

УДК 7.012-028.23(091)-044.32:7(477)
DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/82-2-20>

Роман ПРАЦКОВ,
orcid.org/0000-0002-0052-9479
аспірант кафедри режисури естради та масових свят
Київського національного університету культури і мистецтв
(Київ, Україна) pratskovroma@gmail.com

СПЕЦИФІКА ВІДЕОДИЗАЙНУ В КОНТЕКСТІ СИСТЕМИ ОБРАЗОТВОРЕННЯ СУЧАСНОГО СЦЕНІЧНОГО МИСТЕЦТВА

Досліджено особливості відеодизайну як явища сучасного сценічного мистецтва крізь призму образотворення. Проаналізовано провідні концепції відеодизайну в закордонному і українському академічному вимірі. Уточнено дефініцію поняття «відеодизайн», «відеомапінг» та «образотворення» і запропоновано власне трактування відеодизайну як процесу створення художнього оформлення сценічного твору у формі рухомого зображення засобами синтезу технічних та мистецьких складових відеоряду, розробка, генерування та управління візуальними елементами у русі. Констатовано, що у контексті специфіки сучасного сценічного мистецтва поняття «образотворення» доцільно розглядати як процес створення художнього образу в сценічному творі, що передається глядачу завдяки використанню комплексу режисерських та художньо-постановочних прийомів і засобів. Узагальнено основні характеристики, функціональну специфіку та особливості використання відеодизайну в сценічному мистецтві першої чверті ХХІ ст. З'ясовано, що в сучасному сценічному мистецтві представлено багато можливостей для розвитку системі образотворення – одну з провідних ролей в цьому процесі відіграє відеодизайн, використання якого зумовлено тенденціями цифрового суспільства. Відеодизайн сприяє оновленню 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 ін. аспектів сценічного твору. Констатовано, що основні принципи образотворення та символізму лексики сучасного сценічного мистецтва, що використовуються в постановках засвідчують цінність відеодизайну та його ексклюзивні якості в кожному конкретному сценічному творі.

Ключові слова: відеодизайн, проєкційний дизайн, образотворення, зображення, відеомапінг, сценічне мистецтво, сценічний простір, постановка, образотворення.

Roman PRATSKOV,
orcid.org/0000-0002-0052-9479
Graduate Student at the Department of Stage Direction and Public Holidays
Kyiv National University of Culture and Arts
(Kyiv, Ukraine) pratskovroma@gmail.com

SPECIFICITY OF VIDEO DESIGN IN THE CONTEXT OF THE IMAGE CREATION SYSTEM OF CONTEMPORARY STAGE ART

The features of video design as a phenomenon of modern stage art through the prism of image creation are studied. The leading concepts of video design in the foreign and Ukrainian academic dimension are analyzed. The definition of the concepts of “video design”, “video mapping” and “image creation” is clarified and the proper interpretation of video design is proposed as the process of creating the artistic design of a stage work in the form of a moving image by means of synthesizing the technical and artistic components of the video sequence, developing, generating and managing visual elements in motion. It is stated that in the context of the specifics of modern stage art, the concept of “image creation” is appropriate to consider as the process of creating an artistic image in a stage work, which is transmitted to the viewer through the use of a complex of directorial and artistic-production techniques and means. The main characteristics, functional specifics and features of the use of video design in the performing arts of the first quarter of the 21st century are summarized. It is found that in modern performing arts there are many opportunities for the development of the image-making system – one of the leading roles in this process is played by video design, the use of which is determined by the trends of the digital society. Video design contributes to the renewal of image-making processes – the integration of innovative digital technologies enhances the artistic and aesthetic transformations of the visual series and contributes to the expansion of the director's toolkit for the representation of ideological and thematic, philosophical and worldview, associative and metaphorical, etc. aspects of the stage work. It is stated that the basic principles of image-making and symbolism of the vocabulary of modern performing arts used in productions testify to the value of video design and its exclusive qualities in each specific stage work.

Key words: video design, projection design, image creation, image, video mapping, performing arts, stage space, staging, image creation.

Постановка проблеми. Станом на початок третього десятиліття ХХІ 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 сценічного мистецтва, що безпосередньо пов'язана з формуванням та популяризацією відеодизайну – використанням зображень та відео, що проєктуються для покращення сценічного простору, розповіді історії або створення нових вражень.

Сучасні тенденції сценічного мистецтва протягом першої половини 2020-х рр. посприяли активному інтегруванню відеодизайну в різноманітних формах театрального твору. Активізація практики відеодизайну у свою чергу актуалізує необхідність розширення його теоретичної бази.

Аналіз попередніх досліджень. Проблематика використання відеодизайну в сценічному мистецтві привертає увагу багатьох українських науковців. Так, наприклад, дослідженню відеомапінгу як сучасного мультимедійного мистецтва в Україні присвячено працю О. Доколової (2021), окремі аспекти відеодизайну розглядають Ю. Легенький, В. Стрельчук та А. Гоцалюк, досліджуючи трансформації у підходах до репрезентації візуальної частини оперних постановок в контексті провідних західноєвропейських тенденцій дизайну сценічного простору (2023); серед інших технологій сучасного сценічного дизайну деякі приклади використання відеопроєкцій у театральних постановках аналізує О. Попова (2022); деякі питання, пов'язані з використанням відеомапінгу в дизайні сценічного простору досліджують А. Гоцалюк та Р. Михайлова крізь призму тенденції комплексного застосування інформаційно-цифрових технологій у мистецьких практиках сучасного дизайну сценічного простору (2023); функціональну складову відеодизайну в оформленні сценічного видовища досліджує В. Бойко (2023) та ін. Проте наразі, незважаючи на важливість названих праць для подальших наукових розробок практики відеодизайну в сценічному мистецтві, багато аспектів цієї складної проблематики лишають невисвітленими.

Метою дослідження є виявлення особливостей відеодизайну як явища сучасного сценічного мистецтва крізь призму образотворення.

Методи дослідження. Застосовано аналітичний, системний та типологічний метод для вивчення феномену відеодизайну та його аналізу крізь призму системи образотворення сучасного сценічного мистецтва; метод термінологічного

аналізу, інтерпретації та операціоналізації понять, для уточнення змісту понять «відеодизайн», «відеомапінг», «образотворення»; а також культурно-історичний, компаративний та семіотичний метод.

Виклад основного матеріалу. Сценічне мистецтво, просякнуте багатовіковими традиціями, на сучасному етапі переживає значну трансформацію. Завдяки відеодизайну в сучасному сценічному мистецтві відбувається оновлення процесів образотворення. У контексті теми дослідження поняття «образотворення» розглядаємо як процес створення художніх образів у сценічному творі, що передається глядачу завдяки використанню комплексу режисерських та художньо-постановочних прийомів і засобів.

По суті відеодизайн полягає в трансформації сприйняття фізичних просторів; творчій інтеграції проєктованих зображень та анімації для збільшення і 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. Власне мова йде не лише про демонстрацію зображень, а про створення наративів, посиленні емоційного відгуку та нового рівня залучення глядачів.

Відеодизайн у широкому розумінні стосується творчої інтеграції проєктованих зображень та анімації для збільшення і 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 в західному теоретико-практичному дискурсі зазвичай використовується тотожне відеодизайну поняття «проєкційний дизайн». 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» (United Scenic Artist's. 2017).

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 (Довженко, 2018, с. 24), пов'язане з особливостями процесу породження нового терміну – вчений, який вводить в науку певний термін, одночасно пропонує

своє, авторське трактування нового поняття, а його осмислення і переосмислення іншими вченими може актуалізувати інші, особистісні, підходи та трактування наукового факту (Spinogatti, 2017, с. 33). Таким чином 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. У випадку, коли об'єктом дослідження є сучасне сценічне мистецтво, відеодизайн доцільно розглядати як «процес створення художнього оформлення будь-чого у формі рухомого зображення, за допомогою технічних і творчих аспектів відеоряду, управління формами, фактурами, кольорами у русі» (Працков, 2023, с. 73).

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», а власне закладені в самому розумінні теоретиком і практиком режисерського театру поняття порожнечі. Науковець акцентує увагу 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» (Van Eikels, 2022, с. 143-144).

Відеодизайн, разом із світлом та звуком існує безпосередньо на перетині мистецтва і технологій. На думку науковців, технологія, в тому вигляді, в якому її представляють сьогодні для проєкції, прослідковується з часів Чарівного ліхтаря, а невід'ємний зв'язок між відеодизайном та технологією розпочався з самого початку цієї форми мистецтва (Spinogatti, 2017, с. 58). Аналізуючи історичний розвиток відеодизайну, можна стверджувати, що він існує на перетині між кінематографічною мовою, що з'явилася на початку ХХ ст. і старовинними традиціями живого виступу. В першу чергу відеодизайн пов'язаний з використанням зображення як засобу просвітництва або доповнення тексту постановки, може використовуватися для контекстуалізації дії, створення настрою, відображення психологічних станів персонажів або репрезентації образів чи ідей в їх цілісності.

У театрі відеодизайн змінив традиційні концепції простору та сценографії: статичне тло перетворюються 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 нарративу додає глибини театральним виставам, роблячи кожен сцену унікальним видовищем.

Галузь відеодизайну швидко розвивається, поєднує цифрові технології з художнім баченням, надаючи неперевершену універсальність і динамізм сценічним постановкам. На сучасному етапі він позиціюється потужним інструментом для сценографів та режисерів-постановників, оскільки надає безмежні можливості для створення вражаючого тла, перенесення глядача в інші світи або органічного поєднання реальності з цифровими елементами. Від мінімалістських абстракцій до складних деталізованих ландшафтів відеодизайн зазвичай стає самостійним персонажем в сценічній дії. Отже, відеодизайн надає можливості для створення ефемерних зображень для живого виступу, що передаються за допомогою різноманітних інноваційних технологій, включаючи проєктори, світлодіодні поверхні, монітори та інші цифрові та аналогові методи.

Театр завжди був осередком інновацій, і з проєкційним дизайном його еволюція продовжується. В. Бойко (2023, с. 44), наголошуючи на тому, що на сценічних майданчиках led-екрани вже стали традиційним технічним засобом візуалізації, пропонує розрізнити такі функції відеодизайну як: сценографічна (відеодизайн використовується для створення декорацій, динаміки художнього образу та відповідної атмосфери постановки), змістовно-концептуальна (конкретний відеодизайн є рівнозначним драматичному змісту за семантичним наповненням) та структуротворча (використання імерсивних технологій зміщують акцент з артиста на інноваційні прийоми).

Використання проєкції заднього плану стало звичним явищем, але тепер тенденція схиляється до більш складних інтерактивних проєкцій, що додають відтінок до розповіді та створюють відчуття імерсії. Зазвичай проєктування, що не реалізується на «проєкційний екран», називається проєкційним мапінгом. Якщо структурне проєктування – концепція, вперше запропонована Університетом Північної Кароліни (США) в 1990 р., найбільш ранній проєкційний мапінг з'явився в 1960 р. як відеомапінг або просторове покращення реальності. Першим публічним використанням став проєкт кінокомпанії Уолтера Діснея

«Маєток з привидами» (1969 р.), коли використовувалася 16-міліметрова плівка. Кінопроектор проектував зображення на «модель скелета», створюючи динамічний ефект. Після 2001 р. проєкційний мапінг став використовуватися в різноманітних галузях, зокрема в мистецькій, ставши одним із найбільш затребуваних підвидів відеодизайну. Сучасні українські науковці пропонують трактувати відеопроєкційний мапінг як «проєкцію відеоматеріалів, що, на відміну від звичайних відеопроєкцій, адаптується до форм та обсягів проєкційної поверхні, якою може стати будь-який об'єкт та суб'єкт, за формами та обсягами» (Доколова, 2021, с. 162).

Приклади використання проєкційного відео в культурних практиках та виконавському мистецтві значно розширилося в другому – першій половині третього десятиліття XXI ст. Поява 3D-проєкційного мапінгу 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-мапінгу 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 (Доколова, 2021, с. 162).

Відеодизайн також дозволяє створювати візуальні ефекти в реальному часі, додаючи динамічний рівень до театральних досвідів, унікальне чутливе середовище, що реагує та адаптується до історії: від дощів, які приходять і відпливають разом із драмою, до ефірних пейзажів, що трансформуються разом із сюжетною лінією,

Процес створення відеодизайну передбачає вибір та осмислення особливостей сценічного простору (театральна сцена, стіна або будь-яка поверхня, яка стане полотном для візуальних зображень); створення візуальних елементів, що будуть проєктуватись (створювати візуальні елементи або імпортувати власний контент дозволяє спеціальне програмне забезпечення); нанесення візуальних елементів на обрану поверхню з метою вирівнювання елементів з контурами поверхні для

максимально плавного та реалістичного відображення; синхронізація візуальних ефектів із аудіодоріжками чи звуковими ефектами для покращення ефекту імерсії.

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 (Dixon, 2007, с. 195).

Найближче майбутнє відеодизайну в сценічному мистецтві сповнене потенціалу. Нові технології, такі як доповнена реальність (AR) і віртуальна реальність (VR), збираються підняти цю сферу на нові висоти. Станом на 2024 р. існує багато прикладів сценічних постановок, в яких актори взаємодіють з елементами AR, проєктованими на сцену. Перспективним напрямом є зміна концепції занурення глядача завдяки гарнітурі VR.

Проєкційний дизайн вдихнув нове життя у світ театру, перетворивши статичні декорації на динамічні пейзажі, а традиційні наративи – на захоплюючі враження.

Висновки. В сучасному сценічному мистецтві представлено багато можливостей для розвитку системи образотворення – одну з провідних ролей в цьому процесі відіграє відеодизайн, використання якого зумовлено тенденціями цифрового суспільства. Поява відеодизайну, що поєднує мистецтва та цифрові технології, переосмислює звичайні норми театру, розширює межі образотворення, пропонуючи глядачам новий захопливий досвід. Останні тенденції сценічного мистецтва засвідчують активне використання відеодизайну в постановках і виставах різних видів та форм театру. Завдяки відеодизайну в сучасному сценічному мистецтві 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 ін. аспектів сценічного твору. Основні принципи образотворення та символізму лексики сучасного сценічного мистецтва, що використовуються в постановках засвідчують цінність відеодизайну та його ексклюзивні якості в кожному конкретному сценічному творі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бойко В. Функціональна складова відеодизайну в оформленні сценічного видовища. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. Вип. 63. С. 40–46.
2. Гоцалюк А., Михайлова Р. Новітні інформаційно-цифрові технології в дизайні сучасного сценічного простору. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. Вип. 65. С. 91–96.
3. Довженко І. Відеодизайн: тенденції, пошуки, перспективи. Актуальні проблеми сучасного дизайну. Міжнародна науково-практична конференція. 2018. С. 23–26.
4. 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, Міністерство освіти і науки України. Київ, 2021. 191 с.
5. Легенький Ю., Стрельчук В., Гоцалюк А. Апгрейд сценічного дизайну оперних вистав на сцені сучасних західноєвропейських театрів. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. Вип. 64. С. 176–181.
6. Попова О. В. Сценічний дизайн в контексті специфіки розвитку сучасного українського драматичного театру. *Культура і сучасність*. Київ : НАККіМ, 2022. Вип. 1. С. 132–136.
7. Працков Р. С. Історія виникнення відеодизайну та його адаптація в українському мистецтві. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. Вип. 62. С. 68–75.
8. Categories & Crafts. United Scenic Artist's. 2017. URL : <https://www.usa829.org/About-Our-Union/Categories-Crafts> (дата звернення : 5.12.2024).
9. Dixon S. Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation. Massachusetts: MIT Press, 2007. 809 p.
10. 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 (дата звернення : 7.12.2024).
11. Van Eikels K. Projection Technology and the Theatre Stage: Light, Space, Body Politics. *Performance Spaces and Stage Technologies: A Comparative Perspective on Theatre History*, edited by Yuji Nawata and Hans Joachim Dethlefs, Bielefeld: transcript Verlag, 2022, pp. 143–156.

REFERENCES

1. Boiko, V. (2023). Funktsionalna skladova videodyzainu v oformlenni stsenichnoho vydovyshcha [The functional component of video design in the design of stage spectacle.]. Aktualni pytannia humanitarnykh nauk. Vyp. 63. 40–46 [in Ukrainian].
2. Hotsaliuk, A., Mykhailova, R. (2023). Novitni informatsiino-tsyfrovi tekhnolohii v dyzaini suchasnoho stsenichnoho prostoru [The latest information and digital technologies in the design of modern stage space]. Aktualni pytannia humanitarnykh naukiu 2023. Vyp. 65. 91–96 [in Ukrainian].
3. Dovzhenko, I. (2018). Videodyzain: tendentsii, poshuky, perspektyvy [ideo design: trends, searches, prospects.]. Aktualni problemy suchasnoho dyzainu. Mizhnarodna naukovo-praktychna konferentsii. 23–26 [in Ukrainian].
4. Dokolova, A.S. (2021). 3D-mapping yak suchasna tekhnolohiia multymediinoho mystetstva v Ukraini [3D-mapping as a modern technology of multimedia art in Ukraine] : dys. doktora filosofii za spetsialnistiu 022 – Dyvain. Kyivskiy natsionalnyi universytet kultury i mystetstv, Ministerstvo osvity i nauky Ukrainy. Kyiv [in Ukrainian].
5. Lehenkyi, Yu., Strelchuk, V., Hotsaliuk, A. (2023). Aphreid stsenichnoho dyzainu opernykh vystav na stseni suchasnykh zakhidnoievropeiskykh teatriv [Upgrade of stage design of opera performances on the stage of modern Western European theaters]. Aktualni pytannia humanitarnykh nauk. Vyp. 64. 176–181 [in Ukrainian].
6. Popova, O. V. (2022). Stsenichniy dyzain v konteksti spetsyfyky rozvytku suchasnoho ukrainskoho dramatychnoho teatru [tage design in the context of the specifics of the development of modern Ukrainian drama theater.]. Kultura i suchasnist. Kyiv : NAKKіM. Vyp. 1. 132–136 [in Ukrainian].
7. Pratskov, R. Ye. (2023). Istoriia vynyknnennia videodyzainu ta yoho adaptatsiia v ukrainskomu mystetstvi [The history of the emergence of video design and its adaptation in Ukrainian art]. Aktualni pytannia humanitarnykh nauk. Vyp. 62. 68–75 [in Ukrainian].
8. Categories & Crafts. United Scenic Artist's. 2017. URL: <https://www.usa829.org/About-Our-Union/Categories-Crafts>
9. Dixon, S. (2007). Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation. Massachusetts: MIT Press
10. Spinogatti, J. P. (2017). 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. URL: https://d-scholarship.pitt.edu/31634/1/JosephPSpinogatti_BPhil_ETD.pdf
11. Van Eikels, K. (2022). Projection Technology and the Theatre Stage: Light, Space, Body Politics. *Performance Spaces and Stage Technologies: A Comparative Perspective on Theatre History*, edited by Yuji Nawata and Hans Joachim Dethlefs, Bielefeld: transcript Verlag. pp. 143–156.