> (дата звернення: 18.09.2024).

52. Максименко С. Мирон Кипріяні: «Театр – нірвана між життям і смертю...». *Кіно-Театр*. 2013. № 3. С. 12–13.

53. Мельник М. М. Синтез мистецтв у сучасних естрадних номерах. *Сценічне мистецтво у світовому культурному просторі XXI століття* : матер. І Всеукр. наук.-практ. конф. проф.-викл. складу, доктор., асп. і магістр., м. Київ, 19 квіт. 2019 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2019. С. 95–98.

54. Михайлова Р. Д. Брама у просторі і часі : монографія. Київ : КНУТД, 2020. 188 с.

55. Михайлова Р. Д., Федорова Є. В. Про зміст і співвідношення понять «образ» та «імідж». *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія : Мистецтвознавство*. 2016. Вип. 35. С. 206–217.
56. Москаленко Д. Колір як один із головних аспектів інформаційних технологій. Проєкційне шоу. *Функції дизайну в сучасному світі: виміри 2019* : матер. Міжнар. наук.-практ. конф., м. Суми, 22–23 берез. 2019 р. / Сумський держ. ун-т. Суми : ФОП Цьома С. П., 2019. С. 66–68.
57. Москалюк М. Євген Лисик як педагог та особистість (за спогадами учнів). *Вісник Львівської національної академії мистецтв*. 2018. Вип. 36. С. 383–398.
58. Муравіцька С. С. Класичний кросовер у сучасному музичному просторі України. *Мистецтвознавчі записки*. 2021. Вип. 39. С. 179–183.
59. Мурашко М. В. Проєктно-художній інструментарій моушн-дизайну (на прикладі рекламного ролика) : дис. ... канд. мистецтвознавства : 17.00.07 / Харківська державна академія дизайну і мистецтв. Харків, 2016. 358 с.
60. Никоненко Р. М. Новаторство візуальнопластичної образності в постановках А. Жолдака. *Мистецтвознавчі записки*. 2020. Вип. 37. С. 223–227.
61. Никоненко Р. М. Пластична режисура в українському театральному мистецтві кінця ХХ – початку ХХІ століття : дис. ... канд. мистецтвознавства : 26.00.01 / Київський національний університет культури і мистецтв. Київ, 2021. 205 с.
62. Оборська С. В. Синтез звуку і кольору у звуковому дизайні: історіографічні підходи. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2012. Вип. 18 (1). С. 127–133.
63. Олійник В. Моушн-дизайн у контексті українського сучасного медіа-арту: зміст і перспективи. *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*. 2022. Т. 5. № 2. С. 261–269.

64. Опалєв М. Л., Саввіна К. С. Етапи розвитку анімованої типографіки в моушн-дизайні. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. 2014. № 8. С. 78–80.
65. Островерх О. Сучасний театр: між сценографією та інсталяцією. *Курбасівські читання : наук. вісн.* Київ : Нац. центр театр. мистецтв ім. Леся Курбаса, 2006. № 6. Ч. 1. 2011. С. 45–53.
66. Петрашик В. Українська сценографія початку ХХІ століття: тяглість чи поступ? *Образотворче мистецтво*. 2000. № 1. С. 60–61.
67. Побожій С. І. Відеоарт як технологія самоідентифікації художника. *Світогляд-Філософія-Релігія*. 2014. Вип. 7. С. 119–128.
68. Погребняк Г. Кіно, телебачення і радіо в сценічному мистецтві. Київ : НАКККіМ, 2017. 392 с.
69. Полісевич Р. Ukrainian Fashion Week: найочікуваніші покази Тижня моди. *Royal Design*. 2020. 03 верес. URL: <https://royaldesign.ua/> (дата звернення: 16.05.2024).
70. Попова О. В. Дизайн сценічного простору в сучасному українському театрі : дис. ... доктора філософії за спеціальністю 022 – дизайн / Київський національний університет культури і мистецтв. Київ, 2023. 251 с.
71. Попова О. В. Сценічний дизайн в контексті специфіки розвитку сучасного українського драматичного театру. *Культура і сучасність*. 2022. Вип. 1. С. 132–136.
72. Працков Р. Є. Відеодизайн як актуальна технологія сучасних хореографічних вистав. *European congress of scientific discovery : The 1st International Scientific and Practical Conference, 2024, Dec. 29-31. Madrid, Spain* : Barca Academy Publishing, 2024. P. 377–380.
73. Працков Р. Є. Відеодизайн як ефективна аудіовізуальна технологія розвитку сторітеллінгу. *Актуальні проблеми сучасного дизайну* : матер. VII Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 4 квіт. 2025 р. Київ : КНУТД, 2025. С. 78–81.

74. Працков Р. Є. Відеодизайн як сучасний інструмент створення інноваційної образної лексики сценічного простору. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2025. Вип. 50. С. 473–478.

75. Працков Р. Є. Дослідження феномену відеодизайну: аналіз наукової джерельної бази. *Україна у світових глобалізаційних процесах: культура, економіка, суспільство* : тези доп. Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 22–23 берез. 2023 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2023. С. 167–170.

76. Працков Р. Є. Інноваційні напрями цифрового дизайну: відеодизайн та мультимедіа. *Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі* : матер. II Всеукр. наук.-практ. конф. асп., здобувач., магістр., м. Київ, 07–08 квіт. 2023 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2023. С. 116–119.

77. Працков Р. Є. Історія виникнення відеодизайну та його адаптація в українському мистецтві. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. Вип. 62. Т. 2. С. 68–75.

78. Працков Р. Є. Специфіка відеодизайну в контексті системи образотворення сучасного сценічного мистецтва. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2024. Вип. 82. Т. 2. С. 140–144.

79. Працков Р. Є. Сценографічна проєкція у творчості театральних новаторів ХХ століття. *Global trends in science and education* : The 5th International Scientific and Practical Conference, 2025, Jun. 2-4. Kyiv, Ukraine : SPC “Sci-conf.com.ua”, 2025. P. 796–800.

80. Пруденко Я. Д. Інституалізація українського медіамистецтва (від початку 90- рр. до сьогодні). *Культурологічна думка*. 2011. № 4. С. 159–165.

81. Пруденко Я. Д. Мистецтво новітніх технологій – нова художня реальність. *Вісник Чернігівського державного педагогічного університету імені Т. Г. Шевченка. Серія : філософські науки*. Чернігів : ЧОПУ, 2010. Вип. 75. С. 178–182.

82. Різник О. Проблеми сценографії в режисурі Володимира Блавацького. *Народознавчі зошити*. 2012. № 4 (106). С. 703–707.

83. Руденко І. Перформанси, креативні інсталяції, лекції та концерти. Як пройшов GogolFest у Дніпрі. *Суспільне. Дніпро*. 2021, 04 жовт. URL: <https://suspilne.media/dnipro/169019-performansi-kreativni-instalacii-lekcii-ta-koncerti-ak-projsov-gogolfest-u-dnipro/> (дата звернення: 12.05.2024).
84. Руденко-Краєвська Н. В. Творчість Тетяни Медвідь в контексті розвитку української сценографії 1970-2000 рр. : автореф. дис. ... канд. мистецтвознавства : 17.00.05 / Львівська національна академія мистецтв. Львів, 2021. 20 с.
85. Савчук О. Опера та сучасні арт-технології ,виклики часу перед професією режисера. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2022. Вип. 49. Т. 2. С. 28–33.
86. Сметана О., Сірук Б., Онищук Н. Естетичні концепції художньо-виразного мислення співака естрадного жанру. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2024. Вип. 75. Т. 3. С. 33–38.
87. Совгира Т. І. Вплив технічних засобів телебачення на естрадне мистецтво. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія : Мистецтвознавство*. 2013. Вип. 29. С. 137–146.
88. Совгира Т. І. Голографічне проектування в організації сценічних розважальних видовищ. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку. Напрямок : Мистецтвознавство*. 2018. Вип. 26. С. 172–176.
89. Совгира Т., Забора В., Яковенко І., Погуляй О. Принципи організації кінетичного відеомепінгу в сценічному просторі: вітчизняний досвід. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія : Сценічне мистецтво*. 2022. № 5. С. 62–70.
90. Станіславська К. І. Інсталяція. *Велика українська енциклопедія*. URL: <https://vue.gov.ua/Інсталяція> (дата звернення: 13.03.2025).
91. Стребіж Н. О., Дядюх-Богатько Н. Й. Художні особливості кінетичної типографіки у студентських роботах кафедри графічного мистецтва та мистецтва книги Української академії друкарства. *Наукові записки Міжнародного гуманітарного університету*. 2021. Вип. 35. С. 106–110.

92. Сухорукова Л. А. Засоби художньої виразності в мультимедійному дизайні (на прикладі музичного кліпу з елементами 3D-анімації) : дис. ... канд. мистецтвознавства : 17.00.07 / Харківська державна академія дизайну і мистецтв. Харків, 2015. 218 с.
93. Сухорукова Л. А. Основні визначення у галузі цифрового мистецтва. *Science Review*. 2017. No. 7 (7). Is. 3. P. 18–22.
94. *Сценографія. Пошуки власної естетики. 1920–2020 / упоряд. : А. І. Александрович-Дочевський. Київ : Антиквар, 2019. 304 с.*
95. Терещенко Ю. О. Розвиток індустрії розваг в Україні та світі в контексті глобальних викликів. *Економіка та підприємництво*. 2024. Вип. 52. С. 125–139.
96. Триколенко С. Т. Використання мультимедійних технологій для оформлення сучасних хореографічних постановок на прикладі шоу-балету «Барон Мюнхгаузен». *Проблеми розвитку сучасного хореографічного мистецтва та шляхи їх вирішення* : матер. III Всеукр. наук.-практ. конф., м. Луганськ, 5–6 груд. 2013 р. Луганськ : Луганська державна академія культури і мистецтв, 2013. С. 106–109.
97. Триколенко С. Т. Метафоричне вирішення архітектурного середовища на театральній сцені. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. 2012. № 10. С. 136–140.
98. Триколенко С. Т. Українська сценографія кінця ХХ – початку ХХІ ст.: основні тенденції розвитку та авторські позиції : дис. ... канд. мистецтвознавства : 26.00.01 / АН України, Ін-т мистецтвознавства, фольклористики та етнології ім. М. Т. Рильського. Київ, 2016. 239 с.
99. Триколенко С. Т. Формування сценічного середовища за допомогою мультимедійних засобів як один з прийомів поєднання новітнього медійного та традиційного образотворчого мистецтва. *Проблеми розвитку міського середовища*. 2016. Вип. 2. С. 147–156.
100. Тулузов І. Засоби екранної культури в сучасному сценічному мистецтві. *Сучасні дослідження в галузі культури і мистецтва* : зб. матер.

Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 26 трав. 2019 р. Київ : КНУТКіТ ім. І. К. Карпенка -Карого, 2019. С. 56–58.

101. Тулузов І. Мультимедійні засоби в сучасному сценічному мистецтві. *Культурно-мистецьке середовище: творчість та технології* : матер. XII Міжнарод. наук.-творчої інтернет-конф., м. Київ, 15 трав. 2019 р. Київ : НАКККіМ, 2019. С. 120–123.

102. Фіалко В. Образна мова сценічного мистецтва в осмисленні теоретиків і практиків театру. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка Карого*. 2018. Вип. 22. С. 42–47.

103. Фіалко В. Пластична драматургія Данила Лідера. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. 2017. Вип. 21. С. 63–68.

104. Фішер В. Прагматичні аспекти інноваційних засобів виразності арт-проектів. *Грааль науки*. 2021. № 1. С. 552–553.

105. Хиневич Р., Єрмоленко Д., Омельченко Г. Відеопродукт як засіб комунікації у сучасній рекламі. *Актуальні проблеми сучасного дизайну* : зб. тез доп. Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 23 квіт. 2020 р. Київ, 2020. Т. 2. С. 125–128.

106. Худенко О. Наша квін у США: Тіна Кароль відіграла потужний концерт у Лос-Анджелесі. *РадіоЛюкс*. 2025, 13 трав. URL: [https://lux.fm/nasha-kvin-u-ssha-tina-karol-vidigrala-potuzhnij-koncert-u-los-andzhelesi\\_n182384](https://lux.fm/nasha-kvin-u-ssha-tina-karol-vidigrala-potuzhnij-koncert-u-los-andzhelesi_n182384) (дата звернення: 15.05.2025).

107. Шаповал О. Шляхи інтеграції сучасної української сценографії в європейський культурний простір. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. 2018. Вип. 22. С. 75–81.

108. Юдова-Романова К. В. Вогняні засоби дизайну сценічного простору. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. 2018. № 22. С. 58–64.

109. Юдова-Романова К. В. Генератори сценічних ефектів як постановочний засіб художньо-образної виразності на сцені. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія : Сценічне мистецтво*. 2019. Т. 2. № 2. С. 179–193.

110. Юдова-Романова К. В. Образно-технологічні засоби презентації сценічних мистецтв: сторінки історії : монографія. Київ : Вид-во Ліра-К, 2020. 360 с.

111. Юдова-Романова К. В. Сценічний простір: проблеми термінології у мистецтвознавчих дослідженнях. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2019. Вип. 33. С. 117–123.

112. Юдова-Романова К. В. Технічні засоби оформлення сценічного простору. Київ : КНУКіМ, 2017. 314 с.

113. Юдова-Романова К. В. Цифрові 3D мепшпінг технології у творах сценічного мистецтва в Україні. *Танцювальні студії*. 2020. Т. 3. № 2. С. 164–178.

114. 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.

115. Юрченко А. О. Відеографіка як один з видів інфографіки для створення динамічних відео-анімацій. *Україна майбутнього: перспективи інтеграції та інноваційного розвитку* : матер. Міжнар. наук.-практ. конф., м. Суми, 12–14 верес. 2018 р. Суми : СумДПУ ім. А. С.Макаренка, 2018. С. 81–83.

116. Ярема Д. Висвітлення генези сценографії як головного елементу театрального мистецтва. *Геодезія, архітектура та будівництво* : зб. матер. І Міжнар. конф. молодих вчених ГАС-2009. Львів : Національний університет «Львівська політехніка», 2009. С. 50–51.

117. Яців С. М., Яців М. Б. Роль світла в архітектурі громадських будівель. Футуристичний аспект. *Вісник Національного університету «Львівська політехніка»*. Серія : Архітектура. 2018. № 895. С. 120–124.
118. Amaducci A. *Videoarte Storia, autori, linguaggi*. Kaplan. Torino, 2014. 216 p.
119. Aronson A. *Looking into the Abyss: Essays on Scenography*. Ann Arbor : University of Michigan Press, 2005. 248 p.
120. Audio-visual installation “The sounding patterns”. *M.K. Clurlionis National Museum of Art*. 2024, Jan. 14. URL: <https://ciurlionis.lt/activity/branches/audio-visual-installation-the-sounding-patterns/> (date of access: 05.04.2025).
121. Auslander P. *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. New York : Routledge, 1999. 179 p.
122. Baugh Ch. *Theatre, Performance and Technology: The Development and Transformation of Scenography*. London : Macmillan Education UK, 2014. 308 p.
123. Bernard F. Ultimo regala emozioni a Napoli, il racconto di un concerto che ha fatto vibrare i cuori. *Ari e Spettacolo*. 2024, Giug. 11. URL: <https://www.artiespettacolo.it/ultimo-regala-emozioni-a-napoli-il-racconto-di-un-concerto-che-ha-fatto-vibrare-i-cuori/> (date of access: 17.08.2024).
124. Branchini T. *Video Mapping: Virtualizzazione degli spazi pubblici*. Youcanprint, 2019. 132 p.
125. Brownie B. One Form, Many Letters: Fluid and transient letterforms in screen-based typographic artefacts. *Networking Knowledge : Journal of the MeCCSA Postgraduate Network*. 2007. Vol. 1. No. 2. P. 1–15. URL: <https://ojs.meccsa.org.uk/index.php/netknow/article/view/20/20> (date of access: 06.05.2025).
126. Categories & Crafts. *United Scenic Artist's*. URL: <https://www.usa829.org/About-Our-Union/Categories-Crafts> (date of access: 05.12.2024).

127. Causey M. *Theatre and Performance in Digital Culture: From Simulation to Embeddedness*. London : Routledge, 2006. 232 p.
128. Chacon D. C., Ruiz J. D., Nuncira B. A. Implementación de la pirámide holográfica para proyectar la animación 3D de los personajes de los cuentos de Rafael Pombo. 2015. <https://otdi-colciencias.radcolombia.org/node/25757> (date of access: 15.12.2024).
129. Chilvers I. *The Oxford Dictionary of Art*. Oxford / 3rd. Oxford University Press, 2004. 862 p.
130. Coniglio M. Materials vs Content in Digitally Mediate Performance. *Performance and Technology: Practices of Virtual Embodiment and Interactivity* / S. Broadhurst, J. Machon(eds.). New York : Palgrave Macmillan, 2006. P. 78–84.
131. *Contemporary Scenography: Practices and Aesthetics in German Theatre, Arts and Design* / Wiens B. E.(ed.). Bloomsbury Publishing, 2019. 272 p.
132. Derkach S., Melnyk M., Fisher V., Krypchuk M., Sovhyra T. Video mapping technologies as spatial augmented reality in the artistic process. *Preservation, Digital Technology and Culture*. 2023. Vol. 52. No. 2. P. 59–68.
133. Dixon S. *Digital Performance: a History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Massachusetts : MIT Press, 2007. 809 p.
134. Dokolova A. S. Specifics of Modern Video Installations: Projection Mapping as a Form of Digital Art. *Intellectual Archive*. 2021. Vol. 10 (1). P. 60–68.
135. Dovzhenko I. B., Yavorsky O. L., Pastarnak I. A. Videodesign Production: Definitions, Stages and Main Components. *Art and design*. 2021. № 3 (15). C. 54–62.
136. Dzhagarova L. Video Installation in Public Space. *Open Journal for Studies in Arts*. 2018. Vol. 1. No. 1. P. 29–42.
137. Eikels K. van. Projection Technology and the Theatre Stage: Light, Space, Body Politics. *Performance Spaces and Stage Technologies: A Comparative Perspective on Theatre History* / Y. Nawata, H. J. Dethlefs (eds.). Bielefeld : Transcript Verlag, 2022, P. 143–156.

138. Ekim B. A. Video Mapping Conceptual Design and Application. *Yekpare. The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication (TOJDAC)*. 2011. Vol. 1. Is. 1. P. 10–19.
139. Elwes C. Video Art. A Guided Tour. London : I. B. Tauris & Co Ltd, 2005. 226 p.
140. Engel B., Ditterline P., Yeung B. The Effects of Kinetic Typography on Readability. Carnegie Mellon University, 2000. URL: <http://crankyuser.com/kinetic/kineticTypography.pdf> (date of access: 11.02.2025).
141. Field S. Scenographic Design Drawing: Performative Drawing in an Expanded Field. Bloomsbury Publ., 2020. 288 p.
142. Fuchs E. The Death of the Character: Perspectives on Theater after Modernism. Bloomington, Indianapolis : Indiana University Press, 1996. 240 p.
143. Fyfield M., Henderson M., Phillips M. 25 Principles for Effective Instructional Video Design. *ASCILITE 2019: Personalised Learning. Diverse Goals. One Heart*. 2019. P. 418–423.
144. Gallo P. Michael Jackson Hologram Rocks Billboard Music Awards: Watch & Go Behind the Scenes. *Billboard*. 2014, May 18. URL: <https://www.billboard.com/music/music-news/michael-jackson-hologram-billboard-music-awards-6092040/> (date of access: 13.04.2024).
145. Gereben J. San Francisco Opera Son-of-Mondrian ‘Magic Flute’ Is Uniformly Different, Delightful. *Opera West*. 2012, Jun. 14. URL: <http://www.operawest.com/san-francisco-opera-son-of-mondrian-magic-flute-is-uniformly-different-delightful/> (date of access: 05.02.2025).
146. Gieseckam G. Staging the Screen: The Use of Film and Video in Theatre. Basingstoke : Palgrave Macmillan, 2007. 296 p.
147. Gubern R. De la imagen-biombo a la realidad virtual. En *Tres al cuarto*, Paidós. Barcelona, España, 1997.
148. Hall D. British Video Art: Towards an Autonomous Practice. *Studio International*. 1976. P. 248–252.

149. Hanhardt J. Dé-collage/Collage: Notes Toward a Re-examination of the Origins of Video Art. *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art* / D. Hall, S. J. Fifer (eds). Aperture, 1990. P. 31–80.
150. Hapsari A. S., Hanif M. Motion graphic animation videos to improve the learning outcomes of elementary school students. *European Journal of Educational Research*. 2019. Vol. 8 (4). P. 1245–1255.
151. Helfand J. Electronic Typography: The New Visual Language. *Looking Closer 2: Critical Writings on Graphic Design* / M. Beirut et al (eds.). Canada : Allworth Press, 1997. P. 49–53.
152. Hilal R. The Interactive Digital Media as a Scenography. *International Journal of Computer Science and Mobile Applications*. 2024. Vol. 12. Is. 2. P. 1.40. URL: [https://www.academia.edu/122425568/The\\_Interactive\\_Digital\\_Media\\_as\\_a\\_Scenography](https://www.academia.edu/122425568/The_Interactive_Digital_Media_as_a_Scenography) (date of access: 20.03.2025).
153. Hillner M. Text in (e)motion. *Visual Communication*. 2005. Vol. 4. P. 165–177.
154. Hopgood J. Dance Production: Design and Technology. CRC Press, 2015. 304 p.
155. Hurst A. Mocap Innovation Captures the Spirit of Ariel in ‘The Tempest’. *Digital media world*. 2022, Mar. 23. URL: <https://www.digitalmediaworld.tv/in-depth/mocap-innovation-captures-the-spirit-of-ariel-in-the-tempest> (date of access: 12.05.2024).
156. Ikonen T. Moving text in avant-garde poetry: Towards a poetics of textual motion. *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. 2003. Jg. 5. Nr. 4. S. 1–14.
157. Ilnitska O., Kucher R., Vakulenko D., Boiko V., Pratskov R. The Identity of Stage Design as a Component of Ukrainian Culture of the 21st Century. *New Design Ideas*. 2024. Vol. 8. No. 3. P. 641–655.
158. Imperium delendum est. *Львівський театр імені Лесі Українки*. 2022. URL: <https://teatrlesi.lviv.ua/event/imperium-delenda-est/> (дата звернення: 17.03.2025).

159. Iudova-Romanova K. Animal Motifs in Scenic Design. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Мистецтвознавство*. 2019. Вип. 41. С. 88–94.
160. Jacob M. J. Introduction to Shigeo Kubota. Video Sculpture. *American Museum of the Moving Image*. New York, 1991. P. 6–7.
161. Jernigan D., Fernandez S., Pensyl R., Shangping L. Digitally augmented reality characters in live theatre performances. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*. 2009. Vol. 5. No. 1. P. 35–49.
162. Jonson B. Sketching Now. *International Journal of Art & Design Education*. 2002. Is. 21 (3). P. 246–253.
163. “Jun Kaneko’s ‘Magic Flute’ Is Stunningly Visual,” says Huffington Post. Dsm public art foundation. *Public Art*. 2012, Jul. 16. URL: <https://dsmpublicartfoundation.org/jun-kanekos-magic-flute-is-stunningly-visual-says-huffington-post/> (date of access: 12.03.2024).
164. Кас Е. Key Concepts of Holopoetry. *Experimental-Visual-Concrete: Avan-Garde Poetry Since the 1960s* / Jacksin D., Vos E., Drucker J. (eds.). GA, Rodopi, 1996. P. 247–257.
165. Kaneko J. The Magic Flute. London : Laurence King, 2012. 118 p.
166. Kayser D. Unreal Engine Brings Virtual Character to Life Onstage in The Royal Shakespeare Company’s The Tempest. *Unreal Engine*. 2016, Nov. 17. URL: <https://www.unrealengine.com/en-US/blog/unreal-engine-brings-virtual-character-to-life-onstage-in-the-royal-shakespeare-companys-the-tempest> (date of access: 11.02.2024).
167. Kennedy D. Looking at Shakespeare: A Visual History of Twentieth-Century Performance. 2nd ed. Cambridge : Cambridge University Press, 2001. 434 p.
168. Kim D. Real-time Projection Mapping for Flexible Objects in Musical Stages. 2014. URL: <https://pdfs.semanticscholar.org/6154/db38940682c8a852055f24c8b85cce3315b3.pdf> (date of access: 09.12.2024).

169. Kucher R., Vakulenko D., Boiko V., Pratskov R., Dokolova A. Problems of the Crisis of Spatial Design of Art Events in Conditions of Military Aggression (Ukrainian Experience). *Convergences – Journal of Research and Arts Education*. 2024. Vol. 17. No. 33. P. 185–200.

170. Kunto W. Museum Sejarah Jakarta Putar Video Mapping 3 Dimensi. *Antara News*. 2010. URL: <https://www.antaraneews.com/berita/177705/museum-sejarah-jakarta-putar-video-mapping-3-dimensi> (date of access: 20.11.2024).

171. Laterna Magika Concept. *Josef Svoboda. Scenograph* URL: <https://www.svoboda-scenograph.cz/en/laterna-magika> (date of access: 30.04.2025).

172. Lee J., Forlizzi J. Hudson S. The Kinetic Typography Engine: An Extensible System for Animating Expressive Text. *CHI Letters. UIST '02 : Proceedings of the 15th annual ACM symposium on User interface software and technology*. 2002. Vol: 4. Is. 2. P. 81–90. URL: [http://johnnylee.net/kt/dist/files/Kinetic\\_Typography.pdf](http://johnnylee.net/kt/dist/files/Kinetic_Typography.pdf) (date of access: 07.03.2025).

173. Lesak B. Die Theatre Biographie des Frederick Kiesler. Frederick Kiesler. Theatervisionar – Architekt – Künstler / Lesak B., Trabitsch T. (hg), Vena : Brandstatter, 2013. S. 19–22.

174. Littlejohn D. *The Ultimate Art: Essays Around and About Opera*. Berkeley : University of California Press, 1994. 320 p.

175. Lotker S., Gough R. On Scenography: Editorial. *Performance Research*. 2013. Vol. 18. No. 3. P. 3–6.

176. Lumley F. *New Trends in 20th century Drama*. New York : Oxford University Press, 1972. 275 p.

177. Marian S. Legends of the Wall. Part 1 : Mark Fisher, Production Designer. *Live Design Online*, 2011. URL: <https://www.livedesignonline.com/concerts/legends-wall-part-1-mark-fisher-production-designer> (date of access: 07.12.2024).

178. Marshall S. Video from Art to Independence. *Video by Artists 2*. Toronto : *Art Metropole*. 1986. P. 31–35.
179. Martinfield S. Jun Kaneko's 'Magic Flute' Is Stunningly Visual. *Huffington Post*. 2012, Jun. 28. URL: [https://www.huffpost.com/entry/magic-flute-jun-kaneko\\_b\\_1633445](https://www.huffpost.com/entry/magic-flute-jun-kaneko_b_1633445) (date of access: 25.10.2024).
180. Matté V. A., Rodrigues M. A., Robson R., Brod M. J. et all. Princípios da tipografia cinética: um novo olhar. *Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design :Blucher Design Proceedings*. Vol. 1, No. 4. São Paulo : Blucher, 2014. P. 274–285.
181. McKinney J., Palmer S. *Scenography Expanded*. London; New York : Bloomsbury Methuen Drama, 2017. 240 p.
182. Meigh-Andrews C. *A History of Video Art. The development of form and function*. Berg, 2006. 336 p.
183. Melis F. R. Oltre le quinte, dietro il sipario. Valorizzazione del sapere artigianale del Teatro alla Scala: progetto di allestimento del patrimonio scenografico : Tesi di Laurea Magistrale. Politecnico di Milano, 2014. 174 p.
184. Mitsi M. How Digital Scenography and Images Affect the Visual Spectacle in a Site-Specific Choreographic Installation. 2018. 136 p. URL: <https://uhra.herts.ac.uk/id/eprint/15777/1/14191631%20Mitsi%20Maria%20Final%20Version%20of%20MA%20by%20Research%20Submission.pdf> (date of access: 15.03.2025).
185. Mustak M., Salminen J., Mäntymäki M., Rahman A., Dwivedi Y. Deepfakes: Deceptions, Mitigations, and Opportunities. *Journal of Business Research*. 2023. Vol. 154. URL: [https://www.researchgate.net/publication/364769854\\_Deepfakes\\_Deceptions\\_mitigations\\_and\\_opportunities](https://www.researchgate.net/publication/364769854_Deepfakes_Deceptions_mitigations_and_opportunities) (date of access: 13.12.2024).
186. Oliszewski A., Fine D., Roth D. *Digital Media, Projection Design, and Technology for Theatre*. Routledge, 2018. 252 p.

187. Oliveira G. R. de Tipografía cinética: imágenes de la escritura en el contexto de la multimedialidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*. 2024. Vol. 23. P. 131–142.

188. One over the eight. Projects. URL: <https://www.projctn.com/one-over-eight> (date of access: 07.12.2024).

189. Pahrulroji A., Soeteja Z. Types of Projection Mapping on Art and Design Development. *Arts and Design Education : ICADE 2022*. Conference proceedings. Atlantis Press, 2023. URL: <https://www.atlantispress.com/proceedings/icade-22/125991468> (date of access: 10.03.2025).

190. Palmer S. The Potential of Spaces: The Theory of Scenography and 17 Performance. *A Place To Play: Experimentation and Interaction Between Technology and Performance* / A. Oddey, C. White (reds.). Bristol, England : Intellect Books, 2006. S. 105–118.

191. Panattoni Europe. Gala & Party 2018. *Behance*. URL: [https://www.behance.net/gallery/78688925/Panattoni-Europe-Gala-Party?tracking\\_source=search\\_projects|visual+scenography+gala&l=1](https://www.behance.net/gallery/78688925/Panattoni-Europe-Gala-Party?tracking_source=search_projects|visual+scenography+gala&l=1) (date of access: 12.02.2024).

192. Parker W. O., Wolf R. C. Scene Design and Stage Lighting. Holt, Rinehart and Winston, 1990. 612 p.

193. Pavis P. Dictionare of the Theatre : Terms, Concepts and Analysis. Toronto ; Buffalo ; London : University of Toronto Press, 1998. 498 p.

194. Petrova I., Sabadash J., Pavlova O., Haidukevych K., Oborska S., Polishchuk L. Visualization of Culture Using Computer Technologies. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*. 2022. Vol. 17. No. P. 51–61.

195. Piscator E Brecht: imagens do teatro político. *Revista Eletrônica do Instituto de Humanidades*. 2021. No. 51. P. 97–111.

196. Poll M. Robert Lepage’s Scenographic Dramaturgy: The Aesthetic Signature at Work. *Body, Space & Technology*. 2013. Vol. 12. Is. 1. URL: <https://www.bstjournal.com/article/id/6800/> (date of access: 12.02.2024).

197. Poto F. *Composizione, campo e linguaggio visivo. Appunti di lavoro.* Marzo 2001. 116 p. URL: [https://www.francescapoto.it/LA\\_COMPOSIZIONE.pdf](https://www.francescapoto.it/LA_COMPOSIZIONE.pdf) (date of access: 20.02.2024).
198. Pronovias Annual Fashion Show 2024. *Tigrelab.* URL: <https://tigrelab.com/project/pronovias2024/> (date of access: 28.04.2025).
199. Proskuriakov V. Place of F. Kiesler's ideas and their influence on the world architecture nowadays and in the future. *Architectural Studies.* 2017. Vol. 3. No. 2. P. 66–72.
200. Qureshi B. When stars are on stage, this designer makes it personal for each fan in the stadium. *NPR.* 2023, Nov. 30. URL: <https://www.npr.org/2023/11/30/1215825396/live-music-stadium-concert-es-devlin> (date of access: 01.05.2025).
201. Raskar R., Welch G., Low K. L., Bandyopadhyay D. Shader lamps: Animating real objects with image-based illumination. *Proc. 12th Eurographics Workshop on Rendering Techniques (EGWR 2001).* Springer, Vienna, 2001. P. 89–102.
202. Reaney M. Digital Scenography: Bringing the theatre into the information age. *L'art et le numerique.* 2000. No. 1. P. 191–202.
203. Reid F. *The Stage Lighting Handbook / 6th ed.* A & C Black Publ Ltd., 2002. 224 p.
204. Reiss J. H. *From margin to center : the spaces of installation art.* Massachusetts London, England : The MIT Press Cambridge, 1999. 206 p.
205. Review: San Francisco Opera's Visually Stunning 'Magic Flute' Too Often Verges on Mozart as Sit-com. *The Mercury News.* 2016, Aug. 13. URL: <http://www.mercurynews.com/2012/06/14/review-san-francisco-operas-visually-stunning-magic-flute-too-often-verges-on-mozart-as-sit-com/> (date of access: 05.02.2025).
206. Ribeiro J. M. *Arquitecturas em Palco /Architectures on Stage.* Coimbra : Almedina, 2007. 220 p.

207. Richard Pilbrow obituary. *The Guardian*. URL: <https://www.theguardian.com/stage/2024/jan/08/richard-pilbrow-obituary> (date of access: 07.12.2024).
208. Saltz I. *Design e Tipografia: 100 Fundamentos Design Tipos*. São Paulo : Blucher, 2010. 208 p.
209. Sanmiguel P., Rus-Navas A., Sadaba T. Fashion Shows: The Greatest Show on Earth. *FACTUM*. 2023. SPBE. P. 227–237.
210. Sansone V. *Scenografia digitale e interattività. Il video projection mapping nuova macchina teatrale della visione*. ARACNE, 2021. 336 p.
211. Shaheen M. *Digital Scenography*. Alexandria University, 2007.
212. Shaw D. Digital drama: The technology transforming theatre. *BBC News*. 2012, 27 Mar. URL: <http://www.bbc.co.uk/news/technology-17079364> (date of access: 28.06.2024).
213. Shir M. F. D., Asadollahi M. The role of motion graphics in visual communication. *Indian Journal of Scientific Research*. 2014. Vol. 7 (1). P. 820–824.
214. Sorrivas N. El videoarte como herramienta pedagógica. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*. 2019. No. 52. P. 81–94.
215. Spinogatti J. P. *Storytelling Within the Theatre: How the Work of the Projection Designer Pushes the Boundaries of Art, Collaboration, and Technology* : Bachelor of Philosophy. University of Pittsburgh, 2017. 67 p. URL: [https://d-scholarship.pitt.edu/31634/1/JosephPSpinogatti\\_BPhil\\_ETD.pdf](https://d-scholarship.pitt.edu/31634/1/JosephPSpinogatti_BPhil_ETD.pdf) (date of access: 07.12.2024).
216. Sturken M. Paradox in the Evolution of an Art Form: Great Expectations and the Making of a History. *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art* / D. Hall, S. J. Fifer (eds.). Aperture, 1990. P. 101–124.
217. Tamborrini P. M. *Scenografia e projection mapping come strumenti di implementazione della sicurezza negli spazi pubblici*. Politecnico di Torino, 2021. 98 p. URL: <https://webthesis.biblio.polito.it/20687/1/tesi.pdf> (date of access: 01.05.2025).

218. Tarumanegara W. The application of visual mapping as a new media to support the atmosphere and ambiance in music events. *Visual Communication Design Journal*. 2020. Vol. 5. No. 2. P. 52–59.
219. The Beginnings of Video Art. *Art madrid feria de arte contemporáneo*. 2018, Nov. 28. URL: <https://www.art-madrid.com/en/post/the-beginnings-of-video-art> (date of access: 17.03.2025).
220. Turco M. Changing histories, changing practices An instance of confrontation between video art and television. *E-View*. 2004. No. 2. URL: [https://www.academia.edu/6990244/\\_Changing\\_History\\_Changing\\_practices\\_An\\_Instance\\_of\\_Confrontation\\_Between\\_Video\\_Art\\_and\\_Television\\_E\\_View\\_n\\_2\\_2004](https://www.academia.edu/6990244/_Changing_History_Changing_practices_An_Instance_of_Confrontation_Between_Video_Art_and_Television_E_View_n_2_2004) (date of access: 15.04.2025).
221. Urssi N. J. A linguagem cenográfica. *São Paulo*, 2006. 122 p. URL: <https://repositorio.usp.br/item/001563757> (date of access: 10.11.2022).
222. Vaughan T. *Multimedia: Making It Work*. McGraw-Hill Osborne Media, 2010. 478 p.
223. Vincent C. *Digital Scenography in Opera in the Twenty-first Century*. Routledge, 2021. 212 p.
224. Vincent C., Vincent J. B., Vincs K., Johanson K. The intersection of live and digital: new technical classifications for digital scenography in opera. *Theatre and Performance Design*. 2017. Vol. 3. Is. 3 P 155–171.
225. Vincent J. B., Vincent C., Vincs K., McCormick J. Navigating Control and Illusion: Interactivity versus ‘Faux-Interactivity’ in Trans-media Dance Performance. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*. 2016. Vol. 12 (1). P. 44–60.
226. Vogiatzaki–Krukowski E., Santorineos M. Illusionistic Environments – Digital Spaces. *Body, Space & Technology*. 2011. Vol. 10 (1). URL: <https://www.bstjournal.com/article/id/6777/> (date of access: 15.04.2024).
227. Walker J. A. *Glossary of Art, Architecture and Design Since 1945 / 3d ed*. Boston : G. K. Hall & Co., 1992. 352 p.

228. Watie M. Video Mapping in Audiovisual Performances: Projecting the Club Scene Onto the Urban Space. *Video Mapping in Audiovisual Performances Cinergie*. 2018. No. 14. P. 69–82.
229. What is Video Design? Mocktheagency. 2024, Aug. 7. URL: <https://mocktheagency.com/content/what-is-video-design/> (date of access: 12.11.2024).
230. Winn S. Sight and Sound at Odds in Colorful Take on The Magic Flute. *San Francisco Classical Voice*. 2015, Oct. 21. URL: <https://www.sfcv.org/reviews/San-Francisco-Opera/Sight-and-Sound-at-Odds-in-Colorful-Take-on-lt-em-gt-The-Magic-Flute-lt-/em-gt> (date of access: 05.01.2025).
231. Wojciechowski R., Walczak K., White M., Cellary W. Building Virtual and Augmented Reality Museum Exhibitions. *Proceedings of the 9th International Conference on 3D Web Technology*. 2004. P. 135–144. URL: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/985040.985060> (date of access: 10.05.2024).
232. Woolman M., Bellantoni J. *Moving Type*. Singapore : Rotovision, 2000.
233. Worthington M. The New Seduction: Movable Type. *AIGA Journal of Graphic Design*. 1998. Vol. 16. No. 3. P. 9–10.
234. Wyver J. *The Necessity of Doing Away With Video Art*. London Video Access Catalogue, London, 1991.
235. Zaharuddin G. D. *The Making of 3D Animation Movie Using 3D Studio Max*. Indonesia :Informatika, 2008. 428 p.

## ДОДАТКИ

## ДОДАТОК А

## СПИСОК ОПУБЛІКОВАНИХ ПРАЦЬ ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ

## Наукові праці, в яких опубліковані основні наукові результати дисертації

*Статті у наукових фахових виданнях України*

1. Працков Р. Є. Історія виникнення відеодизайну та його адаптація в українському мистецтві. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. Вип. 62. Т. 2. С. 68–75.

2. Працков Р. Є. Специфіка відеодизайну в контексті системи образотворення сучасного сценічного мистецтва. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2024. Вип. 82. Т. 2. С. 140–144.

3. Працков Р. Є. Відеодизайн як сучасний інструмент створення інноваційної образної лексики сценічного простору. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2025. Вип. 50. С. 473–478.

*Статті у виданнях, віднесених до міжнародної наукометричної бази Scopus*

4. Kucher R., Vakulenko D., Voiko V., **Pratskov R.**, Dokolova A. Problems of the Crisis of Spatial Design of Art Events in Conditions of Military Aggression (Ukrainian Experience). *Convergences – Journal of Research and Arts Education*. 2024. Vol. 17. No. 33. P. 185–200.

*Здобувач опрацював джерела з теми дослідження, здійснив аналіз мистецьких подій в умовах російсько-української війни.*

5. Ilnitska O., Kucher R., Vakulenko D., Boiko V., **Pratskov R.** The Identity of Stage Design as a Component of Ukrainian Culture of the 21st Century. *New Design Ideas*. 2024. Vol. 8. No. 3. P. 641–655.

*Здобувач здійснив дослідження особливостей сценічного дизайну початку XXI століття, підбив підсумки.*

### **Опубліковані праці апробаційного характеру**

6. Працков Р. Є. Інноваційні напрями цифрового дизайну: відеодизайн та мультимедіа. *Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі* : матер. II Всеукр. наук.-практ. конф. асп., здобувач., магістр., м. Київ, 07–08 квіт. 2023 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2023. С. 116–119.

7. Працков Р. Є. Дослідження феномену відеодизайну: аналіз наукової джерельної бази. *Україна у світових глобалізаційних процесах: культура, економіка, суспільство* : тези доп. Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 22–23 берез. 2023 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2023. С. 167–170.

8. Працков Р. Є. Відеодизайн як актуальна технологія сучасних хореографічних вистав. *European congress of scientific discovery* : The 1st International Scientific and Practical Conference, 2024, Dec. 29-31. Madrid, Spain : Barca Academy Publishing, 2024. P. 377–380.

9. Працков Р. Є. Відеодизайн як ефективна аудіовізуальна технологія розвитку сторітеллінгу. *Актуальні проблеми сучасного дизайну* : матер. VII Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 4 квіт. 2025 р. Київ : КНУТД, 2025. С. 78–81.

10. Працков Р. Є. Сценографічна проєкція у творчості театральних новаторів XX століття. *Global trends in science and education* : The 5th International Scientific and Practical Conference, 2025, Jun. 2-4. Kyiv, Ukraine : SPC “Sci-conf.com.ua”, 2025. P. 796–800.

## СПИСОК ІЛЮСТРАЦІЙ

Рис. В. 1. Аудіовізуальна інсталяція мультимедійного проєкту «Звукові візерунки» (Audio-visual installation «The sounding patterns»). М. К. Clurlionis National Museum of Art. 2024.

Рис. В. 2. Аудіовізуальна інсталяція мультимедійного проєкту «Звукові візерунки» (Audio-visual installation «The sounding patterns»). М. К. Clurlionis National Museum of Art. 2024.

Рис. В. 3. Кінетична типографіка у відеодизайні музичного концерту Ultimo «La Favola Continua».

Рис. В. 4. Проекційні експерименти Й. Свободи. Латентна магія.

Рис. В. 5. Проекційні експерименти Й. Свободи. Поліекран.

Рис. В. 6. Фронтальна проєкція на вигнуту циклограму у виставі «One over the eight» (дизайнер проєкції Р. Пілброу та Т. Волтон, художник Т. Волтон, театр «Герцог Форкський», Лондон, 1962 р.).

Рис. В. 7. Виступ голограми Майкла Джексона на Billboard Music Awards.

Рис. В. 8. Процес створення голограми віртуального персонажа Аріеля. Вистава «Буря» В. Шекспіра, Королівська Шекспірівська компанія, 2016 р.

Рис. В. 9. Використання голограми для створення віртуального персонажа на сцені драматичного театру. Вистава «Буря» В. Шекспіра, Королівська Шекспірівська компанія, 2016 р.

Рис. В. 10. Використання голограми для створення віртуального персонажа на сцені драматичного театру. Вистава «Буря» В. Шекспіра, Королівська Шекспірівська компанія, 2016 р.

Рис. В. 11. Серійні відео та світлові проєкції у вистві «Прокляття Фауста» Р. Лепаж, 2008 р.

Рис. В. 12. Відеодизайн опери «Чарівна флейта» В. А. Моцарта. Художник Д. Канеко, 2012 р.

Рис. В. 13. Panattoni europe Gala party NotchVFX

Рис. В. 14. Відеодизайн концертного туру Бейонсе “Renaissance”, художник М. Девлін.

Рис. В. 15. Відеомеппінг (фулдом). Відеодизайн концертного виступу гурту U2.

Рис. В. 16. Відеомеппінг (фулдом). Відеодизайн концертного виступу гурту U2.

Рис. В. 17. Використання анімації та кінетичної типографіки у відеодизайні постановки «Imperium delendum est» (режисер Д. Захоженко, художник-постановник О. Хорошко, 2022 р.), Львівський театр імені Лесі Українки.

Рис. В. 18. Кінетична типографіка. Відеодизайн вистави «Легенди Києва». Татр драми і комедії на лівому березі Дніпра.

Рис. В. 19. Відеопроєкції документальної хроніки. Відеодизайн вистави «Легенди Києва». Татр драми і комедії на лівому березі Дніпра.

Рис. В. 20. 3D-анімація онлайн-вистави «Камінний господар», режисер І. Уривський. Театр на Подолі.

Рис. В. 21. Створення 3D-анімації онлайн-вистави «Камінний господар», режисер І. Уривський, Театр на Подолі.

Рис. В. 22. Відеопроєкції у виставі «Формули екстази», Театр Леся Курбаса, 2009 р.

Рис. В. 23. Відеопроєкції у виставі «Формули екстази», Театр Леся Курбаса, 2009 р.

Рис. В. 24. Відеопроєкція як частина сценічної дії. Вистава «На\*1\*t», режисерка Т. Трунова, Театр драми і комедії на лівому березі Дніпра, 2024 р.

Рис. В. 25. Композиційно-пластичне та колірне рішення відеомеппінгу у виставі «Пер Гюнт». Національний академічний драматичний театр імені Івана Франка.

Рис. В. 26. Композиційно-пластичне та колірне рішення відеомепінгу у виставі «Пер Гюнт». Національний академічний драматичний театр імені Івана Франка.

Рис. В. 27 Кінетична типографіка у відеодизайні оперної вистави Русалонька», Львівський національний театр опери і балету.

Рис. В. 28. Відеомепінг на декорації. Відеодизайн опери «Лис Микита» І. Небесного (режисер В. Вовкун). Львівський національний академічний театр опери та балету імені Соломії Крушельницької.

Рис. В. 29. Відеодизайн фольк-опери «Коли цвіте папороть» Є. Станковича. Скріншот екрана відеозапису вистави з приватної колекції Р. Є. Працкова.

Рис. В. 30. Відеомепінг на атріум. Відеодизайн мультимедійного проєкту «Шлях до...» В. Троїцького.

Рис. В. 31. Відеомепінг на атріум. Відеодизайн мультимедійного проєкту «Шлях до...» В. Троїцького.

Рис. В. 32. Відеомепінг на атріум. Відеодизайн опери Re:post-опери «LE».

Рис. В. 33. Використання текстури у відеомепінгу. Відеодизайн Re:post-опери «LE», режисер В. Троїцький.

Рис. В. 34. Використання документальної хроніки у відеомепінгу. Відеодизайн Re:post-опери «LE», режисер В. Троїцький.

Рис. В. 35. Кінетична типографіка. Відеодизайн Re:post-опери «LE», режисер В. Троїцький.

Рис. В. 36. Відеомепінг на промислові об'єкти. Музично-хореографічний перформанс TRY. Дніпро, 2021 р. Завод імені Карла Лібкнехта.

Рис. В. 37. Динамічна відеоінсталяція в музично-хореографічному перформансі TRY, Дніпро, 2021 р. Завод імені Карла Лібкнехта.

Рис. В. 38. Відеопроекція живописного полотна «Весна» С. Ботічеллі у відеодизайні Opera Show: Arina Domski.

Рис. В. 39. Моушн-графіка геометричних фігур у відеодизайні до пісні «Solveig». Opera Show: Arina Domski.

Рис. В. 40. Моушн-дизайн до пісні «Трипільське техно» етно-гурту ДахаБраха в стилістиці народного примітивізму та наївного мистецтва з використанням геометричного, антропоморфного та зооморфного орнаментів.

Рис. В. 41. Відеодизайн до пісні «Винная я» етно-гурту «ДахаБраха».

Рис. В. 42. Відеодизайн до пісні «Весна» етно-гурту «ДахаБраха».

Рис. В. 43. Відеодизайн до пісні «Весна» етно-гурту «ДахаБраха».

Рис. В. 44. Відеодизайн до пісні «Весна» етно-гурту «ДахаБраха».

Рис. В. 45. Використання мотивів традиційної української вишивки у відеодизайні. Концерт гурту «Океан Ельзи» до 25-річчя незалежності України. Скріншот екрана відеозапису з приватної колекції Р. Є. Працкова.

Рис. В. 46. Використання відеомепінгу в сценографії концерту Монатіка, 2023 р.

Рис. В. 47. Використання відеомепінгу в сценографії концерту Монатіка, 2023 р.

Рис. В. 48 Використання відеопроєкції наживо у відеодизайні сольного концерту Тіни Кароль #OneNightOnlyLive.

Рис. В. 49. Проєкція фотоконтенту. Відеодизайн вистави «Хлібне перемир'я» С. Жадана. Театр драми і комедії на лівому березі Дніпра.

## АЛЬБОМ ІЛЮСТРАЦІЙ

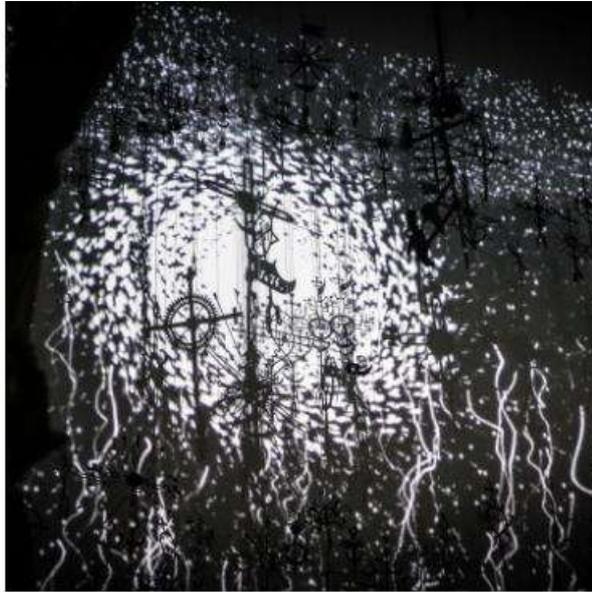


Рис. В. 1. Аудіовізуальна інсталяція мультимедійного проекту «Звукові візерунки» (Audio-visual installation «The sounding patterns»). М. К. Clurlionis National Museum of Art. 2024 [120].



Рис. В. 2. Аудіовізуальна інсталяція мультимедійного проекту «Звукові візерунки» (Audio-visual installation «The sounding patterns»). М. К. Clurlionis National Museum of Art. 2024 [120].



Рис. В. 3. Кінетична типографіка у відеодизайні музичного концерту Ultimo “La Favola Continua”. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=3rvp0Mytg3k> (date of access: 07.05.2025).

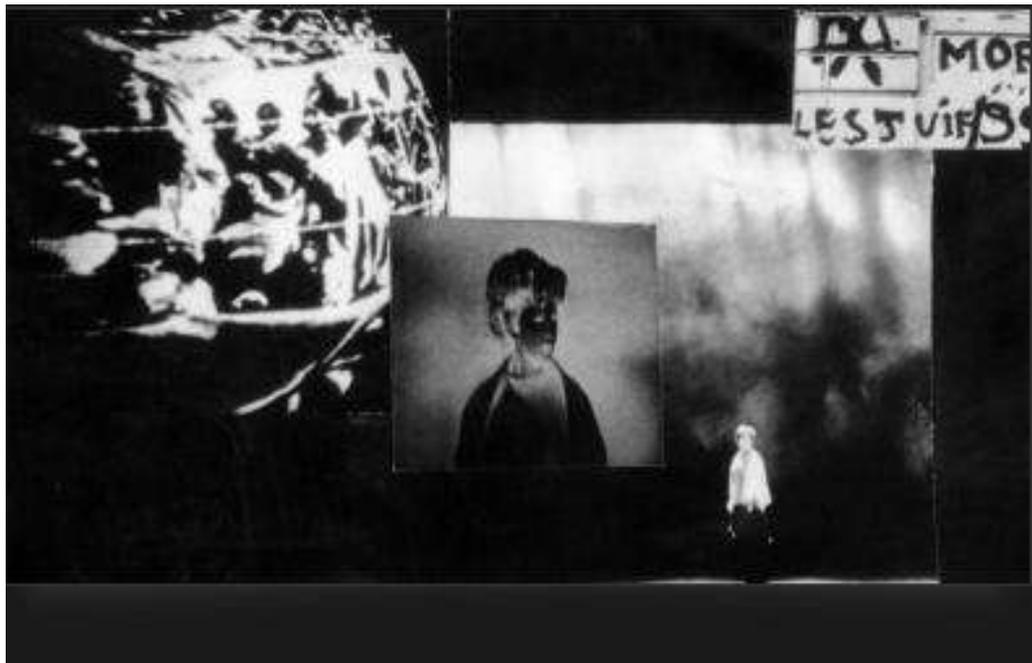


Рис. В. 4 Проекційні експерименти Й. Свободи. Латентна магія. URL: <https://www.projctn.com/timeline#1> (date of access: 05.04.2025).



Рис. В. 5. Проекційні експерименти Й. Свободи. Поліекран. URL: <http://www.svoboda-scenograph.cz/en/polyekran-polyvision/> (date of access: 06.04.2025).

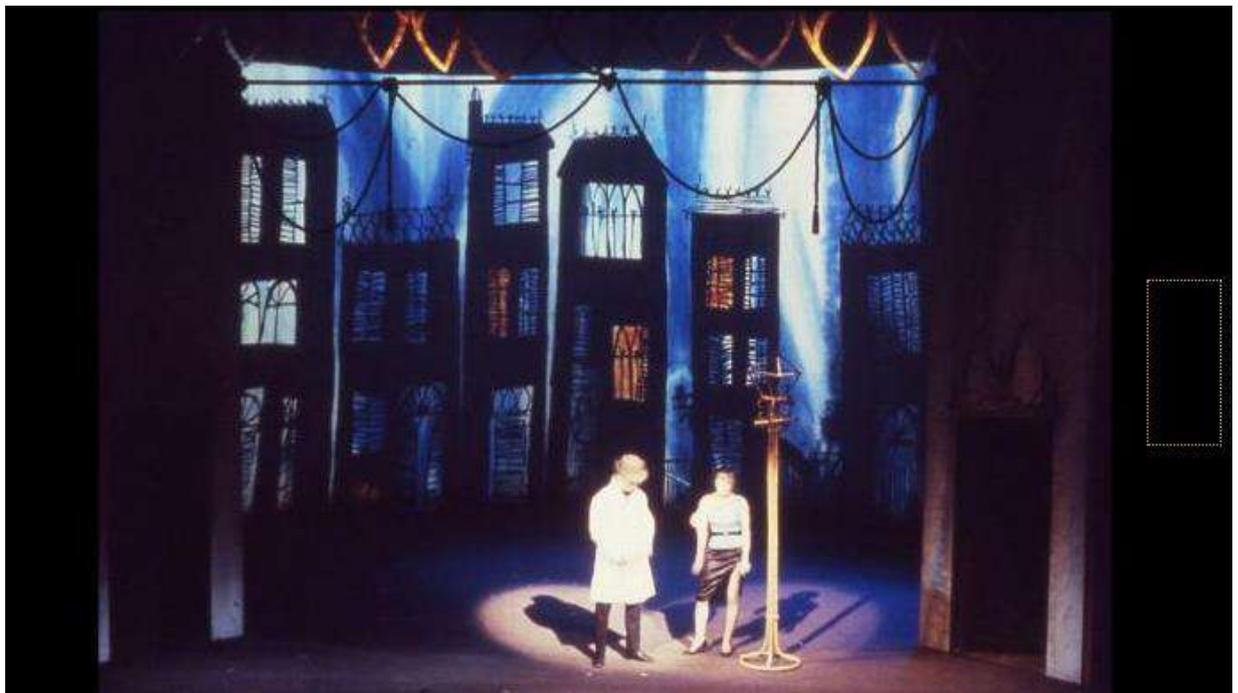


Рис. В. 6. Фронтальна проєкція на вигнуту циклограму у виставі «One over the eight» (дизайнер проєкції Р. Пілброу та Т. Волтон, художник Т. Волтон, театр «Герцог Форкський», Лондон, 1962 р.) [188].



Рис. В. 7. Виступ голограми Майкла Джексона на Billboard Music Awards [144].



Рис. В. 8. Процес створення голограми віртуального персонажа Аріеля. Вистава «Буря» В. Шекспіра, Королівська Шекспірівська компанія, 2016 р. URL: <https://www.rsc.org.uk/the-tempest/past-productions/gregory-doran-2016-production/video-creating-the-tempest> (date of access: 20.04.2025).



Рис. В. 9. Використання голограми для створення віртуального персонажа на сцені драматичного театру. Вистава «Буря» В. Шекспіра, Королівська Шекспірівська компанія, 2016 р. URL: <https://www.rsc.org.uk/the-tempest/past-productions/gregory-doran-2016-production/video-creating-the-tempest> (date of access: 20.04.2025).

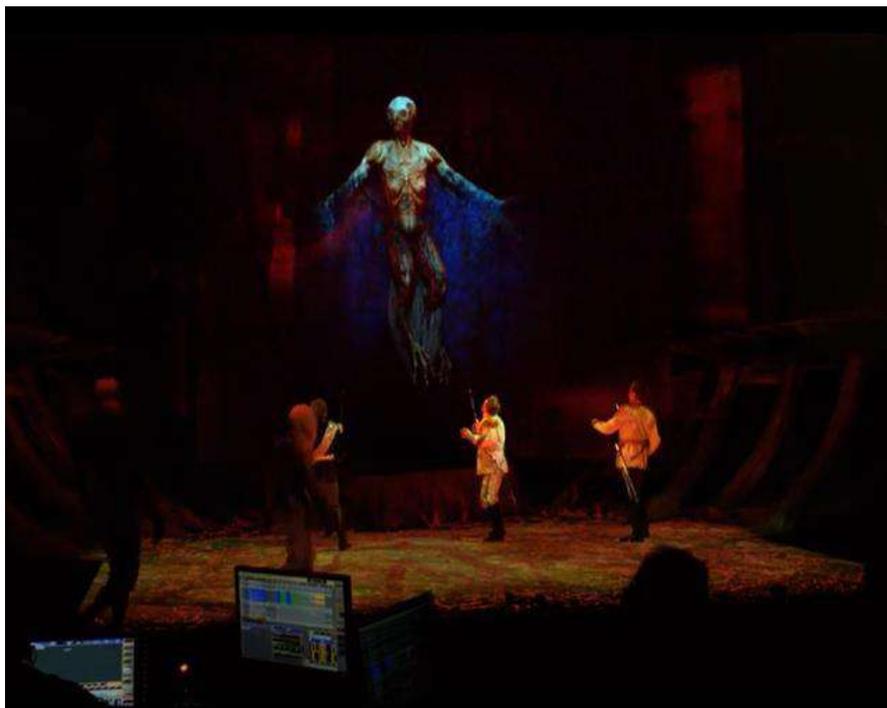


Рис. В. 10. Використання голограми для створення віртуального персонажа на сцені драматичного театру. Вистава «Буря» В. Шекспіра, Королівська Шекспірівська компанія, 2016 р. URL: <https://www.rsc.org.uk/the-tempest/past-productions/gregory-doran-2016-production/video-creating-the-tempest> (date of access: 20.04.2025).



Рис. В. 11. Серійні відео та світлові проєкції у виставі «Прокляття Фауста»  
Р. Лепаж, 2008 р. [152].

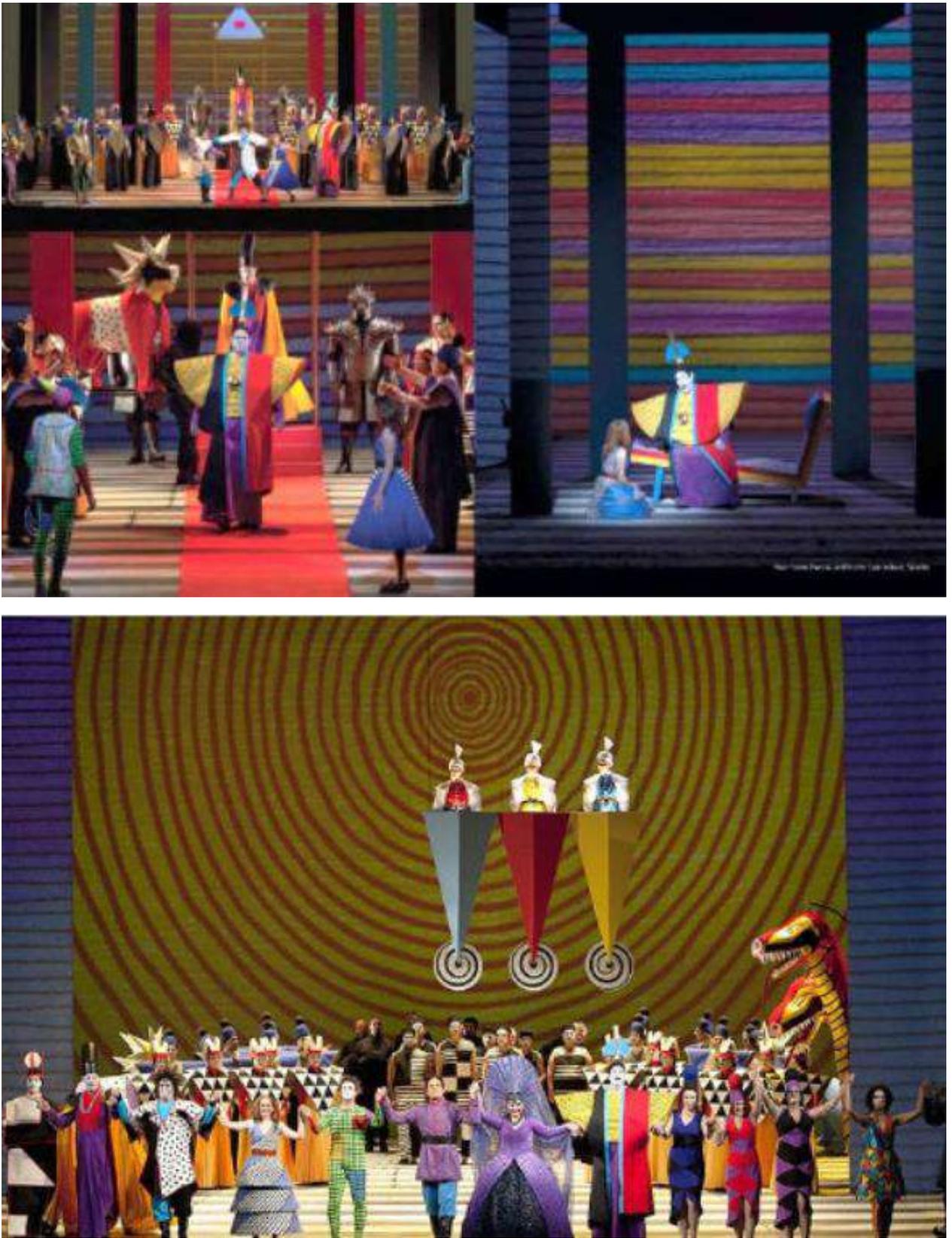


Рис. В. 12. Відеодизайн опери «Чарівна флейта» В. А. Моцарта. Художник Д. Канеко, 2012 р. [152].



Рис. В. 13. Panattoni Europe Gala party NotchVFX [191].

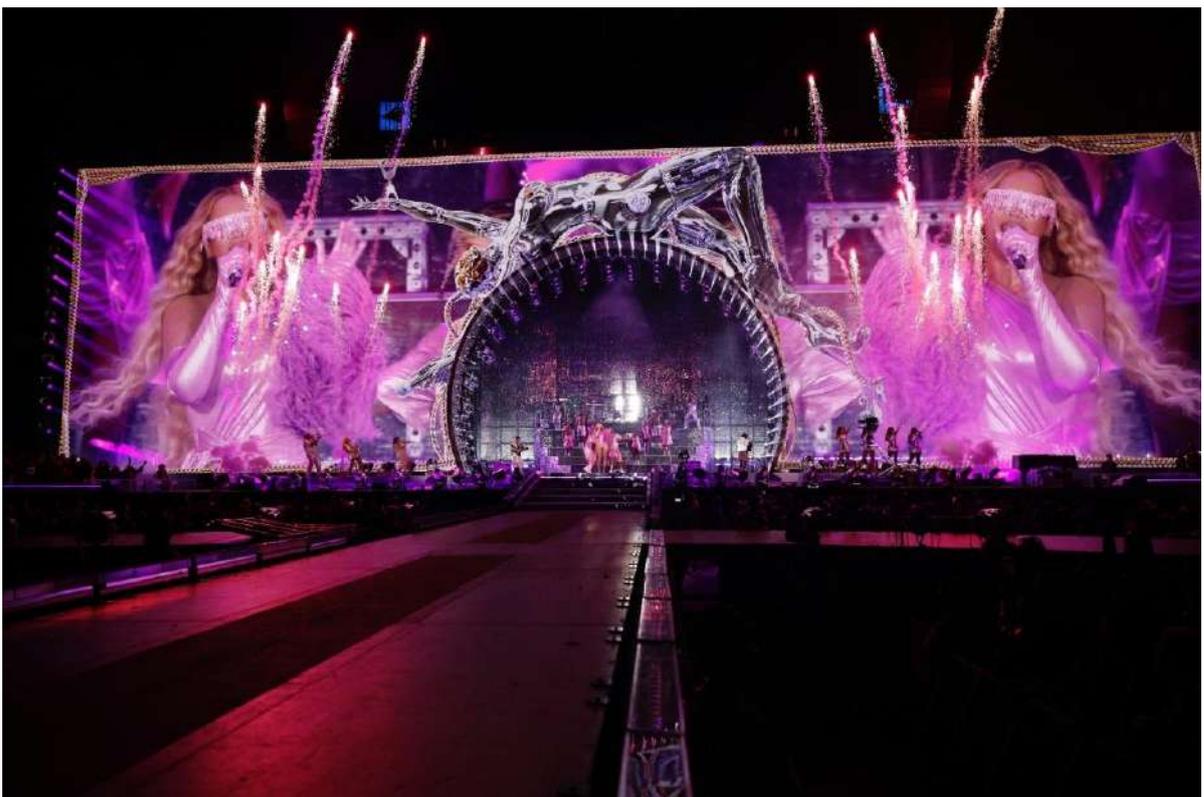


Рис. В. 14. Відеодизайн концертного туру Бейонсе “Renaissance”, художник М. Девлін. URL: <https://www.taittowers.com/work/beyonce-renaissance-world-tour> (date of access: 12.04.2025).

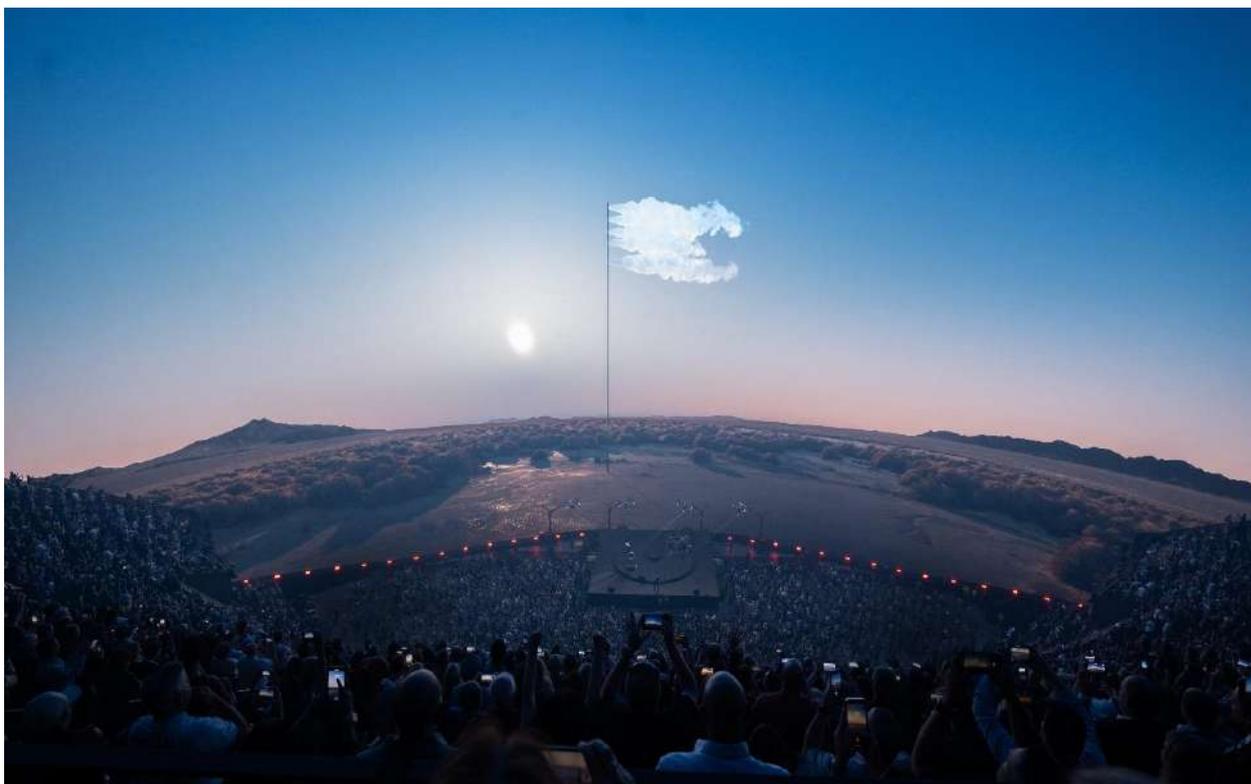


Рис. В. 15. Відеомеппінг (фулдом). Відеодизайн концертного виступу гурту U2. URL: <https://www.taittowers.com/work/u2-uv-achtung-baby-live-at-sphere> (date of access: 13.04.2025).

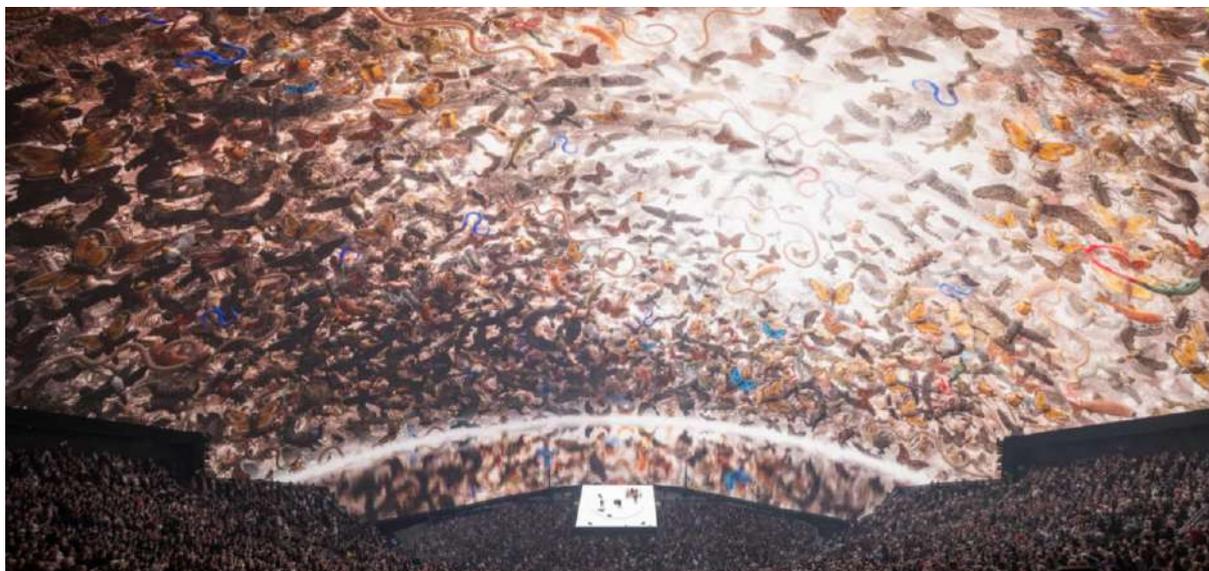


Рис. В. 16. Відеомеппінг (фулдом). Відеодизайн концертного виступу гурту U2. URL: <https://www.taittowers.com/work/u2-uv-achtung-baby-live-at-sphere> (date of access: 13.04.2025)



Рис. В. 17. Використання анімації та кінетичної типографіки у відеодизайні постановки «Imperium delendum est» (режисер Д. Захоженко, художник-постановник О. Хорошко, 2022 р.), Львівський театр імені Лесі Українки.  
 URL: <https://teatrlesiviv.ua/event/imperium-delenda-est/#gallery-8> (дата звернення: 01.05.2025).



Рис. В 18. Кінетична типографіка. Відеодизайн вистави «Легенди Києва». Татр драми комедії на лівому березі Дніпра. URL: <https://drama-comedy.kiev.ua/afisha/legendy-kyueva/> (дата звернення: 17.04.2025).



Рис. В. 19. Відеопроєкції документальної хроніки. Відеодизайн вистави «Легенди Києва». Татр драми комедії на лівому березі Дніпра. URL: <https://drama-comedy.kiev.ua/afisha/legendy-kyueva/> (дата звернення: 17.04.2025).



Рис. В. 20. 3D-анімація онлайн-вистави «Камінний господар», режисер І. Уривський. Театр на Подолі [13].

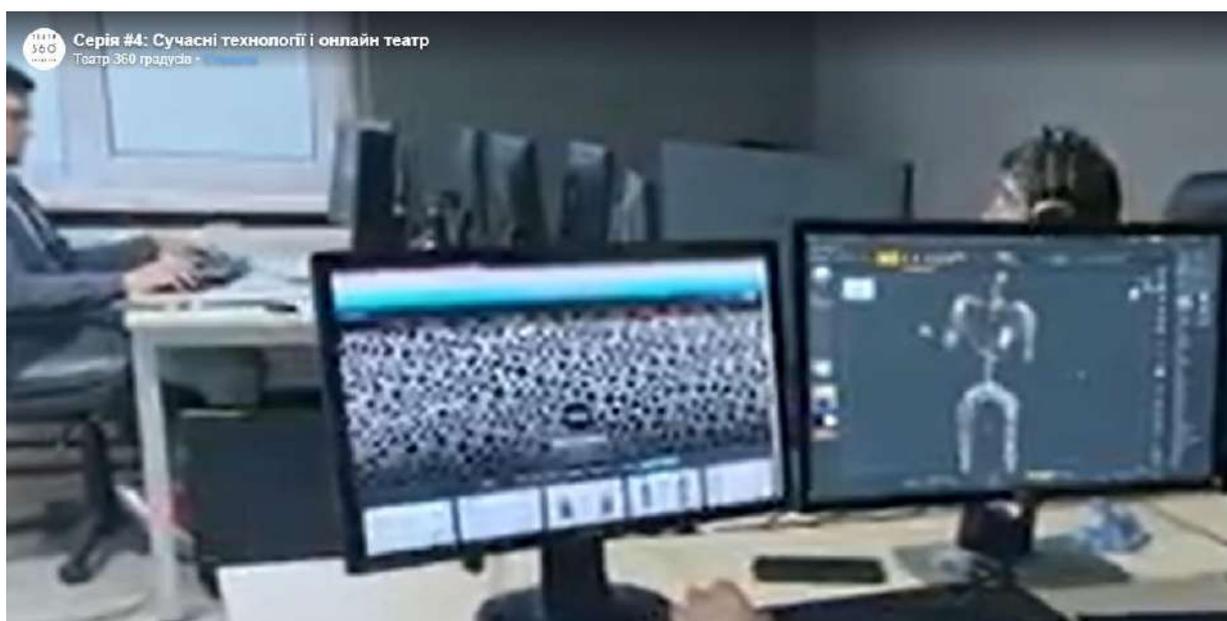


Рис. В. 21. Створення 3D-анімації онлайн-вистави «Камінний господар», режисер І. Уривський, Театр на Подолі [13].



Рис. В. 22. Відеопроєкції у виставі «Формули екстази», Театр Леся Курбаса, 2009 р. URL: <https://www.kurbas.lviv.ua/uk/show/formuly-ekstazy> (дата звернення: 09.05.2025).



Рис. В. 23. Відеопроєкції у виставі «Формули екстази», Театр Леся Курбаса, 2009 р. URL : <https://www.kurbas.lviv.ua/uk/show/formuly-ekstazy> (дата звернення: 09.05.2025).



Рис. В. 24. Відеопроєкція як частина сценічної дії. Вистава «На\*1\*t», режисерка Т. Трунова, Театр драми і комедії на лівому березі Дніпра, 2024 р. URL: <https://www.facebook.com/leftbanktheater/videos/тамара-трунова-про-виставу-halt/853374603673649/> (дата звернення: 07.05.2025).



Рис. В. 25. Композиційно-пластичне та колірне рішення відеомепінгу у виставі «Пер Гюнт». Національний академічний драматичний театр імені Івана Франка (галерея). URL: <https://ft.org.ua/performances/per-giunt> (дата звернення: 07.05.2025).



Рис. В. 26. Композиційно-пластичне та колірне рішення відеомепінгу у виставі «Пер Гюнт». Національний академічний драматичний театр імені Івана Франка (галерея). URL: <https://ft.org.ua/performances/per-giunt> (дата звернення: 07.05.2025).



Рис. В. 27 Кінетична типографіка у відеодизайні оперної вистави «Русалонька», Львівський національний театр опери і балету. URL: <https://opera.lviv.ua/shows/rusalonka/#image-8> (дата звернення: 10.04.2025).



Рис. В. 28. Відеомеппінг на декорації. Відеодизайн опери «Лис Микита» І. Небесного (режисер В. Вовкун). Львівський національний академічний театр опери та балету імені Соломії Крушельницької. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=sCeG7QpXIZM> (дата звернення: 03.05.2025).



Рис. В. 29. Відеодизайн фольк-опери «Коли цвіте папороть» Є. Станковича. Скріншот екрана відеозапису вистави з приватної колекції Р. Є. Працкова.



Рис. В. 30. Відеомепінг на атриум. Відеодизайн мультимедійного проекту «Шлях до...» В. Троїцького [34].



Рис. В. 31. Відеомепінг на атриум. Відеодизайн мультимедійного проекту «Шлях до...» В. Троїцького [34].



Рис. В. 32. Відеомепінг на атріум. Відеодизайн Re:post-опери “LE” [48].



Рис. В. 33. Використання текстури у відеомепінгу. Відеодизайн Re:post-опери “LE”, режисер В. Троїцький. URL: [https://www.youtube.com/watch?v=hI\\_xJ\\_OYgSw](https://www.youtube.com/watch?v=hI_xJ_OYgSw) (дата звернення: 03.05.2025).



Рис. В. 34. Використання документальної хроніки у відеомепінгу.  
Відеодизайн Re:post-опери “LE”, режисер В. Троїцький. URL:  
[https://www.youtube.com/watch?v=hI\\_xJ\\_OYgSw](https://www.youtube.com/watch?v=hI_xJ_OYgSw) (дата звернення: 03.05.2025).



Рис. В. 35. Кінетична типографіка. Відеодизайн Re:post-опери “LE”, режисер  
В. Троїцький. URL:  
[https://www.youtube.com/watch?v=hI\\_xJ\\_OYgSw](https://www.youtube.com/watch?v=hI_xJ_OYgSw) (дата звернення : 03.05.2025).



Рис. В. 36. Відеомепінг на промислові об'єкти. Музично-хореографічний перформанс TRY. Дніпро, 2021 р. Завод імені Карла Лібкнехта [83].

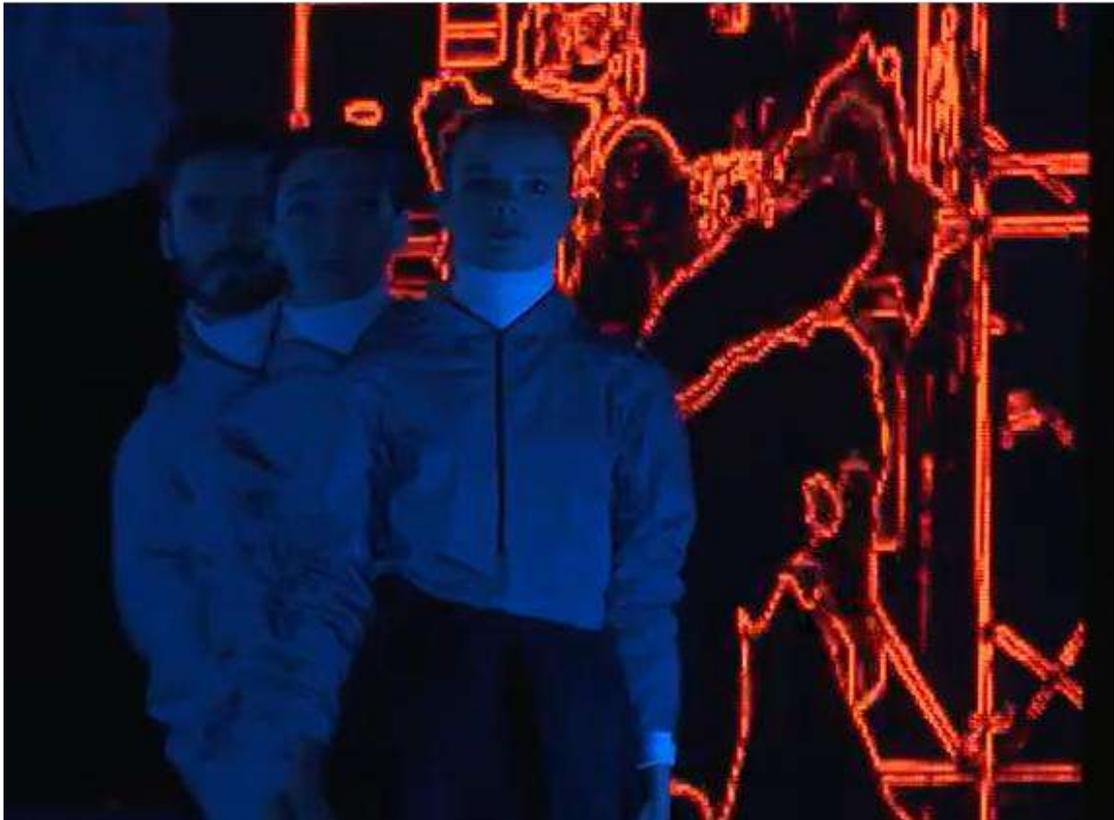


Рис. В. 37. Динамічна відеоінсталяція в музично-хореографічному перформансі TRY, Дніпро, 2021 р. Завод імені Карла Лібкнехта [83].



Рис. В. 38. Відеопроєкція живописного полотна «Весна» С. Ботічеллі у відеодизайні Opera Show: Arina Domski. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=qb391SYHdDY> (дата звернення: 12.05.2025).



Рис. В. 39. Моушн-графіка геометричних фігур у відеодизайні до пісні “Solveig”. Opera Show: Arina Domski. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=qb391SYHdDY> (дата звернення: 12.05.2025).



Рис. В. 40. Моушн-дизайн до пісні «Трипільське техно» етно-гурту «ДахаБраха» в стилістиці народного примітивізму та наївного мистецтва з використанням геометричного, антропоморфного та зооморфного орнаментів. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=tAHtQp4zxr8&list=PLFP-xdCG-pn0cKZISGSycyubaRjgeaLYi1&index=1> (дата звернення: 23.04.2025).



Рис. В. 41. Відеодизайн до пісні «Винная я» етно-гурту «ДахаБраха». URL: <https://www.youtube.com/watch?v=0vAipu-5RLk&list=PLFP-xdCG-pn0cKZISGSycy6aRjgeaLYi1&index=7> (дата звернення: 23.04.2025).



Рис. В. 42. Відеодизайн до пісні «Весна» етно-гурту «ДахаБраха». URL: <https://www.youtube.com/watch?v=XWotq2rj6qY&list=PLFP-xdCG-pn0cKZISGSycy6aRjgeaLYi1&index=10> (дата звернення: 23.04.2025).



Рис. В. 43. Відеодизайн до пісні «Весна» етно-гурту «ДахаБраха». URL: <https://www.youtube.com/watch?v=XWotq2rj6qY&list=PLFP-xdCG-pn0cKZISGSycy6aRjgeaLYi1&index=10> (дата звернення: 23.04.2025).



Рис. В. 44. Відеодизайн до пісні «Весна» етно-гурту «ДахаБраха». URL: <https://www.youtube.com/watch?v=XWotq2rj6qY&list=PLFP-xdCG-pn0cKZISGSycy6aRjgeaLYi1&index=10> (дата звернення: 23.04.2025).

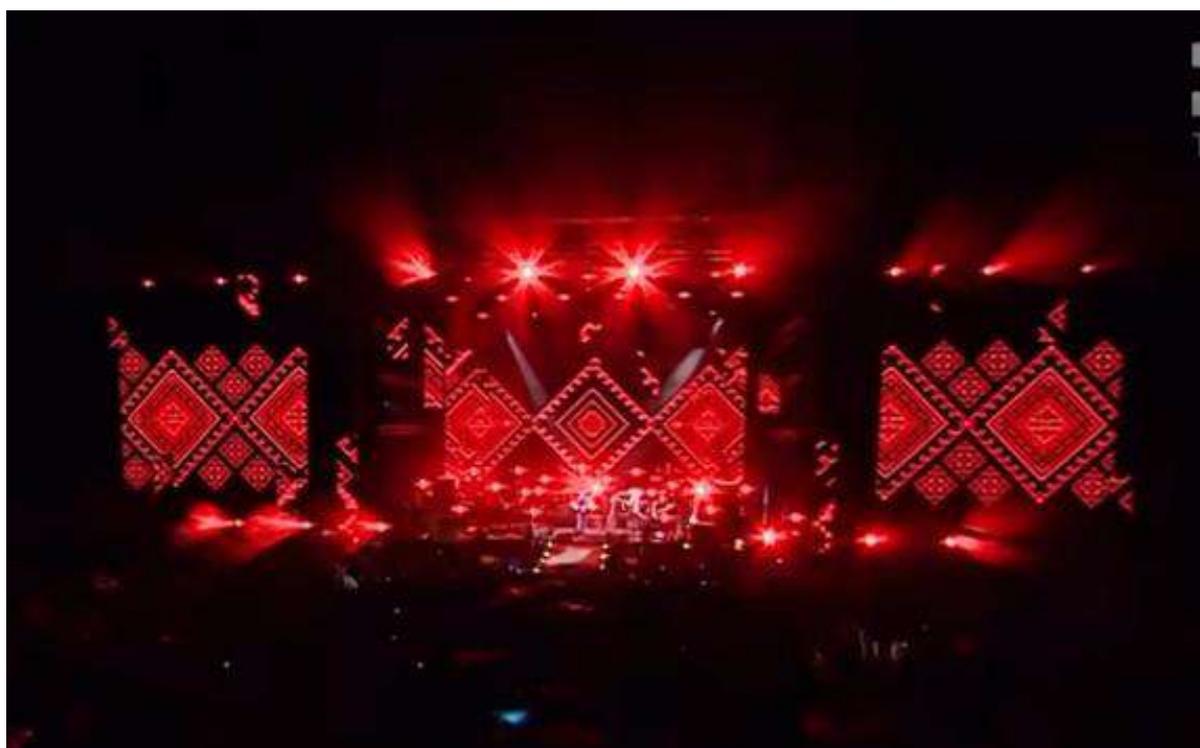


Рис. В. 45. Використання мотивів традиційної української вишивки у відеодизайні. Концерт гурту «Океан Ельзи» до 25-річчя незалежності України. Скріншот екрана відеозапису з приватної колекції Р. Є. Працкова.

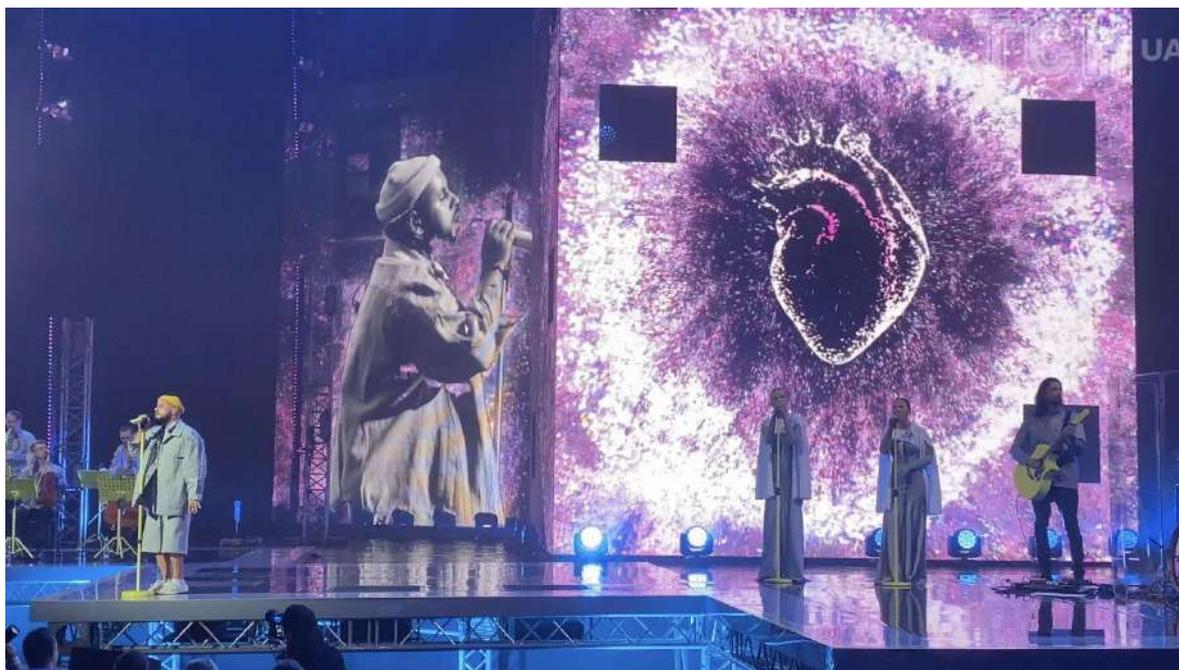


Рис. В. 46. Використання відеомепінгу в сценографії концерту Монатіка, 2023 р. URL: <https://tsn.ua/glamur/monatik-vidigrav-konzert-u-kiyevi-neochikuvaniy-duet-z-mogilevskoyu-ta-aukcion-z-vishivankoyu-zelenskogo-2416204.html> (дата звернення: 17.03.2025).



Рис. В. 47. Використання відеомепінгу в сценографії концерту Монатіка, 2023 р. URL: <https://tsn.ua/glamur/monatik-vidigrav-konzert-u-kiyevi-neochikuvaniy-duet-z-mogilevskoyu-ta-aukcion-z-vishivankoyu-zelenskogo-2416204.html> (дата звернення: 17.03.2025).



Рис. В. 48 Використання відеопроєкції наживо у відеодизайні сольного концерту Тіни Кароль #OneNightOnlyLive [106].



Рис. В. 49. Проєкція фотоконтенту. Відеодизайн вистави «Хлібне перемир'я» С. Жадана. Театр драми і комедії на лівому березі Дніпра (фотогалерея). URL: <https://drama-comedy.kiev.ua/afisha/hlibne-peremyuqa/> (дата звернення: 11.04.2025).