

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ МИСТЕЦТВ
ІМЕНІ І.П. КОТЛЯРЕВСЬКОГО

Кафедра майстерності актора та режисури театру анімації

**ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ВИСТАВАХ
ТЕАТРУ АНІМАЦІЇ (НА ПРИКЛАДІ ВИСТАВИ «ВЕЛИКИЙ ДОБРИЙ
ВЕЛЕТЕНЬ» ЗА РОМАНОМ РОАЛЬДА ДАЛЯ)**

Дипломна робота ОР Магістр

Спеціальність 026 «Сценічне мистецтво»

Виконав:

Здобувач вищої освіти за ОПП Сценічне мистецтво

Володимир ШАПОШНИКОВ

Науковий керівник:

професор,

заслужений діяч мистецтв України

Олександр ІНЮТОЧКІН

Рецензент:

Завідувачка кафедри сценічного мистецтва і хореографії,

кандидатка мистецтвознавства, доцентка,

заслужений працівник культури України Кукуруза Н. В.

Допущено до захисту

Зав. Кафедри, професор, заслужений діяч мистецтв України

О. О. Інюточкін №9 «16» грудня 2024 р.

Шапошников В.

Харків–2024

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3.
РОЗДІЛ I. ІСТОРИКО-МЕТОДОЛОГІЧНИЙ АСПЕКТ ДОСЛІДЖЕННЯ.....	6.
1.1. Джерельна база	6.
1.2. Історіографія дослідження.....	7.
1.3 Експерименти в ХХ столітті.....	11.
РОЗДІЛ 2. МУЛЬТИМЕДІА І ЇХ МОЖЛИВОСТІ В ТЕАТРІ.....	22.
2.1. Різновиди мультимедіа-технологій та їх роль в сучасному театрі....	22.
2.2. Експерименти мультимедійних технологій в драматичних театрах України ХХІ.....	24.
2.3. Досвід роботи з мультимедіа-технологіями у виставах ХДАТЛ імені В. А. Афанасьєва	32.
РОЗДІЛ 3. ВИСТАВА «ВЕЛИКИЙ ДОБРИЙ ВЕЛЕТЕНЬ» І ЇЇ ОСОБЛИВОСТІ.....	39.
3.1. Режисерський аналіз п'єси.....	39.
3.2. Використання мультимедійних технологій у виставі.....	51.
ВИСНОВКИ.....	55.
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ.....	57.
ДОДАТКИ.....	64.

ВСТУП

В останні десятиліття ми спостерігаємо інтенсивний розвиток цифрових технологій. Їхнє велике розмаїття починає також активно укорінюватися як в наше життя, так і в більшість соціально-культурних сфер, в тому числі і в мистецтво в цілому, і в театральне, зокрема. Цифрові та медіа технології відкривають нові можливості як для створення сценічного простору, новго візуального сценографічного напрямку і також надають нових можливостей у створенні візуальних сенсів у сучасному просторі театру анімації. «Цифрові технології надають нові можливості для створення ляльок та декорацій, дають змогу використовувати аудіовізуальні ефекти для формування атмосфери і емоцій, а також надають можливість онлайн-трансляцій і записів вистав. Постановки театру ляльок стають більш складними технічно, користуючись новими методами та технологіями, театр ляльок стає ще більш синтетичним». [15].

Тема наукового дослідження – Використання мультимедійних технологій у виставах театру анімації ХДАТЛ імені В. Афанасьєва та на прикладі власної вистави «Великий Добрий Велетень» за романом Роальда Даля.

Актуальність. Сучасний український театр для привертання уваги глядача та для створення яскравих, захоплюючих вистав, звертається до арсеналу багатьох художніх та візуальних засобів, в тому числі і до засобів проекційної, нової освітлювальної техніки, яка дає можливість створити нове, мультимедійне оригінальне оформлення, яке миттєво заглиблює глядача в нові й нові театральні світи. Так, відомий театральний критик, кандидат мистецтвознавства Ганна Липківська зазначала, що «Однією із визначальних тенденцій сучасної сцени є превалювання візуального образу (відеоряду) над рядом вербально-змістовним. Очевидно, що саме візуальними каналами нині передається чи не найбільший масив естетичної інформації, і серед цих каналів посилюється значення та частішає використання новітніх технічних засобів». [29]. Зрозуміло, що це твердження стосується не тільки драматичного театру, але й театру анімації. Одже, активне використання мультимедійних технологій,

безумовно, значно розширює можливості розкриття як сценічного задуму вистави, так і режисерської концепції вистави як у постановках для дорослих, так і у виставах для дітей в театрах ляльок різних міст України. Але, на жаль, досі немає ґрунтовної наукової роботи, в якій був би зібраний, проаналізований та класифікований досвід українських режисерів театрів ляльок, які використовують у своїх виставах різні види мультимедійних технологій. Саме цим обумовлено вибір теми науково-творчого проекту.

Об’єкт дослідження – вистави в українських музичних, драматичних театрах та театрах ляльок, в яких використовуються мультимедійні технології та їхні елементи.

Предмет дослідження – особливості використання мультимедійних технологій у виставі «Великий Добрий Велетень» за романом Роальда Даля.

Мета дослідження – проаналізувати можливості застосування мультимедійних технологій в сучасному професійному театрі ляльок України та реалізувати їх на практиці при роботі над виставою «Великий Добрий Велетень».

Завдання дослідження:

- зібрати і проаналізувати наукову літературу з теми дослідження;
- дослідити використання мультимедійних технологій в українському театрі в 1990-х роках;
- проаналізувати використання мультимедійних технологій в українському театрі в першій чверті ХХІ століття;
- проаналізувати використання мультимедійних технологій в ХДАТЛ імені В. Афанасьєва;
- обґрунтувати вибір твору Р. Дала «Великий добрий велетень»;
- зробити власний режисерський аналіз вистави Р. Дала «Великий добрий велетень»;
- зробити аналіз щодо використання мультимедійних технологій у власній виставі;
- узагальнити основний зібраний та опрацьований матеріал, стосовно використання мультимедіа в сучасному професійному театрі ляльок

України; написати висновки.

Методологія. Відповідно до поставлених завдань і специфіки предмету дослідження в роботі було застосовано історико-хронологічний метод, метод аналізу вистав, порівняльний (компаративний); текстологічний та джерелознавчий, інтерпретативний, теоретичний та частково метод реконструкції вистав.

Наукова новизна дослідження. Уперше зроблено ґрунтовне комплексне дослідження можливостей використання мультимедійних технологій в українському театрі вцілому, так і в українському театрі ляльок, зокрема.

Практичне значення. Матеріали роботи можуть використовуватися як при читанні лекцій, так і у практичній роботі з акторської майстерності та режисури для студентів спеціалізації 026 «Сценічне мистецтво».

Творча частина проекту, вистава «Великий Добрий Велетень» за романом Роальда Даля буде включена до репертуатру ХДАТЛ імені В.А.Афанасьєва.

Апробація результатів дослідження. Основні наукові положення та результати кваліфікаційної роботи були обговоренні на засіданнях кафедри майстерності актора та режисури театру анімації ХНУМ імені І.П. Котляревського. Результати дослідження були представлені в рамках:

V МІЖНАРОДНА НАУКОВО-ТВОРЧА КОНФЕРЕНЦІЯ «МИСТЕЦТВО ТА НАУКА В СУЧАСНОМУ ГЛОБАЛІЗОВАНОМУ ПРОСТОРИ» 18-19 травня 2024 року. Доповідь – «Використання мультимедійних технологій у виставах Харківського театру ляльок».

З теми магістерського дослідження були надруковані публікації: Achievements of 21st Century Scientific Community: Proceedings of the 2nd International Scientific and Practical Internet Conference, September 16-17, 2024. FOP Marenichenko V.V., Dnipro, Ukraine, 303 p. Шапошников В.В. «Використання мультимедійних технологій у виставах театру анімації (на прикладі вистави «Добрий велетень» за мотивами роману Роальда Даля) » ст. 289

Загальний обсяг роботи становить 56 сторінки, з них основного тексту 77 сторінок.

РОЗДІЛ І. ІСТОРИКО-МЕТОДОЛОГІЧНИЙ АСПЕКТ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Джерельна база

У процесі дослідження було проаналізовано та узагальнено значний обсяг літературних джерел.

Енциклопедичних, літературознавчих та театрознавчих напрямків:

«Мала енциклопедія режисера театру анімації» професора, завідувача кафедри майстерності актора та режисури театру анімації О. Інютючкіна, з якої ми брали важливі формулювання, присвячені сучасному і історичному театру анімації (театру ляльок); у енциклопедичному підручнику «Вступ до театрознавства» німецькомовного дослідника Кріст. Бальме розглядаються історичні та концептуальні поняття сцени, сценографії та доручення до них медіа простору.

Також при написанні даного дослідження ми зверталися до збірки «Євгеній Теодорович Русабров. Творча спадщина. Згадки сучасників», з якої брали теоретичні розвідки стосовно історії театру автоматів, формулювання пояснення терміну «театр анімації» та статей, присвячених розвитку кафедри майстерності актора та режисури театру анімації.

У роботі було використано навчально-методичний посібник Ю. Щукіної «Процеси оновлення художньої мови театру анімації в другій половині XX початку XXI ст.».

Також в процесі роботи ми зверталися до академічних видань: «Сучасна драматургія в теорії та театральній практиці». Дж. Стайна, Книга 1, 2, 3. Книга 3. «Експресіонізм та епічний театр»; «Березільська культура: Історія, досвід» Н. Єрмакової.

При написанні дослідження у нагоді стали статті науковців, дослідників, театральних критиків різних поколінь у фахових та спеціалізованих періодичних виданнях: стаття «Мультимедійні засоби на сучасній театральній сцені» Г. Липківської, «Цифрові технології у мистецтві сучасного театру ляльок України» Д. Задорожньої, «Інновації та технології в сучасному мистецтві» В. Бистрякової, А. Осадчої, О. Пільгук, «Інтеграція мультимедійних технологій у простір

театру» Д. Колот, «Формування сценічного середовища за допомогою мультимедійних засобів як один з прийомів поєднання новітнього недійного та традиційного образотворчого мистецтва» Триколенко С.; рецензія на виставу «Хроніки Нарнії: таємниця пасхального коду. Таємниця твого дитинства» М. Прево та «Творчий портрет заслуженого діяча мистецтв України, режисера театру ляльок Інютючкіна О.О.», надруковані у спеціалізованому львівському театрознавчому журналі «Просценіум». У всіх цих джерелах розглядається розвиток сучасного мультимедіа в різних його аспектах, надаються влучні приклади та провідні ознаки мультимедіа та їхнього використання в сучасному театрі України.

Методи дослідження обумовлені темою роботи та специфікою аналізу науково-творчого проекту. Адже значний період розвитку мультимедійних технологій в театральному просторі вимагають застосування різних методів для більш глибокого вивчення його еволюції та застосування на практиці.

Таким чином, метод аналізу та синтезу застосовувався при вивченні історіографічних, мистецтвознавчих та театрознавчих досліджень. Метод узагальнення був використаний при систематизації тих чи інших елементів мультимедіа, а також при їх поєднанні у групи та узагальнення понять щодо їхнього використання.

Серед емпіричних методів дослідження, до яких ми зверталися, перш за все, назовемо метод опису, який використовувався на рівні з методом реконструкції вистав. Порівняльний (компаративний) метод використовувався нами у описі вистав та співставленні мультимедійних виразних засобів у різних виставах.

Теоретичний метод послуговував базою при написанні висновків до розділів та всього дослідження.

Також у дослідження були залучені матеріали архівів та інтернет-ресурсів, інтерв'ю з митцями, рецензії, а також відеозаписи та світлини з вистав тощо.

1.2. Історіографія дослідження

У сучасному світі відбувається становлення нового типу відносин між людиною та машиною. Нові можливості, що може запропонувати людству технології, розширяють розуміння як зі сторони мистецького погляду, так і зі сторони технічного. Важливого значення набуває сценографічне оформлення вистав з залучанням технологічних варіантів художнього вирішення сцени. «Сценографія (від грецьк. sken + графія) – мистецтво оформлення театральної сцени, а також саме таке оформлення» [41].

У контексті розвитку театрального мистецтва спостерігається зміна парадигми: якщо раніше сценографію вважали другорядною в порівнянні з діяльністю режисера та акторів, то сучасні тенденції вказують на те, що ця роль набуває високого значення. Так, мультимедіа стає частиною сценічного, або сценографічного оформлення, чи то частиною самої сценографії. Так С. Триголенко, зазначає: «Мультимедійні засоби займають у житті сучасного суспільства одне з найвизначніших місць, і їх роль чим далі зростає. На початку ХХІ ст. українські режисери та художники-постановники почали особливо активно застосовувати проекційні технології» [46].

Вистави, в яких активно використовується мультимедіа, вирізняються від класичних постановок завдяки динаміці, створенню атмосфери, насиченій емоційності та інтерактивності), з втіленням елементів віртуальної реальності.

Технологічні інновації, які стали основою нових форм та засобів виразності у сценографії, використовувалися ще в античному театрі, де механічні пристрої та спеціальні кронштейни слугували для створення ефектів, що мали демонструвати чудеса, здійснювані божествами. «У театрі V ст. до Р.Х. було вже чимало механічних пристосувань, «машин», які мали сукупну назву *choragium* – предмети, потрібні для вистави (декорації, машини, реквізит, бутафорія, а також сукупна назва театрального майданчика і «пишної інсценізації»). Коли необхідно було показати глядачеві, що він знаходиться у середині будинку, з дверей сцени викочували платформу на дерев'яних колесах – енкіклему або еккіклему (*enkyklema*) разом з акторами й ляльками, що знаходилися на ній у вигляді живої картини. Коли ж необхідно було підняти

дійових осіб (приміром, богів) у повітря, застосовували т.зв. *mechane* або *machine* – щось на зразок підйомного крану (за допомогою *mechane* або *machine* Еврипід створив прийом *Deus ex machina*;» [24] Однак ці механізми не були приховані від глядача, тому певна ілюзія дива мала вірогідність зникати. Натомість давньоримські митці намагалися відсторонити глядача від механічних аспектів театральної дії, зміна декорацій відбувалася за закритою завісою «З'явилася також і завіса, котра була двох видів: головна (*Aulaeum*) на початку вистави опускалася у щілину у передній частині сцени (наприкінці вистави її підіймали, звідки й вираз «*Aulaea Premuntur*», «*Tolluntur*», що означав початок і кінець видовища). Допоміжна розсувна завіса (*Siparium*), використовувалася у перервах.» [24].

Розвиток механічних та інженерних конструкцій та новацій відбувся у театрі епохи Відродження. Була реалізовано та створено концепцію механічної роботи Леонардо да Вінчі, чію функціональність ми можемо тільки уявляти, адже оригінальна конструкція, на жаль, не збереглася. Проте, креслення роботи було знайдено у 1950-х роках: «Взимку 1964-65 років на полиці Національної бібліотеки в Мадриді, Іспанія, були виявлені два рукописи Леонардо». [44] та «В епоху Відродження, коли грецька культура була заново відкрита, механічні автомати пережили період бурхливого розвитку. Крім прогресу, досягнутого в науковій філософії і таких дисциплінах, як астрономія, математика, геометрія, були й різноманітні технологічні досягнення. Відродження праць таких вчених, як Ктесибій і Герон (обидва з Олександрії), а також Філон Візантійський, на щастя, збережених арабами і візантійцями, справило значний вплив на вчених епохи Відродження. Серед величезної кількості проєктів Леонардо є і «механічний лицар», який увійшов в історії розвитку механічних принципів, що були першоджерелами до появи мультимедіа і міцно увійшли у загальну уяву. У 1957 році Карло Педретті був першим, хто виявив його, захованим серед незліченних проєктів Леонардо да Вінчі. Механічний лицар знову був згаданий 1974 року в Мадридському кодексі під редакцією Ладіслао Реті. Проте, не було жодних спроб реконструювати його до 1996 року.» [43]. Завдяки тому, що

креслення були знайдені, дослідник М. Таддеї представив достовірну реконструкцію роботи і написав книгу «Leonardo da Vinci's robots» [44]. Тим не менше, згідно історичних джерел, цей механізм мав можливості ходити, сидіти і навіть виконувати рухи щелепами. Тобто ми можемо стверджувати, що певне тяжіння до використання технологій для покращення та розширення можливостей театру спостерігаються впродовж усієї його історії.

Так, у першій половині XVII століття з'явилися відкатні рами для зміни живописних полотен, в сценах впроваджувалося штучне освітлення, а скляні фільтри використовувалися для зміни кольору світла. Площа ігрового простору суттєво зросла, і в театрі епохи бароко відзначалася розкішна та складна машинерія. Майстри створювали спеціалізовані механізми, які забезпечували дивовижні спецефекти: дим, вогонь, а також вітер, що сприяло зростаючому інтересу публіки до театральних вистав і справляло сильне емоційне враження на глядачів. Сцена рухалася, змінювалася, а декорації адаптувалися, створюючи ілюзію повітряного польоту або морських хвиль, зокрема завдяки наявності люків-провалів на сцені.

У своїй програмі відомий театрознавець, викладач, завідувач кафедри майстерності актора та режисури театру анімації (2004-2012рр.) Євгеній Русабров (17.10.1955 – 17.01.2013рр.), з курсу лекцій «Історія та теорія театру ляльок» для вищих театральних закладів зі спеціальностей «Акторська майстерність театру ляльок» пише про таке явище у традиційному західноєвропейському театрі ляльок нового часу з початку XVII – як «Золотої доби механічних андроїдів. Це були ляльки автомати Жака Вокансона, Анрі-Луї та П'єра Жаке-Дрозова, Анрі Майярде та інших механіків, які створювали ляльок-андроїдів, починає з XVII ст.». [40]

Ми можемо зазначити, що впродовж століть, театр набував тих рис, якими им знаємо його сьогодні. Театр, як «організм живий», адаптується під будь-які соціологічні, культурологічні, або технологічні умови, розвиваючись та набуваючи нових рис та виразних засобів. Дослідник Д. Колот, посилаючись на монографію Дж. Арндта «Театр у центрі Ядра (Технологія як важіль у

театральній педагогіці)» [1] зазначає: «Театр завжди використовував передові технології свого часу, щоб поліпшити «видовищність» робіт. Від раннього «Бога з машини» до Середньовічного вагончика видовищ, до застосування перспективних картин і механічних пристроїв для оформлення сцени в Італії 16-го століття, до введення газових, а пізніше електричних, світлових ефектів, до сучасного використання комп'ютера для контролю освітлення, звуку і зміни декорацій технології використовувалися для створення неймовірних відео- й аудіоефектів.» [25]

Таким чином, можна зробити висновки, що можливості рухомої сцени різних століть, розвиток інженерних та механічних конструкцій доби Відродження і золота доба механічних андроїдів, виникнення кінетографії та кіноанімаційних ляльок – стає важливою передумовою для розвитку сучасних мультимедійних технологій.

Відзначаючи період XX – XXI століття, можна стверджувати, що в цей час відбулася справжня еволюція у впровадженні інноваційних технологій, коли театри активно почали залучати можливості медіа-технології до свого простору.

1.3 Експерименти в XX столітті

Перша половина XX століття знаменує собою період експериментів. Через бурхливий розвиток кіномистецтва, культурні діячі, митці та мисткині знаходяться у постійному пошуку ідеї симбіозу цих напрямків кіно та театру.

Театральний простір включає різні функції, які працюють разом, щоб створити унікальне дослідне поле для глядачів. Воно поєднує в собі оповідання, як основну структуру, та елементи перформансу (як жанр сучасного мистецтва перформанс склався к 1950 р., засновником якого був американець Дж. Кейдж), який, в процесі створення, доповнюється різними художніми елементами. В результаті виходить «штучне місце», яке може бути різним для кожного глядача. Творчі пошуки інтеграції кінозображення велися постійно. Однак, якщо на рубежі XX століття їхнє застосування виконувало в основному завдання, схоже

на завдання раннього кінематографа, – досягти ефекту здивування (трюкацтво та епатаж), то в міру розвитку мистецтва у бік інтелектуальних досліджень і спроб глибокого проникнення в сутність онтологічних дискурсів, які мали собі на меті більш сакральне та метафізичне значення світосприйняття в основі якого лежить ідея гуманізму. **«ОНТОЛОГІЯ: – 1)** Філософське вчення про буття (на відміну від гносеології – вчення про пізнання), у якому розглядаються загальні основи, принципи буття, його структура і закономірності. Онтологія Ф. Бекона, Т. Гоббса, П. Гассенді, Б. Спінози і французьких матеріалістів XVIII ст. Ж. Ламерті, Д. Дідро, П. Гольбаха, дуалістична онтологія Р. Декарта, об'єктивно-ідеалістична Г. В. Лейбніца та суб'єктивно-ідеалістична Д. Берклі й Д. Юма мали й деякі спільні риси, зокрема механістичне тлумачення переважної частини природи і навіть суспільства (з наук.-попул. літ.); Ренесансний антропоцентризм став необхідною ланкою на шляху до нової онтології – філософії гуманізму, увага якої зосереджувалася на внутрішньому світі людської особистості в її земному існуванні, в її активній, творчій діяльності (з навч. літ.); 2) Розділ філософії, що вивчає фундаментальні проблеми існування й буття, розвитку сутнісного, найважливішого. Онтологія досліджує ключові філософські проблеми та способи їх вирішення в історії філософії (з навч. літ.); // чого. Висвітлення сутності буття в певній предметній галузі. Онтологія літературного твору віддзеркалює складність і принципову незавершеність відносин життя й мистецтва, її можна розглядати як своєрідну гносеологічну модель буття (з наук. літ.); Онтологія релігії досліджує витoki релігії, питання про природу Бога і Божественне буття з погляду власне філософського осмислення сутності феномену релігії (з наук.-попул. літ.). 3) інформ. Модель подання знань про певну предметну галузь; формалізований опис, специфікація певної предметної галузі. В “Українсько-російсько-англійському словнику-довіднику зі зварювання” реалізовано ідеї лінгвістичної онтології предметної галузі у формі віртуальної термінографічної лабораторії (з наук. літ.); Для опису онтологій найперспективнішим вважаємо візуальний підхід, який дає змогу фахівцеві безпосередньо “малювати” онтології, наочно

представляти й пояснювати природу і структуру явищ (з наук.-попул. літ.)» [42].

Постановки, в яких використовуються кіно проекції, або кіно фрагменти та відеопроєкції піднялися на якісно новий рівень. За думкою дослідників, «перший зафіксований досвід» використання відеоряду у виставах «вперше спробували постановники оперет, феєрій та оглядів. Відомо, що в 1904 році в паризькому мюзик-холі «Фолі-Бержер» режисером Віктором де Коттенем було поставлено огляд, частиною якого був спеціально знятий Жоржем Мельєсом фільм «Рейд Париж – Монте-Карло за дві години»: щось на кшталт невеликої кіносатири на бельгійського короля Леопольда II, відомого своєю пристрастю до автомобілів» [55].

Через рік Ж. Мельєс знімає 15-хвилинний фільм «Одіссей та зіркова карета», яка стала новою версією знаменитої феєрії «Пігулки диявола». «Жорж Мельєс співпрацював і в сценарії цієї феєрії і з гордістю бачив своє ім'я на афішах театру «Шатле» поряд з іменами Віктора де Коттена та Дарблея» [57]. Подібне зростання зацікавленості театральних митців знаменує початок експериментів у сценічному просторі. Подібні дії, на нашу думку, свідчать про актуалізацію нового новонародженого напрямку – синтезу театру та кіно.

Вплив Вінзора Маккея на розвиток світової анімації та популяризацію проекції, як окремого персонажа в театральних виставах, є значним та історично важливим. У його постановці «Динозавр Герті» (1914р.) був презентований концепт анімованого персонажа, який діє в повному моменті співіснування з живим актором.

У виставі одночасно існують і функціонують живий виконавець та анімовані зображення. В. Маккей вдало використовує проекцію анімації як не просто декоративний елемент, а як повноправного учасника дійства, котрий взаємодіє з актором. Таким чином, «Динозавр Герті» став не лише новаторською анімаційною роботою, але й знаковою подією у театральній практиці. Як пише про цей феномен С. Діксон: «Маккей вирішив оживити динозавра, довівши, що

його малюнки можуть рухатися. Він створив із Герті особистість і наділив її емоціями. Під час виступу В. Маккей, розмахуючи серветкою, перебував на сцені праворуч від кіноекрану. Потім на екрані з'являлася Герті, яка як жива виконувала накази Маккея» [55]. Ця вистава розкрила нові можливості взаємодії актора та деталізованої проекції на екрані в період реального часу. Посилаючись на розвиток технології у сучасному світі, хочемо підкреслити, що подібні прийоми вже використовуються в світових театрах. Робота акторів в костюмах CGI-формату (motion capture) є прямим, але більш технологічно-розвиненим продовженням даного напрямку, який запровадив В. Маккей. «Motion capture (дослівний переклад з англійської – захоплення руху) – метод анімації персонажів і об'єктів. Метод застосовується у виробництві CGI-мультфільмів, а також для створення спецефектів у фільмах.» [6].

Технологію Motion capture можна поділити на два види: маркерна та безмаркерна систему. Особливість роботи першої полягає у використанні спеціального технологічного костюму з великою кількістю чутливих датчиків та системи камер, які зчитують та відтворюють дію, що виконує актор-аніматор на екрані. У той час як друга (безмаркерна) не потребує використання та задіяння датчиків спеціальних костюмів. Особливість даного підвиду технології заключається в автономній та безмаркерній технології розпізнавання образів комп'ютером та камерами. Тобто, без залучення спеціальних костюмів. «Початком історії motion capture можна вважати 1915 рік, коли знаменитий новатор анімації Макс Флейшер винайшов техніку ротоскопіювання: спершу проводилася зйомка з живою людиною, а потім «фільм» проектувався на скло і художник кадр за кадром все описував. <...> Наступний поштовх зробили в 1970-х лікарі-кінезіологи. <...> Саме вони першими додумалися кріпити до тіла пацієнтів (а насправді випробовуваних) потенціометри і, зчитуючи з них дані, за допомогою комп'ютера оцифровувати рухи. <...> У кіно motion capture в звичному для нас вигляді вперше використали в 1990 році у фільмі «Згадати все» з Арнольдом Шварценеггером у головній ролі. Незважаючи на те, що в плані спецефектів картина багато в чому була проривною (аніматроніка, складний

грим і ефект мініатюри були сусідами з рідкісним на той момент CGI). <...> Що стосується дійсно гучних ролей performance capture (коли проводиться передача не тільки рухів, але і міміки з голосом), то їх довелося чекати аж до 2002 року, коли відвідувачі кінотеатрів побачили Голлума у «Володарі перснів» Пітера Джексона.» [6].

Фредерік Кейслер (1890-1965) використав рухливі проекції в п'єсі Карела Чапека «РУР» (R.U.R.) вперше, коли він був задіяний у постановці. У цій постановці були використані круглий кіноекран, віддалене керування, камера, що рухається в режимі реального часу, а також, можливо, найвражаюче – проектування зображення на водоспад, що створював прекрасний напівпрозорий ефект. З'єднання медіа-проекція та реальна поточна вода, був перший досвід в історії театру.

Знайомий багатьом, німецький теоретик театру та режисер Ервін Піскатор (Erwin Piscator, 1893-1966) проводив експерименти та розробляв використання мультимедіа у просторі театру. Його систематичні методи, стиль викладу та висловлювання досі цінуються у сучасному театрі. Піскатор розробляв свої театральні прийоми на тлі значних політичних та ідеологічних змін у Європі.

Нові стилі та форми в мистецтві експресіоністи, дадаїсти та сюрреалісти почали впроваджувати в мистецтво, викликаючи полеміку щодо традиційних понять часу, простору та дії. Представники школи дизайну Bauhaus експериментували у пошуках синтезу мистецтва та сучасних технологій. «Баухаус – це найпомітніше явище у дизайні та архітектурі XX століття. Баухаус був справжньою лабораторією і водночас школою, де народжувалися нові принципи життя, ба більше, навіть через сто років вони так само актуальні. <...> Катастрофічні події Першої світової війни спонукали баухаусівців радикально переосмислити життя, суспільство та повсякденний світ. Відкинувши традиційні знання, вони створили школу дизайну, де молодь мала розвивати свою художню творчість, навчаючись грамотному використанню матеріалів так, щоб вони могли надати форму сучасності та задовольнити її численні вимоги.» [38]. Вони були зацікавлені у роботах зі світлом, простором та формою, а також у розробці

просторових ефектів на сцені з використанням механічної конструкції. «У Маніфесті Вальтер Гропіус виклав цілі та принципи школи, заявивши, що «Баугауз прагне об'єднати декоративно-прикладне мистецтво – скульптуру, живопис, прикладне мистецтво та ремесла – як постійні елементи нової архітектури»» [31]. Їхні ідеї допомогли Піскатору сформувані естетичні погляди на театр. 1920-го року Піскатор використав сучасні технічні прийоми. Наприклад, текст, який рухався у вигляді повідомлень, які проектували на передню завісу. Також було візуально захоплююче відео із зображенням зоряного неба на величезному екрані, що займає центр сцени. Він поєднував документальні чи спеціально зняті кадри та цілі фільми з постановочною драматургією. Його комбінація театру та кінопроекції трансформувала драматичну структуру, створюючи концептуальний конфлікт і водночас естетичну єдність різних художньо-виразних засобів. Піскатор прагнув створити за допомогою дизайнера Вальтера Гропіуса «...засновника легендарної архітектурно-мистецької школи Баргауз, одного з основоположників і корифеїв модернізму» [4] спеціальний театр для втілення своїх задумів, відомий як Total-театр. Вважаємо за важливе підкреслити, що перша спроба створення, звернення до такого естетичного напрямку як «тотальний театр» можна простежити у творчості Р. Вагнера, і тільки вже потім у художників Баухауса: «Відомо, що ідея Вагнера про синтез мистецтв і його досконале втілення у цілісному мистецькому творі (Gesamtkunstwerk) відбилася у тогочасній символіській драмі» [8]. І тільки потім, враховуючи попередній мистецьких досвід митців, у творчому тандемі Піскатора та В. Гропіуса був проведений схожий експеримент, у так званому «Політичному театрі». Дж. Л. Стайн в роботі «Сучасна драматургія в теорії та театральній практиці. Книга 3. Експресіонізм та епічний театр» пише: «Зв'язок між Піскатором і архітектором Волтером Гропіусом (1883 - 1969) полягає у спільному бажанні переобладнати приміщення театру так, щоб воно задовільняло будь-яку і навіть кожен вимогу драми і щоб одночасно в ньому могло поміститися 2000 глядачів. 1929 р. Гропіус спроектував для Піскатора такий «багатофункціональний» і «гнучкий театр» <...> Режисер вимагав від

театру властивості легкого пристосування і «такої систематизованості» як дукарська машинка». Гропіус назвав цю концепцію «тотальним театром». На його думку, «саме театральне приміщення», розчинен у мінливому, ілюзорному просторі уяви, як мала б стати сценою дії», оскільки «так само, як свідомість може трансформувати тіло, структура може трансформувати свідомість». Театру так і не збудували. [43]. У цьому театрі планувалося створити гігантську кругову панораму із семи проекціями по периметру залу для глядачів, дев'ятьма проєкторами та проєкційною вежею над глядачами. У затемненому залі створювався простір з потоків світла, які могли перетинатися у всіх трьох просторових вимірах. Це призводило до виникнення образів з нескінченно змінюваних у невидимій мережі координат видінь, що з'являються в темряві залу. Але, нажаль «Театру так і не збудували.». [43].

Про театральні експерименти 20-х ХХ століття, мистецтво Е. Піскатора і звернення його до кіно-проекцій з використанням конкретних картинок (слайдів) для створення гострополітичного напрямку у мистецтві, що вскривало та ілюструвало важливі злободенні проблеми того часу, пише театрознавець О. Клековкін у своєму науковому дослідженні «*Mise en scène: Ідеї. Концепції. Напрями*». Дослідник відзначає, що у 1925 році, «Намагаючись наблизити мистецтво до політичного життя, Піскатор створив документальну драму «Незважаючи ні на що!» й уперше ... використав кінострічку у спектаклі. <...> Постановка відтворювала відрізок часу, що хронологічно охоплював період від початку Першої світової війни до листопадової революції 1918 року й убивства Карла Лібкнехта і Рози Люксембург. Дія вистави, неначе монтаж атракціонів, базувалася на чергуванні ігрових сцен, фото- і кінохроніки, політичних промов, газетних повідомлень, звернень, листівок та інших документів.» [23]. Таким чином, за рахунок нових технічних можливостей, що зумовлюють народження нових художніх засобів, режисер актуалізує та політизує вистави, використовуючи в них гостро-соціальний конфлікт.» [23].

Трохи пізніше за часом, у трьох вистава Піскатора: «Ура, ми живемо!» (1972 р.), «Распутін» (1980 р.) і «Пригоди бравого солдата Швейка» (1975 р.).

[43] були застосовані різні технології, такі як відеопроєкції, звукові ефекти та інтерактивні елементи, щоб створити неповторний театральний досвід для глядачів. Він використовував мультимедійні технології для збагачення театральних творів та підключення глядачів до сюжету та персонажів. «Піскатор розумів, що епічний театр, документальний театр, який в ідеалі базується на документах в спонукає до мислення, вступає в суперечність із вагнеровською ідеєю синтезу мистецтв, що безпосередньо звертається до емоцій публіки. <А оскільки яскраві механічні прийоми, що їх Піскатор розробляв роками – кінохроніка, фотографії, гасла, тощо – були радше суто візуальними». [43]

Таким чином, вистави Піскатора «Ура, ми живемо!», «Распутін» та «Пригоди бравого солдата Швейка» стали справжнім інноваційним досягненням у галузі мультимедіа у театрі, відкриваючи широкі можливості для експериментів та різноманітності в даному мистецтві.

Надихаючись творчістю Ервіна Піскатора, відомий німецький драматург Бертольд Брехт почав проводити експерименти з проектуванням кіно та слайдів, задіявши це разом у театральному просторі. Коли Брехт працював над своєю п'єсою «Die Mutter», широко використовував кінопроекцію, музику та хор з метою доповнити та оживити дію на сцені.

Український театр також не уникнув звернень до проєкцій та експериментів в залучанні цього художнього спрямування.

Так Лесь Курбас надає проєкції більше сакрального та метафоричного значення, транслуючи внутрішній світ героя засобами проєкції. Таким чином режисер звертався до мови театального символу, плавно відходячи від ідеї зображенням проєкції виключно фізичного світу, розбавляючи її взаємодією з живим актором. Отже його експерименти з формою та сенсами випереджали свій час, і навіть ті методи, які він використовував на початку 20-х рр. минулого століття є актуальними і зараз.

Відомо, що Лесь Курбас активно цікавився німецьким експресіонізмом, елементи якого він успішно інтегрував у свої театральні роботи. Л. Лимар зазначає: «вистава будувалася за принципом кіномонтажу з використанням

естетики експресіонізму німецького «німого» кіно» [28]. Експресіоністичні принципи, зокрема акцент на суб'єктивних переживаннях та емоційних станах, відображалися в Курбасовій прихильності до використання символічних образів не тільки в сценографії, але і в грі акторів.

Але найголовніше, що саме у виставі «Джиммі Гіггінз» відбувся перетин прийомів співіснування кіно та театру. Адже, як зазначає Н. Єрмакова: та «...саме в цьому спектаклі Лесь Курбас вперше в Україні вигадливо та різноманітно використав кіно у драматичній дії» [14].

Курбас прагнув поєднати в театральному просторі рух, жест, музику, роботу зі світлом та проекції, вводячи їх у різноманітні театральні жанри. Особливо показовою, на нашу думку, у цьому контексті є вистава «Джиммі Гіггінз» (1923). Згідно з відгуками дослідників, ця постановка вимагала не лише дотримання принципів драматичного виконавства, а й активного залучення різножанрового існування актора на сцені. За згадками сучасників, жанр вистави був досить своєрідний за своїм виконавським методом [50]. Вважаємо за необхідне зацентувати наступне: у сучасному театральному світі, відомі українські режисери також тримаються схожої думки існування мультижанровості вистав. На їхню думку, у XXI столітті відбувся момент, «коли існуванні одного жанру є недостатнім. Сам термін «жанр» в історії вистави поступово зникає, залишаючи тільки – виставу», яка може поєднувати в собі безліч інших жанрів, що доповнюють один одного. [5]. Л. Курбас вперше використав відео-проекцію у 1923 році у виставі «Джиммі Гіггінз». Вважаємо, що застосування проекцій у драматичних виставах є важливою складовою розвитку українського театального мистецтва в цілому, так як Лесь Курбас трансформував цей засіб виразності на принцип відображення складних переживань внутрішнього світу героя.

Завдяки статті Л. Лимара, монографії Н. Єрмакової та спогадам очевидців, ми можемо частково реставрувати загальний вигляд вистави, для більшого розуміння роботи режисера з проекцією. Як зазначає дослідник: «На встановленому на сцені кіноекрані демонструвалася хроніка Першої світової

війни, функціонально необхідна за змістом вистави» [28]. Н. Єрмакова підкреслює особливий принцип взаємоіснування та взаємодії актора з проекцією «сходження солдатів на корабель та його відплиття дотепно комбінувалося поєднанням руху людей, які піднімалися на станок-трап, та руху завіси, створюючи разом із кінозображенням ілюзію відходу пароплаву від пірсу. Зняті «під хроніку» напівобморожені солдати продовжували на сцені пантомімічно проживати ті самі ситуації» [14].

Засоби кіно в просторі сценічному допомогли Лесю Курбасу розширити можливості як актора на сцені, так і задіяння нових віань в театральному просторі. В. Ревуцький у свою чергу зазначає: «Центр уваги перемістився з масових сцен на головну фігуру актора. Маса робітників чи вояків, серед яких опинився головний герой, нерозривно поєднана з ним. Своїми рухами і діями на сцені вони висловлювали думки, доповнювали чи ілюстрували переживання Джіммі» [27]. Дослідники зазначають, що «сцени тортур фінальної дії «Джиммі Гіпінза» Курбас ставить із акторами, використовуючи низку принципів кіномонтажу, але без демонстрації кінофільмів» [26].

В сучасному театральному просторі України прикладом схожого використання даного прийому стає вистава за мотивами твору Ф. Кафки «Перевтілення». Режисер Іван Уривський при підготовці вистави у своїх відео режисер часто висвітлює репетиційний та підготовчий процес. Формат відео – короткі shorts, або reels, в яких явно спостерігається зв'язок поколінь. [22].

Бурхливий розвиток взаємного співіснування і доповнення театального та сценографічного простору засобами кінематографу та відео-анімації, зумовило неабияке зростання інтересу для глядача. Проте у той самий час такий сплеск був пов'язаний більше з елементом розважального контенту, ніж виключно інтелектуального. Д. Зальц зазначає: «кіно- ... та відеотехнології породили нові форми драматичного вираження та глобальну індустрію розваг» [54].

У контексті розвитку медіа-технологій, важливо підкреслити значення відеоперформансів у театральному мистецтві. Застосування відео-проекцій в

театральних виставах стало каталізатором для нових пошуків і еволюції виразних засобів не лише в театральному, а й у ширшому культурному просторі, що й призвело до виникнення терміна «відеоперформанс». Д. Галдун у статті «Інтермедіальне перекодування творів Гео Шкурупія у відеоперформансах семінару творчої молоді 2020» зазначає: «Найпростіша модель відеоперформансу складається з одного митця й однієї відеокамери (або пристрою з можливістю запису відео). Камера не під'єднана до мережі, відеоперформанс не транслюється онлайн. Треті особи не мають змоги порушити перебіг перформансу безпосередньо під час виконання.» - зазначає дослідниця. [29]. С. Діксон у свою чергу переконаний, що залучення сучасних аудіовізуальних медіа в культурному просторі перетворились на своєрідні «машини часу», що здатні віртуально перенести глядача в момент дії аудіо- та відеозаписів [55].

Однією з найбільш цікавих версій данного є інтерактивна медіа-виставка «Переслідування зірками в тіні»/ «Chasing Stars in Shadow» (реж. Дж. Мун) занурює глядачів та відвідувачів у небесну подорож нічним небом. Ця іноваційна інсталяція поєднує передові технології з художнім баченням, дозволяючи учасникам взаємодіяти з яскравими зірками та тіньовими візерунками, що взаємодіють з глядачами за принципом «анімованої проекції».

Таким чином, 1900 – 1920-ті роки є періодом режисерських експериментів у пошуку взаємодії та перетином дотичних точок у використанні медіа-технологій в театральному просторі. Об'єднання цих двох напрямків дало новий імпульс пошуків нових театральних форм, розширюючи можливості театру, народжуючи нову виразну мову.

РОЗДІЛ 2. МУЛЬТИМЕДІА І ЇХ МОЖЛИВОСТІ В ТЕАТРІ

2.1. Різновиди мультимедіа-технологій та їх роль в сучасному театрі

Історія еволюції мультимедіа-технологій у використанні їх у театральному просторі приблизно у тому вигляді, який знайомий нам сьогодні, бере свій початок з початку минулого століття. Експерименти, які запроваджували театральні митці, дали імпульс до більшого дослідження такого прийому як «мультимедіа». Умовно, етапи розвитку цього напрямку можна поділити на декілька етапів: футуризм у 1910-му, перформанси в змішаній техніці в 1960-х і експерименти, що зв'язують перформанс і комп'ютер, у 1990-х. У ХХІ ст. ми спостерігаємо стрімкий розвиток мультимедіа технологій та їх використання у театральних постановках. Дослідники відзначають: «Нині ми можемо побачити зростаючий інтерес до такого явища, як цифровий театр, який насамперед визначається співжиттям «живих» виконавців та цифрових медіа в одному просторі. Ця галузь недостатньо вивчена з огляду на її новизну, але вона все більше породжується розвитком комп'ютерних технологій. <...> Сьогодні мультимедійна вистава зазнає нової трансформації під впливом культурних домінант і технологічних розробок сучасності» [25].

Перед тим, як приступити до роботи над дослідженням обраної теми, насамперед, потрібно визначитись із етимологією терміну «мультимедіа». Як зазначає театрознавиця Г. Липківська в роботі «Мультимедійні засоби на сучасній театральній сцені» зазначає, що термін «походить від з'єднання англійських слів - «multy», «multiple» (множинний, складаний, що складається з багатьох частин) і «media» (середовище, засіб) або, точніше, від латинських слів multum (багато) і media, medium (осередок, засіб, спосіб). Таким чином, дослівно «мультимедіа» означає «багато середовищ» [29].

Залучення мультимедії для роботи над створенням художніх образів у виставі, відповідає синтетичній природі театру. Масове впровадження мультимедійних технологій, знаменує розвиток механізації інженерії театру:

проекторів, кіно- та мультимедійних екранів, лазерного, світлового, звукового обладнання тощо.

Варто зауважити, що розвиток медіатехнологій розширює можливості театру не тільки зі сторони виходу продукції, а і зі сторони її фізичного сприйняття. Так, медіатехнології можуть вирішити проблеми із перцепцією вистав людям з інвалідністю, використовуючи телесуфлери, або аудіо-навушники. Розвиток VR (віртуальної реальності) дозволяє демонструвати створену реальність і долучати глядачів до прямої дії у виставі, що справляє ефект присутності. Все більше стає популярним робота з технологією «motion capture», де створені за рахунок оцифровки акторів аватари існують з живими акторами на сцені.

Також до мультимедіа технологій в театральному просторі відносяться залучення живої музики, проекції, пісень, підсилення акторів мікрофонами різних видів, вдосконалена технічно робота з освітленням, механізація сцени та глядацької зали тощо.

Вважаємо, що не менш важливою буде згадка терміну «нове медійне мистецтво» (New media art), що було введено М. Трайбом у 1994 р. Цей напрям, скерував вектор розвитку нового етапу медіа, продукт якого створюються на основі цифрових технологій. «Мистецтво нових медіа - це жанр, який охоплює твори, створені за допомогою нових медіа технологій, включаючи цифрове мистецтво, комп'ютерну графіку, комп'ютерну анімацію, віртуальне мистецтво, мережеве мистецтво, інтерактивне мистецтво, комп'ютерну робототехніку, а також біотехнології.

До поняття медіа мистецтва (або «Мистецтва нових медіа») входять, наприклад, такі його різновиди як:

- а. відео арт (мистецтво роботи з відео- і телевізійними іміджами, кінцевий результат – відео арт фільм);
- б. телекомм'юнікейшн арт – як художнього простору використовуються різні види відомих нам кіберпросторів чи засобів (починаючи з телефонного та соціальних мереж);

с. мистецтво відеоінсталяцій (публічний показ художніх «конструкцій» з телевізійних або зображень що проектуються, які підпорядковані єдиному художньому завданню;

д. нет-арт, або мережеве мистецтво – художники роблять сайти в Інтернеті (або в будьякому іншому мережевому середовищі), які представляють собою самостійні витвори мистецтва. При цьому ці твори не можуть нормально існувати ні в якій іншій середовищі, крім мережевий;

е. інтерактивне, включаюче аудиторію електронне мистецтво» [33].

Таким чином, сьогодні використання можливостей нових технологій в діяльності театральних установ – невід'ємна частина їх діяльності і запорука успішності театральної постановки. Технології і засоби медіа займають все більш значне місце в сучасній сценографії у процесі розробки сценічного простору. Стають здійсненими найрізноманітніші, часом нереальні речі. Художник може собі дозволити будь-які матеріали, форми, світло. Завдяки медіа-технологіям сценографія як театральне мистецтво має перспективи та можливості для розвитку.

2.2. Експерименти мультимедійних технологій в драматичних театрах України XXI

Віртуальне мистецтво, стало невід'ємною частиною сучасного театру на початку XXI століття. Воно відкриває нові можливості для імітації реальності, зображення життя та створення тривимірних сценічних просторів.

В Україні, у середині 2000-х років в українському театральному мистецтві спостерігається помітне зростання інтересу до використання відео-проекцій. Це явище характеризується кількома ключовими факторами, які відображають як соціокультурні, так і технологічні зміни, що відбувалися в країні в цей період.

Відео-проекція стала засобом, який надавав можливість не лише доповнити сценічну дію, але й створити нові смислові ідеї. Візуалізація конкретного місця дії в театральних постановках за допомогою проекцій поступово йде на задній план, натомість на перший виходять – образність,

метафоричність і багатозначність візуальних елементів. Тенденції у використанні виразних та художніх засобів у театральному мистецтві постійно трансформуються, еволюціонують і набувають нових характеристик та прийомів. Це свідчить про те, що український театр прагне до більшої гнучкості та експериментування, де візуальні засоби служать не лише для ілюстрації сюжету, а й для поглиблення емоційного сприйняття та філософського осмислення вистави. Г. Липківська в статті «Мультимедійні засоби на сучасній театральній сцені» відзначає ризик використання проекції у виставах. Дослідниця каже, що в спектаклях, через велику спокусу використання медіа-технологій, може відбутися домінування художньої форми над змістом: «Однією із визначальних тенденцій сучасної сцени є превалювання візуального образу (відеоряду) над рядом вербально-змістовним.» [29].

Важливе місце в дослідженні історії та художнього осмислення та еволюції сценічного використання медіа-технологій на сценах українських театрів продовж 1990-х – середини 2010-х років, займає дисертація С. Триколенко. Дослідниця пише: «На нашу думку, варто окреслити три основні тенденції стенографічного оформлення наступним чином:

- реалістична, натуралістично-ілюстративна (базується на ілюструванні місця дії за допомогою натуралістичних конструкцій, бутафорії та побутових деталей);
- натуралістично-ілюстративна з елементами метафори (також ілюструє місце дії, проте містить певні образні, символічні елементи);
- образно-символічна, метафорична (грунтована на образному відтворенні місця дії за допомогою метафоризованих елементів)» [47].

Важливим місце культурного усвідомлення роботи режисерів з проекцією полягає і в «метафоризації сценічного простору». Дослідниця зазначає: «Пошук основного метафоричного сценічного модуля часто приводить художника до віднайдення асоціативно-візуального образу, що передає не драматургічну проблематику, а її філософсько-емоційний підтекст.» [47].

Технологічний розвиток відкрив для режисерів нову парадигму побудови вистави з використанням медіа-технологій. Пропонуємо розглянути декілька, показових на нашу думку вистав, на прикладі сучасних режисерів, які зможемо проаналізувати, дослідити та краще зрозуміти принцип сучасного втілення спектаклів у який фігурує проекція.

Наприклад, у виставі Київського національного академічного Молодого театру за п'єсою Е.-Е. Шмітта «Загадкові варіації» (2013р.) (реж. А. Білоус), «яскраво продемонстровано поєднання реалізму та метафори, що втілили характерну образність драматургічної проблематики» [47]. Художник та сценограф вистави В. Крашевський звертається до засобу ілюстративної проекції: на початку вистави «над сценою, під кутом майже 45 градусів, висять шість однакових білих екранів, розміщених попарно в три ряди. На них спроектовано зображення води» [47]. У фіналі спектаклю на підвішених над сценою екранах постає світлина жінки, яку кохали обидва герої «цей приклад ... розкриває особливості «пасивного» застосування проекції – мова йде про проекційні зображення, які не вносять жодних потужних корективів у загальне сценографічне оформлення, лише пасивно доповнюють композицію», – пише С. Триколенко, [47]. Варто зауважити, що подібний прийом використовується не часто, бо він направлений на певне відображення дії, а не лише виступає візуально-світловим ефектом.

«Сталкери» (2015р.), вистава Київського національного академічного Молодому театрі, (режисер С. Жирков, відео І. Пелюк) є яскравим прикладом гостросоціальної театральної роботи. У виставі режисер об'єднує декілька театральних жанрів, на перший погляд складно сумісні, через яскраво виражені особливості кожного з них. Як виставу характеризує та аналізує театрознавиця Ю. Щукіна: «У першій дії режисер Стас Жирков моделює погляд на мешканців «зони» крізь призму фарсу. На ідею вистави спрацьовує анімація. Під час діалогу героїв пропливають глухим задником сцени не мешканці пущі Чорнобиля – а їх тіні. Вони, водночас, безтілесні та велетенські, докоряють винуватих в тому, що вони вже майже зникли (у фіналі нам покажуть слонів і метеликів, у яких, за

логікою речей, легко буде впізнати відумерлих мамонтів у райських кущах). Всі мешканці «зони» – свого роду – «їжачки в імлі» [51]. Тобто, таким чином, ми бачимо, що проєкція у виставі набуває не тільки метафоричного значення, а й мала у собі етично-екологічний аспект. «Чорний задник аж занадто активізовано нав'язливими написами – висловами з п'єси, рекламними кольоровими краєвидами Києва та «радіоактивними» качками, які чомусь летять задом наперед. <...> білі, наче променіють, силуети тварин на чолі зі слонами, що узагальнює геоспрямованість вистави, в якій ідеться про руйнацію не стільки природи, скільки екології душі. А Чорнобиль постає як підсумок радянського “авось”» [36].

Яскравим представником використання та пошуку гармонічного звучання проєкції на сцені, вважаємо виставу Д. Богомазова «Коріолан», прем'єра якого відбулася на сцені Національного академічного драматичного театру імені Івана Франка 25 грудня 2018 року.

Вистава вражає своєю сценографічною будовою з перших секунд підняття завіси. Поєднання чітких ліній, скляних та металевих текстур разом із сірими, червоними та білими відтінками формує сучасне, гостре сприйняття давньої історії. Скляна стіна, що розділяє простір, створює образ акваріума, який постійно поглинає нових персонажів. Цей елемент носить роль символу, ніби як ледь помітний, але водночас міцний бар'єр між народом і владою, а також між ворогами і Батьківщиною, за яку кожен персонаж пристрасно бореться, завдаючи собі нових «гулей». Усі ці елементи сценографії формують захоплюючі враження завдяки символізму та креативним рішенням П. Богомазова, який виступає в ролі художника-сценографа та художника по костюмах. «Немалу роль відіграє сучасне застосування проєкції, що періодично з'являється то у вигляді конкретизації місця дії на сцені, то у вигляді масштабної проєкції за склом у темно-червоних, кровавих тонах, одразу натякаючи нам на молодіжний погляд сценографа в тандемі з режисером. <...> Саме завдяки такій нестандартній суміші візуального вирішення вистави ми можемо відчувати

актуальність тематики п'єси та розглядати одразу декілька просторових вимірів.» [37] - зазначає А. Пироженко.

Досвід використання проекції зустрічається і в роботі Харківських театрів. Показовою музичною виставою для сімейного перегляду стала постановка «Хронік Нарнії. Таємниця Пасхального коду» Харківського багатожанрового загальнодоступного театру «БаЗа» (режисер І. Голенко, інсценівка В. Какурін), прем'єра якого відбулася 11 квітня 2021 року. На сцені Палацу студентів Юридичної академії, де автори вистави відтворили сутність твору знаного письменника та філософа XX століття Клайва Льюїса. Одним із особливих завдань, що ставили собі за мету постановники, було зібрати на сцені різні колективи та виконавців. Основний жанр, у якому творять автори вистави – це мюзикл-фентезі, де первісну увагу глядача зосереджують на таких складових, як мюзикл у виконанні акторів та фентезі – у сценічному оформленні вистави. Фентезійність у виставі досягається декількома прийомами: це художнє оформлення, авторські костюми, грим, 3D ефекти, відео-контент. Так оформлення периметру сцени було оздоблено об'ємними візерунками з паперу. На які накладалися проміні 3D проектору, що створювали ефекти старовинного будинку Професора та його кімнати. Бібліотека Професора, з купою справжніх старовинних книжок враз змінювалася з-за допомогою 3D ефектів, ставала частиною чарівної історії, де частково уявна сценографія, завдяки мультимедійному відео, що було направлено на сцену, змінювалася, набуваючи, завдяки застосуванню 3D проекцій, швидких змін: від кабінету професора, до Таємничо-казковго лісу та місця битви в Нарнії. Композиційно у мюзиклу переплітаються діалоги, пісні, музика і 3D шоу, важливу роль відігравала хореографія, що відрізнялася особливим драматургічним задумом.

Одним з показових представників – режисерів-митців, що часто звертається до данного прийому, на нашу думку є режисер Харківського державного академічного українського драматичного театру імені Т.Г. Шевченка – О. Ковшун.

Досліджуючи творчість режисера Г. Липківська зазначає: «Мало не в кожній виставі Ковшун використовує відеоряд – чи то контрапунктом, чи стильовим камертоном, чи як «прев'ю» або «епілог» до сюжету.» [30].

Цікавим прикладом в творчому доробку режисера є вистава «Золотоволоска» (2016 р.) за мотивами чеської казки. Вважаємо за необхідне наголосити, що візуальний ряд вистави, як пишуть театрознавці був «Надзвичайно лаконічним: сценограф Діана Ходячих – автор відеопроєкцій, що виникають на заднику-екрані, кількома вдалимими штрихами відтворює атмосферу того чи іншого місця дії. Скажімо, образ сповненого негараздів королівства-тюрми постає крізь ламану лінію стелі – кілька вертикально опущених з неї списів немов фрагменти залізних ґрат, що мають захищати злого Короля від довколишнього світу» [13]. Як зазначає Ю. Щукіна: «Режисер оригінально застосовує елементи театру тіней» [51]. А театрознавиця Т. Медвідь у своїй статті «Використання медіа-технологій в хореографічному мистецтві» підкреслює: «Білий та чорний колір надають психологічного окрасу виставам, а тіні, що збільшуються чи зменшуються, мають чіткий контур або поступово розпливаються, що створює уявлення фантастичності ... світу» [32].

Використання медіа-технологій зустрічаються і у новій прем'єрній виставі О. Ковшуна «Шевченко 2.0» в стінах Харківського академічного українського драматичного театру імені Т. Г. Шевченка. Режисер зберіг свій принцип роботи з проєкціями, але в даному випадку пішов далі, користуючись можливостями штучного інтелекту. Цей театральний проєкт був створений при фінансовій підтримці Стабілізаційного фонду культури та освіти Федерального міністерства закордонних справ Німеччини та Goethe-Institut.

«Для мене робота над п'єсою стала особистим відкриттям постаті Тараса Шевченка, — каже драматург. — Я захопився ним і як митцем, і як людиною, і намагався через текст поділитися цим своїм емоційним враженням. Мені хотілося, щоби глядачі побачили поета як абсолютно сучасну, суголосну нашому сьогоденню особистість. Тому у творі багато питань і мало відповідей:

сподіваюся, що відповідь у кожного з глядачів буде своя.» а де ту про проекцію? [2]

«Вистава «Шевченко 2.0» – це фантазійний простір, де за парадоксальною логікою сновидінь перетинаються факти з біографії Тараса Шевченка, викладені ним в особистому щоденнику, та алюзії на події сьогодення; злий стьоб над алко-реаліями сусідньої країни та метафоричні сцени нашої люті й любові; складна авангардна музика та естрадні шлягери за мотивами віршів з «Кобзаря». – кажуть творці вистави. [35]

З технічної та сценографічної сторони, вистава побудована наступним чином. В глибині сцени знаходиться величезна металева ржава конструкція, розмір якої сягає всього «дзеркала сцени». Ця величезна симультанна споруда обігрується режисером не тільки як певна скринька Пандори звідки з'являються персонажі вистави, але як і величезне полотно для використання проекцій у спектаклі. Перед початком вистави, на завісу проектується величезне зображення Кобзаря, який ніби спостерігає за нащадками крізь час та простір. Після відкриття завіси, зображення плавно переноситься на залізну конструкцію і розчиняється у просторі. Натомість з темряви на металеву конструкцію пускається зображення двох Т. Шевченко, які за рахунок «анімування штучним інтелектом» йдуть один на зустріч другому. Раптом з-за куліс з'являються актори М. Терещенко та Е. Кравчук. «Вони обидва грають персонажа Т. Шевченка, але в різних його іпостасях: один Шевченко – літературний герой «Кобзаря», сучасник, яким його уявляють та представляють українці, національний герой, у той час як персонаж М. Терещенко виступає як Шевченко – людина, яка живе звичне життя. Який закохується, робить помилки, тощо. Таким чином режисер вже заявляє про існуючий конфлікт між уособленням одного персонажа, дозволяючи глядачеві зрозуміти, який саме Шевченко ближчий для нього.» - підкреслює один з акторів вистави О. Грідасов. [18].

«Це простір, в якому Шевченко зустрічається з Міфом про себе самого, сперечається з ним і доводить, що є... і пророком, і франтом, і генієм, і коханцем

– живою людиною, а не тим зашкарублим «дідуганом з вусами», образ якого нам так довго нав'язували.» - кажуть творці вистави. [35].

Актори тягнуть за собою, на перший погляд, безкінечні за довжиною тканин, як прапори. Ніби як символ матерії та антиматерії. Йде прямий перетин проекції та дії живої людини – актора. Намагаючись доторкнутись, зійтись один з одним, актори втрачають ту тканину, ніби мотузку, за яку вони тримаються свого часу та епохи і зустрічаються один з одним. Вони бігають по колу один напроти другого, вказуючи пальцями в сторону іншого. В цей момент кругообігу на металевих вставках з'являється проекція як народжуються зірки. Планети, що також крутяться в величезному вихорі так само як і актори дублюючи та імітуючи їхні сценічні малюнки на сцені.

Потім режисер використовує «проекцію тексту», яку актор М.Терещенко пише в режимі реального часу. Текст наступний «Never more again». Такі записи акцентують на певній деградації тогочасного суспільства, що оточувало митця. Тому що герой просив принести йому на продаж маленького ножика, а йому принесли ряднину та пляшку вина. Актор М. Терещенко каже, що просив інше, але персонаж В. Гіндіна каже, що «Все запам'ятати не можна!». Коли Шевченко М. Терещенка каже, що могли б записувати, щоб не забувати, то персонаж В. Гіндіна відповідає: «Ми люди прості. Не грамотні». На заклик персонажа М. Терещенка про те, що можна навчитися грамотності, не дає успіху. Після цього народилася вищезгадана фраза англійською мовою.

Наприкінці першої дії, режисер вставляє запис футбольного матчу Україна-Росія 1999 року, де футболіст А. Шевченко забив переможного гола в ворота супротивників. Паралельно йде запис дикторів, які критикують футболіста та усю його команду, посилаючись і на відомого культурного митця Т. Шевченка. Режисер хотів сказати, що час іде, а відношення не змінюється протягом століть. Але цей невеличкий гол можна вважати як першу маленьку перемогу проти Росії.

Вистава закінчується проекцією-хронікою звільнення окупованих території України після початку повномасштабного вторгнення 2022 року. Коли

воїни ЗСУ зриваючи плакат-банер з російською пропагандою, знаходять під ним «заритий та схований» вірш Т. Шевченка «Борітеся-поборете вам Бог помагає...». «У той час, як війна занурює нас у суцільний морок, я просто беру доступний інструментарій (в моєму випадку це театральне мистецтво) і на якомусь інстинктивному рівні намагаюся висвітлити цю темряву, вихопити моменти життя, — каже режисер вистави Олександр Ковшун. — А життя різне: в ньому є місце і радості, і любові, і стьобу, і фантазіям. Тому навіть про таку серйозну і поважну постать, як Тарас Шевченко, в мене вийшла вистава-шоу», — каже режисер вистави О. Ковшун [2]

Дослідники кажуть, що через становлення театру – «театром тотальним», відбувається зміна класичної тенденції в сучасному українському театрі.

О. Островерх зазначає, що без мультимедійних технологій сучасні театральні вистави обійтися не можуть, тому що відбувається «схрещення театру з перформансом, пластичними мистецтвами, танцем, музикою, кіно, відео, телебаченням і новими медіа, результатом якого стає де-ієрархізація і стан паратаксису, що охоплює основні елементи театального твору. Текст виявляється всього лише одним із видів сценічного матеріалу, а чільне місце відводиться візуальності, що відображає домінуюче становище візуальних медіа» [34]. Дослідники вже зазначили, що «використання різноманітних відеопроєкцій на екрани у виставі є домінуючими інструментами та інструментами вираження» [45].

2.3. Досвід роботи з мультимедіа-технологіями у виставах ХДАТЛ імені В. А. Афанасьєва

Поява та розвиток медіа-технологій розширила можливості театру анімації також. Співіснування живої людини (актора) та проєкції на одному сценічному майданчику доповнило ігровий простір, підштовхуючи театральних режисерів до пошуків нового спільного співзвуччя. Д. Задорожня у своїй статті «Цифрові технології сучасного театру ляльок» наголошує, що мультимедіа-технології не закінчуються виключно на візуальній складовій вистав: «Нині театр ляльок

впроваджує технічні і технологічні інновації, до яких входять нове світлове, звукове і механічне обладнання як на творчому, так на організаційному рівнях. До новітніх технологій можна віднести і електронні продажі квитків, і онлайн-трансляції вистав, і застосування мультимедійних систем та комп'ютерних новацій у виставах.» [15]. У свою чергу Т. Хворостова констатує це зміною усвідомлення людини зручності використання Інтернету у житті та його залучення до медіа-формату самого театру: «На сучасному етапі динамічне зростання значення цієї культурної підсистеми відображається в зміні інформаційно-комунікативного середовища, розвитку віртуального простору, трансформації психіки та ментального типу людини, створенню нових форм традиційних видів мистецтв та ін.» [49].

Задля більшого розуміння розвитку та еволюції певного симбіозу лялькових вистав та медіа-технологій, пропонуємо розглянути та проаналізувати досвід роботи ХДАТЛ імені В. А. Афанасьєва, на базі якого було створено науково-творчий проєкт.

Говорячи про досвід ХДАТЛ імені В. А. Афанасьєва, ми споглядаємо різно-характерність у використанні прийомів проєкції та її місця у виставах. Задля більшої конкретики, вважаємо за доцільне провести аналіз таких вистав як: «Скарб Сільвестра» (реж. О. Інютчкін), «Снігова королева», «Тайна королівського саду», «Білосніжка і сім гномів» (реж. І. Мірошніченко), «Раз-два-три-чотири-п'ять – Вінні-Пух іде шукати» (реж. О. Коваль), «Казка про маленького зайчика», «Їжачок з туману» та «Історія роду, який згубили марні надії, бойові півні та безпутні жінки» (реж. О. Дмитрієва). В цих виставах ми спостерігаємо кардинально різний підхід режисерів до використання мультимедійних прийомів та проєкції у своїх виставах.

Так, художньо-цілісно була вирішена перша вистава для дорослих у сценічній режисерській творчості О. Інютчкіна «Скарб Сільвестра» в період його режисерської діяльності в ХДАТЛ ім. В. Афанасьєва. Продовжуючи традиції В. Афанасьєва, у створенні вечірнього репертуару для дорослих, режисер запропонував глядачу цікаву постановку «Скарб Сільвестра», в якій було

знайдено вдале художнє рішення. Щоби розглянути цю роботу, звернемося до «Творчого портету О. О. Інюточкина»: «Доцільно зазначити, що в цій роботі зконсолідувалися на той час найкращі сили театру Вистава з'явилась на світ завдяки творчій співпраці режисера та художників. В даному випадку ця єдність проявилась найяскравіше, бо над виставою працювали разом два оригінальних художника – Олексій Щеглов та Володимир Маяцький. У виставі «Скарб Сільвестра», перш ніж зустрітися з дійовими особами вистави глядач вже бачив на сцені чималеньку скриню, на стінах якої засобами барельєфа були відтворені епізоди з вистави. Дія розпочиналася тим, що несподівано для глядача фігури, які були зображені на барельєфі, поступово оживали, вступали у боротьбу, починали діяти в межах запропонованого простору. Поєдинок фігур, зображених на скрині, як зазначав рецензент того часу, був своєрідною увертюрою до основного дійства. Раптом верхня частина скрині підіймалася в гору і глядачу відкривався яскравий світ, де відбувалась основна дія вистави: пошуки й боротьба за скарб, награбований піратом Сильвестром. З цього захоплюючого світу з'являлися й тростинні ляльки. «Усі ляльки, – як зазначав тогочасний рецензент, – відзначалися чіткою індивідуалізацією масок, вражаючою точністю деталей, виразною оригінальністю й пластичністю». І якщо лялька у виставі була тим символом життя, яке тяжіло до органічної природної гри, то механічний, псевдо життєвий світ режисер зобразив за допомогою вмонтованих у фінал вистави кінокадрів. На екрані з'являлися сцени варварського бомбардування, здійсненого американською авіаційною технікою». [39]. Зрозуміло, що тоді ці сцени сприймалися глядачем більш з ідеологічним ухилом, ніж з естетичним. Але якщо оцінювати художнє значення цієї сцени, то вона містила в собі дві виразно-специфічні полярні мови: театру ляльок та зафіксованої форми кінокадру. Таке поєднання наочно «оголює» чарівно-поетичну умовність оживлення ляльки, яка безпосередньо й захоплювала глядача.

Таким чином ми можемо зробити висновок, що в цій виставі, лялька та проекція працює на контрасті двох різних художніх мов.

Наступним прикладом можна навести режисерську роботу «Тайна королівського саду» І. Мірошніченка у ХДАТЛ імені В. Афанасьєва. Та виставу «Білосніжка і сім гномів», що шукає принцип взаємоіснування тростинної ляльки з проекцією, що відіграє функцію фону, на якому існують персонажі. Треба зазначити, що відмовившись від класичного мальованого полотна позаду сцени («заднику»), за рахунок проекції режисер знаходить своєрідний формат та варіант переходу картинок та зміни сцен у вигляді анімаційних метаморфоз. Як про це каже сам режисер: «Насамперед хотілося б відзначити «Таємницю королівського саду». Абсолютно оригінальний твір. Драматург Ірина Дубровська написала казку, взявши за основу деякі мотиви творів братів Грімм, але її історія абсолютно оригінальна. Вистава дорога мені тим, що я вперше спробував поєднати несумісне в нашому театрі: ляльок на ширмі і як фон – відеопроєкцію як декорацію. У нас майже вся декорація – це 3D графіка.

Вистава несе в собі ту емоцію, яку складно передати статичними декораціями. Наприклад, ліс горить – коли глядачі бачать це на величезному екрані, вони ніби присутні навіть не в театральній реальності, а в чомусь глобальнішому...».[21]. У виставі спостерігається зіткнення відео-анімації та анімації предметного тіла (ляльки). Відбувається використання перспективи та панорами не за рахунок спеціальних сценічних конструкцій, що забезпечують безперервний рух, а за рахунок «технічного зуму», використанні векторних, растрових слоїв та наслоювань, масок, тощо.

Вважаємо за необхідне зупинитись та зацентувати увагу на виставі «Снігова королева» режисера І. Мірошніченка, так як саме у ній спостерігаємо значно розширений аспект використання медіа-технологій. У виставі задіяно декілька проєкторів, які створюють враження не пласкої, застиглої картинки, а живої та продуманої композиції, перспективи. Одним з екранів проєкції є біла ширма, що розташована по центру сцени. Напочатку вистави на неї падає зображення класичної книги, казки Андерсона, після розкриття якої починається вистава. Режисер вистави каже наступне: У «Сніговій Королеві» ляльки знаходяться ніби всередині мультфільму. Мені були дуже цікаві такі досліди поєднання двох

світів.» [21]. Пізніше, в залежності від моменту сюжету, на ширму падають й інші зображення, які на цей раз використовуються для конкретизації місця дії персонажів відомого літературного твору.

Проекцію з другого проектору, режисер пускає на величезний білий екран, через велике, майже в усе «дзеркало сцени» прозоре скло, що розташоване позаду акторів. Воно задає основне, загальне місце дії у виставі.

Просимо зауважити і покращення рівня анімації. Наприклад, коли Кая забирає до себе в палац Снігова Королева, режисер за рахунок роботи двох проекторів, використовує прийом «подвійної панорами», розширюючи візуальні можливості вистави, надаючи їй більшої динамічності, підкріплюючи це постійними анімаційними метаморфозами. На наш погляд, у цій виставі режисер скомпонував увесь свій попередній досвід у використанні прийомів із відео-проекцією.

У виставі «Раз-два-три-чотири-п'ять - Вінні-пух іде шукати», режисер О. Коваль також звертається до можливостей проекції. Проте використовує її не як момент конкретизації місця дії, а трактує її як завершальну і головну точку вистави, надаючи їй філософського та символічного контексту. Наприкінці вистави, актори «розчиняються за кулісами», залишаючи ляльок самих на центральній мізансцені. Проекція з'являється у вигляді колажу зі старих фотографій акторів, що були задіяні у виставі. Ляльки, залишені на сцені, разом з глядачами ніби разом спостерігають обраний колаж зі старих фото. Таким чином, режисер підкреслює, що ляльки є свідками того як діти ростуть та виростають, змінюються, але у її спогадах (спогадах «граючої ляльки») залишаються назавжди маленькими, але водночас такими великими. О. Коваль звертається до дитини, всередині дорослого глядача, який також колись був дитиною, грав та вірив у чарівний світ «живого друга-ляльки».

Головна режисерка театру О. Дмитрієва також звертається до використання відео-проекції. У виставі «Казка для маленького зайчика» вона підходить до вирішення питання синтезу та симбіозу анімаційного, живого та візуального планів. Сім'я зайчиків з'являється у живому плані. Ляльки - у моменти сну,

фантазій, чи дитячих забавок головних героїв вистави (Зайчика, Їжачка та Ведмедика). Проекції падаючого снігу, листя, бенгальські вогники або зорепад, що пускаються на білі куліси носять в собі більш глибинний та інтимний характер. Вищезгадана проекція є відображенням внутрішнього сприйняття світу маленькою дитиною (маленьким Зайчиком).

Вистава О. Дмитрієвої «Їжачок з туману», або як його називають творці спектаклю «Казка про щастя, або сніг засніженого дитинства» [20], поєднує в собі елементи «харківської школи», сучасні 3D ефекти та проекція. Для створення об'єму та більшої реалістичності ляльок, в театрі вперше задіяли новітні технології – мультиплікацію та спеціальне обладнання з освітлення. Актори одягнені у все чорне з голови до ніг, від ляльок їх відокремлюють світлом, ще й спеціальний екран для анімації, який розташований перед ляльками. 3D ефект, що задіяний у виставі досить простий, але водночас трудомісткий. На ширму навішується три плани прострілів, три плани променів, які спалахують по черзі. Між цими променями має потрапити актор, щоб його не зачепило, таким чином створюючи «чорний кабінет», при використанні якого складається враження індивідуального існування ляльки без партнера – актора-аніматора.

У фіналі вистави, за допомогою проектора, створюється веселка, якою з'їжджають герої цієї вистави. За допомогою правильно та грамотно розташованого світла, навіть веселка, яка повинна здаватися пласкатою, виглядає об'ємною, що створює ефект повного занурення у цей старий, але дуже ніжний світ – сон засніженого дитинства.

У виставі «Історія роду, який згубили марні надії, бойові півні та безпутні жінки», режисерка О. Дмитрієва, надає проекції роль символу. Проекція стає уособленням наскрізної дії всієї вистави, яка подається у вигляді старовинного пророцтва, цигана Мелькіадеса, у якому записано долю усього роду Буендіа. Герої цієї історії хотіли побудувати місто Макондо, яке повинно було стати найщасливішим місцем на землі, проте стає полем 20-річної війни, розпусти та біди. Персонажі шукали море, яке виступало як символ надії, віри, щастя та було

уособленням найбільшої мрії - національною ідеєю. Але в цих пошуках втратили, не помічали його. Хоч воно було зовсім поруч. Літери з пророцтва пливли по обличчям акторів та ляльок, але зрозуміти сенс того зашифрованого послання вони зможуть тоді, коли стане зовсім пізно. Цією виставою, режисерка задає питання суспільству: «Хто є я?» та «Хто є ми?». В фіналі вистави звучать строки з «Апокаліпсису», про те, що залишається надія. «Якщо рід не пам'ятає свою історію – він приречений» - каже режисерка. [19].

«Вистава "Історія роду, який згубили марні надії, бойові півні та безпутні жінки" дуже суголосна нашому часу та країні історія. На її переконання, режисерка Оксана Дмитрієва – "відважна, бо не побоялася розповісти її". "Ми щасливі, що вдалося нам попрацювати з нею про історію роду, його таємниці, скелети в шафі, надії та розчарування, народження та втрати, пошук Моря, Бога та Любові", - підкреслює драматургиня Л. Лягушонкова. [48].

Треба сказати, що медіа-технології не закінчуються виключно на відео-проекції. Цей прийом найбільш впізнаваний, та не такий очевидний, як використання мікрофонів, записаної, чи живої музики. Останні елементи вже стали невід'ємною частиною вистав, тому важко їх відокремити один від одної. Мікрофони завжди висять над акторами, посилюючи їх. Музика грає для глядачів як з колонок, так і для акторів з моніторів, щоб актори чули музику та самих себе та регулювали силу подачі звуку, тощо.

РОЗДІЛ 3. ВИСТАВА «ВЕЛИКИЙ ДОБРИЙ ВЕЛЕТЕНЬ»

І ЇЇ ОСОБЛИВОСТІ

3.1. Режисерський аналіз п'єси.

Під час пошуків матеріалу, що буде відповідати усім вимогам актуальності вистави, було обрано для постановки літературний твір Р. Дала «Великий дружній велетень». Попередньо проаналізувавши цей роман з головною режисеркою Харківського театру ляльок імені В. А. Афанасьєва О. Дмитрієвою, ми прийшли до того, що цей дитячий роман відповідає усім критеріям сучасного прочитання та збігається з нашим світобаченням цієї історії сьогодні. Тому для постановки вистави, було прийняте рішення написати окрему інсценівку за мотивами літературного твору Р. Дала. Режисерська інтерпретація цієї історії вимагає глибокого розуміння не лише літературних аспектів, але й специфіки театрального мистецтва, яке включає в себе елементи візуального, звукового та акторського виконання.

АКТУАЛЬНІСТЬ

Основна лінія вистави – перемога над своїми страхами та прийняття своєї внутрішньої свободи та несвободи. Вистава побудована за принципом великого сна, у який може піти дитина в якості якогось «безпечного простору», у якому відбувається вся фантастична концепція роману Р. Дала. У контексті війни в Україні, де багато дітей стикаються зі складними і тривожними реаліями, таке мистецьке втілення може стати важливим інструментом для емоційної обробки переживань та створення альтернативної реальності. Вона дозволяє дітям віднайти надію, сміливо вигадуючи свій світ чудес і пригод, де вони можуть пережити свої страхи у безпечному середовищі, розширюючи власну уяву і отримуючи можливість до самовираження в часи невизначеності та страху. Метафорична концепція того, що велетні можуть їсти, забирати (вбивати) дітей ототожнюється з алюзією на жахливі реалії сьогодення. Схоже ототожнення та філософське трактування можна спостерігати і в п'єсі харківського драматурга та казкаря О. Михайлова в п'єсі «Казка про страх», яка є переможцем конкурсу

«Липневий мед» (2024) у номінації «П'єси для дітей». Тобто, звернення до цієї теми вважаємо актуальною.

Нотатки про перші спостереження життя, закладеного в п'єсі – вікно відкрите навстіж є яскравим образом, що характеризує світ пригод, фантазії та мрій. Філософію «Вікна, за яким знаходиться цілий світ» можна простежити в сюжетній основі багатьох відомих літературних творів. Наприклад, «Гоббіт, або подорож туди і назад», «Пітер Пен» (Дж. М. Баррі), «Снігова королева» (Г. Х. Андерсон)

Що здається вторинним, вже знайомим, банальним, штампованим: бажання велетнів з'їсти усіх дітей

Перше образне бачення спектаклю: образ вікна за яким прихований казковий, фантстичний світ

Що вразило новизною: незвичний стиль побудування речення та лінгвістичні характеристики мови велетнів. Також, цікавим аспектом є факт, що ніхто з головних героїв п'єси (ВДВ, чи Софі) не побудований на архетипі «літературний герой», вони повинні «дорости, щоб стати героями». Навіть у моменти кульмінації свого сюжетного розвитку, вони продовжують сумніватися. Такий момент роботи над образом робить героїв більш близьким до звичайної людини, яка також може змінитися заради інших

Перша прикидка «про що п'єса»: про боротьбу зі своїми внутрішніми страхами

АВТОР

Роальд Дал є видатною постаттю в літературі, чия творчість охоплює як дитячу, так і дорослу аудиторію. Його роботи вирізняються унікальним стилем, який поєднує елементи фантастики з глибокими соціальними темами. Дал майстерно використовує наративні прийоми, що дозволяють йому створювати захоплюючі сюжети, які не лише розважають, але й спонукають читачів до роздумів над важливими питаннями, такими як моральність, виховання та людські стосунки. Дал використовує алегорії та метафори, щоб підкреслити важливість позитивних цінностей у житті дітей, а також показати, як вони

можуть впливати на своє оточення. Теми, які він порушує у своїх творах для дорослих, включають питання моралі, справедливості та людської природи, що робить їх актуальними і в сучасному контексті.

Філософію у своїх творах письменник констатує наступною цитатою: «Я пишу тільки про те, що захоплює дух або смішить. Діти знають, що я на їхній стороні»

Поетика автора – створення ідеального фантазійного світу, у якому можуть існувати не ідеальні герої. Вони зможуть стати такими, тільки після важливої кульмінаційної події.

Епоха п'єси. сучасність

Епоха в п'єсі. сучасність

Побут у п'єсі. сучасність

Історія виникнення п'єси. Захопившись цією історією, проаналізувавши її була написана інсценівка за мотивами даного твору

Історія життя п'єси на сцені. – за останні 5 років було зроблено 4 постановки на світових сценах. звернення театральних режисерів до творчості письменника не є рідкістю, що лише підкреслює актуальність даного роману. В 2016 році режисерка M. Larlham, взявши за основу твір Р. Дала створює виставу «The BFG», у якій поєднує багато-габаритні ляльки: від маленьких вивідних, до величезних 4-х метрових конструкцій, що надягаються на людей як костюми, але з додатковою механізацією голови, роту, рук, ніг. Поєднання живого актору та ляльки відбувається органічно та виправдано. Вистава є гарним представником саме театру анімації, через концентрацію у ній декількох планів анімації (технологічної - проекції та творчої – ляльки, маски тощо). Також режисерка та творці вистави звертаються до можливостей театру тіней та силуету, а також до роботи з відео-проекцією у вигляді статичного «заднику».

У сезоні 2023-2024, до сценічного втілення сюжету роману, де однієї ночі великий велетень краде маленьку дівчинку Софі з дитячому будинку, і забирає до себе зверталися багато театральних режисерів. Наприклад, «The BFG (Big Friendly Giant)», де творці вистави використовують прийом проекції, підсилення

акторів мікрофонами, а живий план вступає в симбіоз з анімаційним і відбувається активне звернення до пластично-хореографічної складової.

У грудні 2023 року була поставлена вистава «The BFG». Вистава змішаного прийому, де використовується синтез людини та ляльки. Гіперболізована манера гри та принцип існування акторів набуває рис гротеску та буфонади.

Яке місце займає роман в ряду інших творів автора. – роман є бестселлером і займає почесне місце в літературному доробку письменника наряду з такими його книжками як «Чарлі та шоколадна фабрика», «Матильда», тощо. Екранізації його творів, такі як «Віллі Вонка і шоколадна фабрика» та «Великий добрий Велетень», сприяли подальшій популяризації його творчості. Вони не лише привнесли візуальні образи до його літературних творів, а й залучили нові покоління читачів до його книг. Таким чином, спадщина Роальда Дала продовжує впливати на культуру і літературу, надихаючи як читачів, так і митців на нові творчі звершення. Його здатність поєднувати розваги з глибокими філософськими роздумами робить його твори вічно актуальними та значущими.

АРХІТЕКТОНІКА П'ЄСИ:

- Експозиція – дівчинка Софі не може заснути
- Зав'язка – ВДВ забирає дівчинку в країну велетнів
- Розвиток дії – Тілогриз відчуває запах людини і шукає дівчинку Софі. ВДВ ховає її.
- Наростання – Тілогриз та злі велетні б'ють ВДВ та відправляються до Англії красти та їсти маленьких дітей
- Передкульмінація – ВДВ та дівчинка Софі відправляються по допомогу до Королеви Англії. Королева Англії дає їм в допомогу війська
- Кульмінація – дівчинка Софі перемагає велетнів і перестає їх боятися
- Катастрофа – ВДВ зникає разом з Тілогризом та іншими велетнями
- Розв'язка – дівчинка Софі прокидається.

Ідейно-тематичний аналіз (Площа літературна)

Тема	Страхи
Ідея	«Сенс не в тому, щоб не мати страху. Це неможливо. Сенс у тому, щоб навчитися контролювати свій страх і стати від нього вільним» (В. Рот)
Наскрізна дія	Боротьба зі своїми страхами
Надзавдання п'єси	- А чого великани раптом стали такі маленькі? - Тому що ми перестали їх боятися! (цитати з п'єси)

Лідери та їх табори – ВДВ, Софі, Королева – Тілогриз та інші велетні

Головний предмет боротьби – життя

Визначити головні цілі кожного з таборів. – Софі, ВДВ, Королева – врятувати життя людей та дітей. Тілогриз та інші велетні - з'їсти всіх людей та дітей

Визначити головний конфлікт – поклик врятувати життя цілого світу від катастрофи

Атмосфера. Кожна сцена має свою окрему атмосферу. Зміна яких призводить до конфлікту атмосфер, народжуючи конфлікт, який у свою чергу змушує героїв діяти.

Мета і завдання постановки – розмова з дітьми про страхи і про способи перемоги над ними.

СЮЖЕТ

Сюжетна основа п'єси: в Лондоні, в невеличкому дитячому будинку живе дівчинка Софі. Раптом за вікном лине якийсь шум, який привертає увагу дівчинки. Це був великий велетень! Налякана дівчинка хоче кричати, тікати

(сховатися під ковдру), але велика довга рука в момент забирає її, й уносить в невідомому напрямку.

Софі опиняється в будинку цього гіганта. Вона налякана, так як все, що дівчинка може чути— це роздуми велетня про їжу. Вона думас, що він говорить про неї і просить велетня не їсти її. Гігант, шокований таким проханням своєї юної гості. Він відповідає дівчинці, що насправді він їсть огірки, а не людей, тому їй не треба його боятися. Взагалі, його міря – кататися на слонику та їсти смачні персики. Він попереджає Софі, що кого і варто насправді остерігатися - це інших велетнів, які обожнюють ласувати дітьми. Дівчинка просить Велетня віднести її назад до Лондона, але гігант відмовляє. Він не може повернути її, так як вона бачила його. Адже, після цього може розпочатися полювання на велетня, його закриють в зоопарку і він лишиться своєї свободи та мирного життя.

Гігант пропонує дівчинці ознайомитись з «правилами його світу»: країну велетнів населяють й інші велетні, які на відміну від нашого героя з великим задоволенням пожирають людей та дітей. У той час як великий добрий велетень ходить до Лондона, тільки для того, щоб вдмухувати добрі сни в голови маленьким дітям, інші велетні – крадуть їх серед ночі та з'їдають. Під час їхнього діалогу стає зрозуміло, що обидва центральних герої є самотніми. Софі каже, що вона сирота, а великий добрий велетень ніколи не знав своїх батьків, через природу їхньої появи на світ. Велетні приходять не звідки, і йдуть у «невідомо куди, коли приходить час».

Раптом в двері постукали. Це був один з велетнів, який прийшов на дивовижний запах «людського чворіння». Софі ховається у великий огірок, щоб стати непомітною. У той час як великий добрий велетень стверджує гостю, що ніякого «людського чворіння» нема, і не було, випадково, пропонує злому велетню з'їсти огірок в якому заховалася дівчинка Софі. Огірки викликають у гостя гостру реакцію відрази, і він йде.

Великий добрий Велетень не може знайти Софі і хвилюється, що вона втекла, чи її потайки знайшов та забрав злий гігант. Однак, знайшовши її,

щасливий, що з дівчинкою все гаразд, запрошує її на «риболовлю чарівних снів для дітей». Софі погоджується.

Під час риболовлі наші герої розмовляють про «шумбурбульку» - напій, особливість якого полягає в тому, що газики йдуть не з низу-вгору, а навпаки. І інша характеристика цього напою полягає в тому, що після нього усі «фуркають». Під час цих філософських розмов велетню вдається спіймати добрі, але також і дуже поганий, жахливий сон. Велетень обіцяє Софі, що він: «вибухне соні, як тільки вони вертутися до додому». Вечоріє. Наші герої повертаються додому.

Великий велетень вирішує показати Софі куди він скеровує жахи, які ловить на риболовлі: гігант вдмухує погані сні в голови злих велетнів. Одному з них сниться сон, у якому Джек з казки про «Джека та бобове дерево» з «великою сковородухою» прийшов нищити інших велетнів. (Джек для велетнів є найстрашнішим створінням, глибинним страхом, якого вони бояться як вогню). Раптом сон стає настільки реальним, що велетень починає бити тих гігантів, хто був поруч. Це будить їх, і вони відчують запах маленької людини.

Вони мчать на запах до будинку великого доброго велетня, де вчиняють розправу над ним, знищуючи його оселю. Не знайшовши дівчинку вони кричать, що з'їдять усіх дітей, в усій Англії і біжать до Лондона. Софі пропонує Великому доброму Велетню попросити допомоги в королеви Англії, щоб врятувати дітей і покарати поганців. Через страх бути ув'язненим в «зонопарк» велетень відмовляється, але переживання та страх за майбутнє невинних дітей змушують його перемогти свій власний страх і піти за допомогою до людей, а саме – до англійської королеви.

Наші герої вирішують створити жахливий сон для королеви у якому вона зможе побачити як до Англії вночі біжать дев'ять п'ятнадцятиметрових кровожерливих велетнів, які хапають з ліжечок маленьких дітей і уносять назад до Країну Велетнів, де їх вже ніхто не знайде. Але разом з цим уві сні повинні фігурувати Софі та добрий велетень, які зможуть розповісти королеві, де знайти і як перемогти поганців - для цього потрібна армія королеви.

Софі та добрий велетень потрапляють до англійської королеви та вдмухують їй жахливий сон. Прокинувшись, Софі та Великий добрий велетень кажуть про загальну ситуацію. Королева в паніці. З усіх телефонів доноситься одна новина: «Ваших двадцять шістьох вірнопідданих з'їли велетні...» [взято цитату з п'єси]. Королева приймає рішення допомогти Софі та великому доброму велетню і відправляє свою армію їм для допомоги. Вони домовляються зробити засідку та схопити велетнів прямо у їхній печері.

Софі з Велетнем потрапляють на острів швидше за усе військо королеви. Вони не можуть більше чекати на армію, адже велетні схопили дітей і от-от їх з'їдять. Герої розуміють, що сам великий добрий велетень не зможе впоратися з усіма злими гігантами, тому вони вигадують хитрий план. Вони звертаються до найбільшого страху велетнів – казки про «Джека та бобове дерево». Дівчинка накидує на себе ковдру, бере в руки пательню, і повинна піти до печери велетнів сама.

Дівчинка перемагає свій страх і виганяє велетнів з печери, за межами якої вони розчиняються в просторі. Це знаменує про те, що дівчинка перемогла свій страх. Але в підсумку розчинюється не тільки злі гіганти, але і добрий велетень. Це символізує, що дівчинка перемогла свої страхи.

Наприкінці вистави, коли дівчинка прокидається від теплих слів мами, вона розуміє, що вся ця пригода була великим сном. Але у фіналі відбувається наступне: дівчинка йде на голос мами, але раптом у вікні їй здається, що вона бачить, як великий добрий велетень їде зверху на великому слоні і їсть смачні персики. Хоча, може це все її фантазія.

ФАБУЛА

Дівчинка бачить за вікном як ВДВ вдмухував добрі сни дітям. ВДВ забирає дівчинку у країну велетнів. Вона розуміє, що він не їсть дітей, як інші велетні, яких вона повинна остерігатися.

Запах людського створіння, дразнить злих велетнів, що змушує їх прийняти рішення – з'їсти всіх дітей Англії. ВДВ та Софі просять допомоги Королеву Англії, щоб перемогти злих велетнів.

Армія не встигає вчасно, і Софі прикинувшись Джеком з казки «Джек \та бобове дерево» змушує велетнів самих боятися. Велетні зникають, а дівчинка Софі перемагає свій страх. Вона прокидається і це все був великий сон.

• **Протокольний перелік фактів:**

- Дівчинка Софі живе в дитячому будинку
- Дівчинка Софі не може заснути
- Дівчинка Софі бачить за вікном ВДВ
- ВДВ забирає дівчинку з собою до країни велетнів
- ВДВ перебирає кухонний інвентар
- Дівчинка Софі просить ВДВ не їсти її
- ВДВ є вегетаріанцем
- ВДВ пояснює дівчинці загальну концепцію світу в «країні велетнів»
- Дівчинка Софі просить Велетня повернути її додому
- ВДВ не може повернути дівчинку Софі додому через страх бути заточеним до зоопарку і бути загнаним людьми
- До Великого доброго Велетня (ВДВ) приходять Тілогриз на запах «людського створіння»
- ВДВ ховає дівчинку Софі
- ВДВ пригощає Тілогриза «какоблудним ойгірком»
- Тілогриз тікає
- ВДВ та дівчинка Софі йдуть на риболовлю за снами
- ВДВ та дівчинка Софі ловлять добрий і поганий сон
- ВДВ вдуває поганий сон в голови злих велетнів
- Злі велетні прокидаються
- Злі велетні нищать будинок ВДВ
- Злі велетні чинять розправу над ВДВ (б'ють його)

- Злі велетні ідуть до Англії з'їсти всіх людей та дітей
- Дівчинка Софі просить ВДВ звернутися по допомогу до Королеви Англії
- ВДВ відмовляє
- Дівчинка Софі переконує ВДВ звернутися по допомогу до королеви Англії
- Дівчинка Софі та ВДВ роблять сон для Королеви
- Дівчинка Софі та ВДВ вдмухнули сон в голову Королеви
- Знайомство Королеви, ВДВ та дівчинки Софі
- Злі велетні крадуть англійських дітей
- Королева відправляє своє військо на допомогу ВДВ та дівчинці Софі
- ВДВ та дівчинка Софі приходять раніше за армію Королеви
- Дівчинка Софі перевдягається в Джека і виганяє злих велетнів
- Дівчинка Софі перемагає свій страх
- Тілогриз та злі велетні зникають
- Зникає ВДВ
- Дівчинка Софі прокидається
- Це все був сон
- Дівчинці Софі здається, що бачить ВДВ за вікном

Дійсні факти.

- Дівчинка Софі живе в дитячому будинку
- Дівчинка Софі не може заснути
- ВДВ забирає дівчинку з собою до країни велетнів
- Велетень пояснює дівчинці загальну концепцію світу в «країні велетнів»
- Дівчинка Софі просить Велетня повернути її додому
- ВДВ не може повернути дівчинку Софі додому через страх бути заточеним до зоопарку і бути загнаним людьми
- ВДВ приходить Тілогриз на запах «людського створіння»
- ВДВ ховає дівчинку Софі

- Тілогриз тікає
- ВДВ та дівчинка Софі йдуть на риболовлю за снами
- ВДВ та дівчинка Софі ловлять добрий і поганий сон
- ВДВ вдуває поганий сон в голови злих велетнів
- Злі велетні чинять розправу над ВДВ (б'ють його)
- Злі велетні ідуть до Англії з'їсти всіх людей та дітей
- Дівчинка Софі переконує ВДВ звернутися по допомогу до королеви Англії
- Королева відправляє своє військо на допомогу ВДВ та дівчинці Софі
- Дівчинка Софі перевдягається в Джека і виганяє злих велетнів
- Дівчинка Софі перемагає свій страх
- Дівчинка Софі прокидається
- Дівчинці Софі здається, що бачить ВДВ за вікном

Архітектоніка:

- Основоположного – настала глибока ніч. Софі засинає
- Висхідна подія. – дівчинка Софі прокидається від шуму за вікном. Бачить ВДВ. ВДВ забирає дівчинку в країну велетнів
- Початкове подія – Тілогриз приходить до будинку ВДВ, бо відчуває запах людини
- Центральне подія. – дівчинка Софі перемагає велетнів
- Головна подія – задля перемоги над велетнями, дівчинка Софі повинна перемогти свій страх
- Підсумкова подія п'єси – дівчинка Софі прокидається

Смислові та підсумкові події:

- Дівчинка Софі побачила ВДВ – ВДВ забрав її в країну велетнів

- Дівчинка Софі боїться ВДВ – ВДВ – вегетеріанець
- Тілогриз прийшов до ВДВ на запах людини – ВДВ ховає Софі
- ВДВ запрошує дівчинку Софі на риболовлю снів – ВДВ та дівчинка Софі ловлять добрі і погані сни
- ВДВ запускає погані сни в голови Тілогриза та злих велетнів – Тілогриз б'є ВДВ та нищить його будинок
- Тілогриз та злі Велетні ідуть до Англії їсти людей та дітей – ВДВ та Софі ідуть по допомогу до Королеви Англії
- Тілогриз та злі велетні крадуть дітей – Королева відправляє війська в допомогу ВДВ та дівчинці Софі
- ВДВ та дівчинка Софі першими опиняються на острові – дівчинка Софі перетворюється в образ, якого бояться всі велетні – Джека
- Дівчинка Софі виганяє велетнів з печери і перемагає свій страх – усі велетні зникають
- Дівчинка Софі прокидається – дівчинка Софі бачить ВДВ у вікні

Досьє персонажів:

- ВДВ – єдиний добрий велетень в країні велетнів. Любить людей і піклується про них. Вночі вдмухує добрі сни дітям на добру ніч. Їсть огірки, а не людей.
- Дівчинка Софі – маленька дівчинка, якій наснився фантастичний сон, через який вона повинна перемогти усі свої страхи.
- Тілогриз – ватажок злих велетнів в країні велетнів. Ненавидить людей, обожнює їсти дітей. Хочє з'їсти усіх дітей.

- Королева Англії – уособлення влади. Дізнавшись про біду свого народу, одразу готова прийти на допомогу.

3.2. Використання мультимедійних технологій у виставі

Використання проекції займає у виставі важливу роль не тільки як художнього, але і метафоричного характеру. Проекція з'являється у виставі у моменти дива, а також відображення чарівного світу очима Софі. Саме тому у виставі, під час відеопроєкції, де фігурують злі велетні, вони показані як великі, осоружні людоподібні істоти. Також проекція відіграє роль опису навколишнього середовища, щоб більш детально описати чарівний світ, що був побудований уявою дитини, що також відображає її внутрішній емоційний стан. Сценографія повинна відтворювати казковий світ, де реальність поєднується з фантазією, народжуючи гармонічну синергію людини, ляльки та мультимедіа-технологій.

Хоча вищезгадані прийоми можуть ускладнювати процес репетицій, подібне пропрацювання світу робить його водночас більш цікавим. Адже досліджує, як велика людина може існувати в спільному сценічному просторі як з маленькими ляльками, так і відео-проекцією одночасно. Важливо віднайти баланс спільної взаємодії, щоб не порушити гармонію їхнього співіснування.

Образом «першого бачення вистави» є велике вікно посеред сцени – дверей в новий світ, світ казки, «безпечний простір» тощо. Саме вікно відіграє дуже важливу функцію у виставі – екрана. На нього падає проекція відеоряду, який повинен доповнювати художні та виразні критерії вистави. Також при роботі над сценографічною та проектно-візуальною складовою, треба враховувати основні правила роботи з «головною лялькою вистави». Так як кожна система ляльок може диктувати свої певні умови при реалізації художнього втілення вистави, або творчого проєкту. Головною лялькою виступає – вивідна мімуюча лялька. «Система ляльок, яку використовують у виставах з відкритим принципом ляльководіння, або у т. зв. «відкритому прийомі». Лялька «виведена» з-за ширми.

Це може бути лялька, яка діє на столі, на низький рівень ширмі, що скриває ноги акторів, на підлозі (паркеті). Має назви «планшетна», «паркетна» [16].

Як відомо, система керування ляльки поділяється на декілька типів: верховинна, низова та серединна. Вивідна лялька відноситься якраз до третього типу. До різновидів серединної ляльки належать, зокрема, вивідна лялька, яка керується актором безпосередньо позаду, чи збоку самої ляльки, повністю зосереджуючись на ній, як на головній дієвій особі, задля повного понурення в образ. Актор має мати велику концентрацію, щоб розтворитись за лялькою, стати непомітним, а ляльку зробити – головною на сцені: «Під час роботи з планшетною лялькою слід зважати на застосування так званого відкритого прийому, тобто наявність видимого актора-лялькаря, який не є окремим персонажем. Цей аспект передбачає не тільки емоційну, але й пластичну єдність лялькаря зі створеним ним образом. Щоб не відволікати глядача від образу-ляльки власними поглядами та рухами, потрібна синхронізація всіх необхідних рухів актора з пересуваннями ляльки» [7].

Особливості мімуючої ляльки полягають в повному повторенні нею її мімки обличчя. За рахунок покращеної та більш складної механізації, це дозволяє більше ототожнювати ляльку з живим персонажем. Вважаємо наголосити, що дана система ляльки була не раз залучена до вистав ХДАТЛ імені В. А. Афанасьєва за весь час його історії. Так у виставах: «Рудий, щирий, закоханий» (реж. О. Русов/Трусов, худ. М. Кужелева, 2004), «Скотарня» (реж. О. Русов/Трусов, худ. І. Борисова, 1993), «Жили-були» (реж. Є. Гимельфарб, худ. К. Тишина), «Малюк і Карлсон» (реж. О. Русов/Трусов, худ. М. Кужелева, 2000), «Таємничий гіпопотам» (реж. І. Мірошніченко, худ. М. Кужелева, 2001) – головними системами ляльки яких були саме мімуючі. Тому вибір саме цієї системи ляльки певним чином відповідає продовженням закладених їм традицій.

Театр анімації є безмежним, але при цьому підпорядковується драматургічним та логічним законам. Як зазначав Вольтер: «Мистецтво – це те, що підпорядковано законам». Кожна лялька несе в собі певний зміст і асоціації. Наприклад, лялька-рукавичка традиційно асоціюється з ярмарковими діями, які

часто мають сатиричний підтекст щодо політичних і соціальних подій. Таким чином, кожна система ляльок формує свій унікальний образ. Сама вивідна лялька є зменшеною копією персонажа, у голові, тілі та руках якої (іноді й ногах) прикріплені тростини, що приводять її в рух актором-аніматором. Хоча в залежності від дії, що повинна робити лялька, зустрічається наступне: на одну ляльку може приходиться декілька акторів, задля більшого реалізму та детальності при роботі з нею. «Сценічний образ у театрі анімації є синтезом діяльності художника або дизайнера, що створив ляльку, побутовий предмет, тканину, й актора, що оживляє його.» [17].

Перед початком роботи важливо «познайомитися» з новим сценічним партнером, щоб усвідомити можливості ляльки. Цей дослідницький етап включає в себе виконання практичних вправ перед дзеркалом, де актор шукає оптимальні ракурси для роботи з лялькою. Пошуку «вигідної позиції». «Своєрідність театру анімації надає акторові зустріч із зовнішніми рисами образу, який він створюватиме, попереднє ознайомлення з формою певного змісту. На початку творчого процесу актор повинен уміти рухатися від зовнішньої форми об'єкта анімації до виявлення закладеного в ньому змісту, до органічного розкриття на сцені разом з об'єктом анімації і через нього внутрішнього життя персонажа. У цьому своєрідність його мистецтва.» [17]. Важливо зрозуміти силу натиску на різні частини тіла ляльки, оскільки кожна лялька має свої «правила гри», нюанси та особливості. Після проведеної роботи «знайомства», відбувається процес «єтюдного методу» пошуку сценічних жестів, оцінок тощо.

У виставі поєднуються живий та анімаційні плани, а також використання проекції, що розширює символічну складову вистави. У живому плані діє виключно один актор, який представляє собою персонажа великого доброго велетня. Тоді як лялькою виступає – Софі. Цей прийом показує різність природи цих двох героїв, а також допомагає зберегти різницю габаритів персонажів.

Також, варто сказати, що у виставі присутній принцип «зуму» (зміна масштабу: приближення, віддаленність), який відображається у зміні візуальної

складової фізичного походження. Задля показу відносин між велетнями, і недостатню кількість акторів, було прийнято рішення на заміну їх ляльками і відео-проекцією. Отже в сценах, де фігурують велетні, які безпосередньо діють у тій, чи іншій сцені вони були замінені на ляльок, у той час як лялька Софі стає зовсім мініатюрною.

Основна концепція вистави полягає у створенні фантасмагоричного світу, в якому переплітаються елементи казки та драми. Важливою складовою є дослідження психологічного стану персонажів, зокрема, їхніх страхів і бажань. Актори повинні втілити не лише зовнішні характеристики своїх персонажів, але й внутрішні переживання. Головні герої — дівчинка Софі (М. Агеєнко) та Велетень (П. Савельєв) — потребують особливого підходу в акторській грі. Софі, як символ невинності та сміливості, повинна демонструвати широкий спектр емоцій — від страху до радості. Також особливої уваги полягає у сценічному співіснуванні ляльки – людини - проекції. Велетень, у свою чергу, є складно-пробудованим персонажем не тільки у акторському, але і в метафоричному плані. Вважаємо за необхідне, наголосити, що загальний образ «Велетня» - є прямою алюзією на дитячі страхи. Саме тому велетні мають один і той самий вигляд. Це страх, який з'являється під різною подобою.

Звукове оформлення вистави має бути продуманим і відповідати настрою сцен. Використання музики, звукових ефектів та мовленнєвих вставок допомагає підсилити емоційний вплив на глядача. Музика може варіюватися від легких мелодій до напружених композицій, що відображають конфлікти між персонажами.

ВИСНОВКИ

Отже, проведене дослідження дозволяє зробити ряд висновків:

1. Театр впродовж тисячоліть продовжував адаптуватися до історичних змін, доводячи свою синтетичну особливість.

2. Термін «тотального театру», який набуває більшого розповсюдження та популярності, включає в себе усі можливі культурні прояви в рамках однієї вистави. Тому поява мультимедіа-технологій в просторі театральному було питанням часу. Але це допомогло значно розширити можливості театру.

3. Спостерігаємо значну еволюцію жанру мультимедіа в театральному просторі, який продовжується і надалі. Момент, коли відео-проекція закладала основи загального місця дії пішла, потсупаючи місце технічному прогресу, гармонійно доповнює художню та режисерську основу будь-якої вистави.

У процесі дослідження впливу медіа-технологій та відео-проекції на театральні вистави українських режисерів, особливо у контексті драматичного театру та театрів ляльок, стало очевидним, що інтеграція сучасних технологій у театральне мистецтво сприяє не лише урізноманітненню естетичних засобів, але й істотному розширенню можливостей висловлення творчих задумів. Експериментальні роботи Л. Курбаса, Е. Пінкертон і В. Маккея слугують важливими етапами в розвитку театральної проекції, ілюструючи, як медіа може посилити емоційний і змістовий контекст вистави.

Сучасні режисери, такі як О. Дмитрієва, І. Ципіна, Д. Богомазов, С. Жирков О. Ковшун та інші, продовжують цю традицію використання відео-проекції для створення нових форм наративу та взаємодії з аудиторією.

У науково-творчому проєкті, заснованому на романі "Великий добрий Велетень", ми прагнемо інтегрувати досягнення минулих поколінь з сучасними технологіями проекції. Використання відео-проекції забезпечить нові творчі можливості для емоційної взаємодії акторів та глядачів, що створить поглиблений та багат шаровий театральний досвід. Цей проєкт не лише продовжує традиції українського театру, але й забезпечує платформу для творчого експерименту, який відкриває нові горизонти для театального

мистецтва в Україні. Отже, дослідження та інтеграція відео-проекції в театральний контекст є важливим кроком у розвитку сучасної театральної практики, що поєднує минуле, сучасність та майбутнє українського театру.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Арндт Дж. Театр у центрі Ядра (Технологія як важіль у театральній педагогіці) : монографія. Нью-Йорк :Пітер Ленг Паблішінг Інк, 1999. 66 с.
2. Аронова В. Як El Kravchuk став Тарасом Шевченко: прем'єра вистави «Шевченко 2.0». [Інтернет ресурс] URL: <https://tykyiv.com/misteckij/iak-el-kravchuk-stav-tarasom-shevchenkom-premiera-vistavi-shevchenko-20/> (10.11.20024)
3. Бірта Г., Бургу Ю. Методологія і організація наукових досліджень: навчальний посібник. Київ: «Центр учбової літератури», 2014. 142 с.
4. Богата Н. Іменинк дня. Вальтер Гропіус. Архітектура. 18.05.2019. [Інтернет ресурс] URL: <https://pragmatika.media/imenynnyk-dnia-valter-gropius/> (10.11.20024)
5. БОГОМАЗОВ: про ілюзію російської культури, вистави про Путіна і горобців на вулиці | Точка опори. [Інтернет ресурс] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=qf1Oeh-dpV8> (10.11.20024)
6. Бутенко С. Технології захоплення руху – започаткування, розвиток та комерційне застосування. [Інтернет ресурс] URL: <https://phm.cuspu.edu.ua/nauka/naukovo-populiarni-publikatsii/902-tekhnohiiyi-zakhoplennya-rukhu-zapochatkuvannya-rozvytok-ta-komertsiyne-zastosuvannya.html> (10.11.20024)
7. Бучма О. Особливості створення сценічного образу з театральними ляльками різних систем. Культура України: зб. наук. пр. Харків: ХДАК, 2013. Вип. 41. С. 190-198
8. Вагнер і вагнеріанство у світових мистецьких процесах. НМАУ імені І. Чайковського, 2021. [Інтернет ресурс] URL: https://knmau.com.ua/wp-content/uploads/026_Vagner_i_vagnerianstvo.pdf (10.11.20024)

9. Гладун Д. Інтермедіальне перекодування творів Гео Шкурупія у відеоперформансах семінару творчої молоді 2020. Дебют. Слово і Час. 2021. №6 (720), с. 52-65
10. Данильян О., Дзьобань О. Методологія наукових досліджень: підручник. Харків: Право, 2019. 368 с.
11. Довлетова С. До проблеми самостійної роботи студента над роллю у курсовій виставі. Проблеми взаємодії мистецтва, педагогіки та теорії і практики освіти. зб. наук. праць. Вип. 8, 2002. С. 274-277.
12. Довлетова С. Особливості роботи над інсценованим твором. Актуальні проблеми музичного та театрального мистецтва: мистецтвознавство, педагогіка та виконавство // Матеріали науково-методичної конференції. Вип. 3. – Харків: ХДІМ, 2001. - С. 181-185.
13. Долганова І. *Проба феєрії*. Український театр. 2017. № 2–3. С. 32-33
14. Єрмакова Н. Березільська культура: Історія, досвід. Київ.: Фенікс, 2012. 512 с.
15. Задорожня Д. Цифрові технології сучасного театру ляльок України. Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку. Випуск 48/2024. Напрямок «МИСТЕЦТВОЗНАВСТВО» Розділ II. Теоретико-мистецькі аспекти української культури. С. 251-256
16. Інютчкін О. Мала енциклопедія режисера театру анімації.: навч. посіб. Харків: Колегіум, 2012. С. 167
17. Інютчкін О. Специфічні особливості елементів професійної техніки актора театру анімації, Культура України, вип. 33.2011, с. 1-8
18. Інтерв'ю з О. Грідасовим. Інтерв'ю від 20.10.2024. Інтерв'ю брав В. Шапошников. Харків, 2024. Архів автора. 2 с

- 19.Інтерв'ю з О. Дмитрієвою. Інтерв'ю від 07.07.2021. Інтерв'ю брала А. Піхтерева у сюжеті «Двісті персонажів, сто років, одна вистава: прем'єра у Харківському театрі ляльок». [Інтернет ресурс] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=UaScbjV8SBE> (10.11.20024)
- 20.Інтерв'ю з О. Дмитрієвою. Інтерв'ю від 15.10.2024. Інтерв'ю брав В. Шапошников. Харків, 2023. Архів автора 1 с.
- 21.Інтерв'ю з І. Мірошніченко, від 25.10.2024. Інтерв'ю брав В. Шапошников. Харків, 2024. Архів автора 3 с.
- 22.Кафка непростий для театру: Іван Уривський представить у Чехії свою нову виставу, Radio Prague International, 17.10.2024, [Інтернет ресурс] URL: <https://ukraina.radio.cz/kafka-neprostry-dlya-teatru-ivan-uryvskyy-predstavyt-u-chehiyi-svoyu-novu-8832008> (10.11.20024)
- 23.Клековкін О. Mise en scène: Ідеї. Концепції. Напрями. Київ: «Фенікс», 2017. 800 с
- 24.Клековкін О. Античний театр.: навч. посіб. Київ. «Арт-Ек». 2007, с. 329
- 25.Колот Д. Інтеграція мультимедійних технологій у простір театру. Актуальні питання гуманітарних наук. Вип 38, том 2, 2021.с 10-16
- 26.Константинова К. Музей театрального, музичного та кіномистецтва України і Яра Мистецька Група презентують виставку «Курбас у Києві», присвячену 130-річчю з дня народження генія українського театру Леся Степановича Курбаса. Куратори проекту – Вірляна Ткач (Яра, Нью-Йорк) і Тетяна Руденко (головний зберігач музею). Виставку підготовлено за підтримки Програми імені Фулбрайта в Україні. ZN,UA. Дзеркало тижня. [Інтернет ресурс] URL: <https://zn.ua/ukr/ART/kurbas-zupinivsyia-v-kiyevi-.html> (10.11.20024)

27. Лесь Курбас у театральній діяльності, в оцінках сучасників – документи, упоряд. О. Зінкевич. Балтимор-Торонто: Українське Видавництво «Смолоскип» ім. В. Симоненка, 1989. 1026 с
28. Лимар Л. Вплив мистецтва кіно на розвиток театального процесу. Екранознавство. Вип. 3. Київ: Інститут журналістики КНУ, 2019. С. 130-137
29. Липківська Г. Мультимедійні засоби на сучасній театральній сцені. Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Київ: 2018, №1. С.105-115
30. Липківська Г. Перенасичений розчин театральності від Олександра Ковшуна. Кіно-Театр. 2012. № 4. [Інтернет ресурс] URL: http://archive-ktm.ukma.edu.ua/show_content.php?id=1376 (10.11.20024)
31. Марків-Буковська Н. Інфлюенсери урбаністики: Вальтер Гропіус, засновник Баугаузу. [Інтернет ресурс] URL: <https://www.prostranstvo.media/uk/inflyuensery-urbanistyky-valter-gropius-zasnovnyk-baugauzu/> (10.11.20024)
32. Медвідь Т. Використання мультимедійних технологій в хореографічному мистецтві. Culturology, Sports and Art History. [Інтернет ресурс] URL: <https://eprints.ua.edu/id/eprint/6366/1/88.pdf>, с. 250 (10.11.20024)
33. МИСТЕЦТВО НОВИХ МЕДІА. упоряд. І. Федерович. [Інтернет ресурс] URL: <https://www.helsinki.org.ua/wp-content/uploads/2018/03/003.pdf> (10.11.20024)
34. Островерх О. *Сучасний театр: між сценографією та інсталяцією*. Курбасівські читання. Київ.: НЦТМ ім. Леся Курбаса, 2011. № 6, ч. 1. С. 45-53.

- 35.Офіційна сторінка театру Шевченка. [Інтернет ресурс] URL: <https://www.theatre-shevchenko.com.ua/performances/shevchenko-2.0> (10.11.20024)
- 36.Пилипенко Г. У столичному Молодому театрі розповіли про сьогоденне виживання в чорнобильській зоні. Урядовий кур'єр. [Інтернет ресурс] URL: <https://ukurier.gov.ua/uk/news/u-stolichnomu-molodomu-teatri-rozpovili-pro-sogode> (10.11.20024)
- 37.Пироженко А. Рецензія на виставу «Коріолан». [Інтернет ресурс] URL: <https://molodyytheatre.com/news/recenziya-na-vystavu-koriolan> (10.11.20024)
- 38.Попова К. ШКОЛА БАУХАУС: ЧИМ ВІДОМА, І ЩО ДИВИТИСЯ У НАЙСМІЛИВІШОМУ НАВЧАЛЬНОМУ ЗАКЛАДІ XX СТОЛІТТЯ. З власного досвіду шеф-редакторки сайту ELLE.UA Катерини Попової. 11.02.2022. [Інтернет ресурс] URL: <https://elle.ua/elle-decoration/shkola-bauhaus-chim-vona-vdoma-ta-shcho-divitisya-u-naysmlyivshomu-navchalnomu-zaklad-hh-stolttya/#:~:text=%D0%94%D0%B5%20%D1%80%D0%BE%D0%B7%D1%82%D0%B0%D1%88%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B0%20%D1%88%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D0%B0%20%D0%91%D0%B0%D1%83%D1%85%D0%B0%D1%83%D1%81&text=%D0%A3%D1%81%D1%96%20%D1%82%D1%80%D0%BE%D1%94%20%D0%B4%D0%B8%D1%80%D0%B5%D0%BA%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%96%D0%B2%20%D0%B7%D0%B0%D0%BA%D0%BB%D0%B0%D0%B4%D1%83%20%E2%80%94%D0%92%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B5%D1%80,%D0%B2%D0%B2%D0%B0%D0%B6%D0%B0%D1%8E%D1%82%D1%8C%D1%81%D1%8F%20%D1%96%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D0%BC%D0%B8%20%D0%B0%D1%80%D1%85%D1%96%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B8%20%D0%A5%D0%A5%20%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%BB%D1%96%D1%82%D1%82%D1%8F> (10.11.20024)

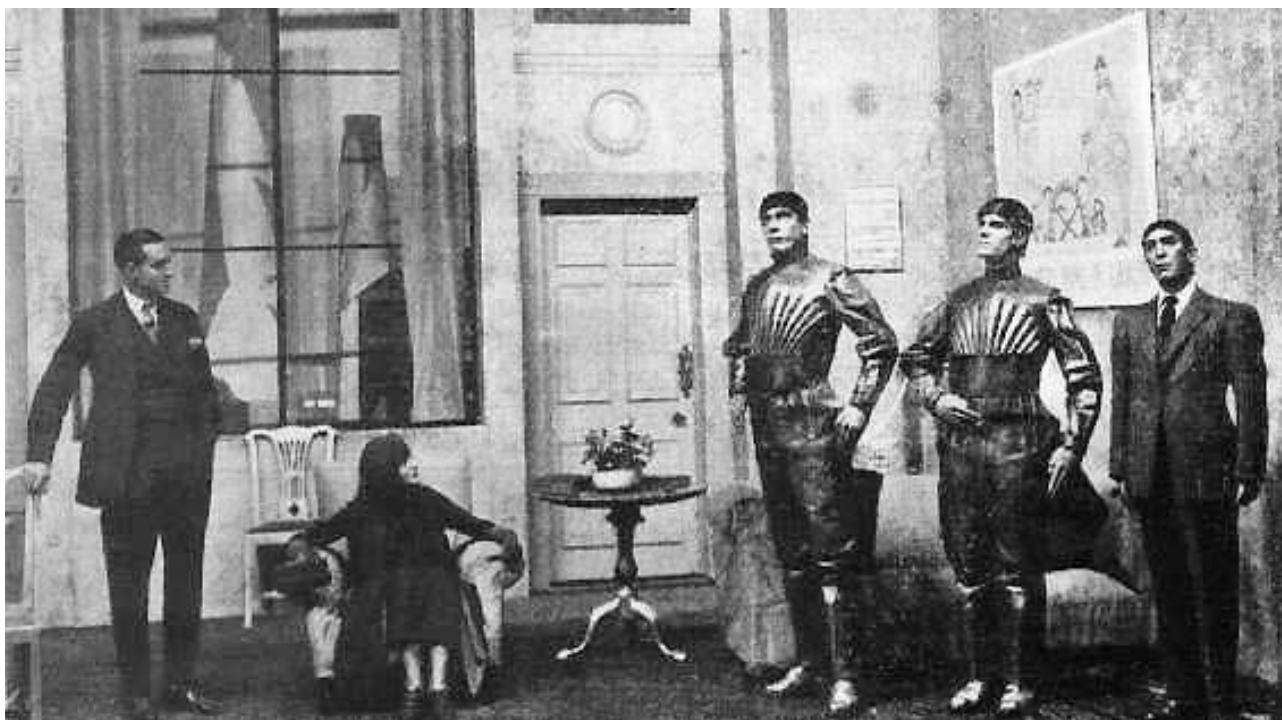
39. Прево М. “Свято доброї гри” : (Творчий портрет заслуженого діяча мистецтв України режисера Олександра Інюточкіна / Просценіум. Театрознавчий журнал. – 2007. - № 1 (17). 2007. С. 80–85
40. Русабров Є. Творча спадщина. Спогади сучасників. Харків.: Колегіум, 2013. 560с. // с.340
41. Словопедія. Словник іншомовних соціокультурних термінів / СЦЕНОГРАФІЯ/[Інтернет ресурс] URL: <http://slovopedia.org.ua/39/53409/260963.html>. (10.11.20024)
42. Словник української мови online. Томи 1-14. © Український мовно-інформаційний фонд НАН України, 2015 – 2024. [Інтернет ресурс] URL: <https://sum20ua.com/?page=2099&searchWord=%D0%BE%D0%BD%D1%82%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D1%96%D1%8F&wordid=66312>
43. Стайн Дж. Л. «Сучасна драматургія в теорії та театральній практиці. Книга 3. Експресіонізм та епічний театр», Львів: ЛНУ імені І. Франка, 2004, - 288 с.
44. Тадеї М. «Leonardo da Vinci's robots». [Інтернет ресурс] URL: <https://www.leonardo3.net/leonardo/books%20I%20robot%20di%20Leonardo%20-%20Taddei%20Mario%20-%20english%20Leonardo%20robots%201.html> (10.11.20024)
45. Тонкошкура О. Театр в епоху цифрових технологій. Науковий журнал ХУДОЖНЯ КУЛЬТУРА. АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ. 2022. № 18 (2). С. 30-35
46. Триколенко С. Використання мультимедійних технологій для оформлення сучасних хореографічних постановок на прикладі шоу-балету «Барон Мюнхгаузен». Матеріали III Всеукраїнської науково-практичної конференції «Проблеми розвитку сучасного хореографічного мистецтва та

- шляхи їх вирішення»: зб. наук. праць. – Луганська державна академія культури і мистецтв. – Луганськ: 2013, С. 106 – 109 // С.106
- 47.Триколенко С. Українська сценографія кінця XX – початку XXI ст.: основні тенденції розвитку та авторські позиції: дис. ... кандидата мистецтвознавства. Київ, 2016. 239 с
 - 48.У Харкові – прем'єра лялькової вистави у стилі містичного реалізму, Деро.Харків, [Інтернет ресурс] URL: <https://kh.depo.ua/ukr/kh/u-kharkovi-premera-lyalkovoi-vistavi-u-stili-mistichnogo-realizmu-foto-202107021340564> (10.11.20024)
 - 49.Хвостова Т. Сучасний український театр у вимірі інтернет-культури. Культура і сучасність : альманах. 2023. № 2. С. 39–43.
 - 50.Шевченко Й. «Березіль». Життя і творчість Леся Курбаса / упоряд., наук. ред. Богдан Козак. Львів; Київ; Харків: Літопис, 2012. С. 140-158.
 - 51.Щукіна Ю. Вид, що зникає. Інфосіті. [Інтернет ресурс] URL: <https://izvestia.kharkov.ua/> (10.11.20024)
 - 52.Щукіна Ю. Казка театру для дітей нового покоління. Слобідський край. [Інтернет ресурс] URL: <https://www.slk.kh.ua/>
 - 53.Щукіна Ю. Процеси оновлення художньої мови театру анімації в другій половині XX — на початку XXI століття.: Харків: Колегіум, 2023. с. 280
 - 54.David Z. Saltz, Project Muse, Live Media: Interactive Technology and Theatre Theatre Topics, Volume 11, Number 2, September 2001, pp. 107-130 (Article)
 - 55.Dixon S. Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation. Cambridge: MIT Press, 2007. 808 pp
 - 56.Giesekam G. Staging the Screen: The Use of Film and Video in Theatre. London: Palgrave Macmillan, 2007. [Інтернет ресурс] URL:

https://archive.org/details/stagingscreenuse0000gies_y2k9/page/n5/mode/2up
(10.11.20024)

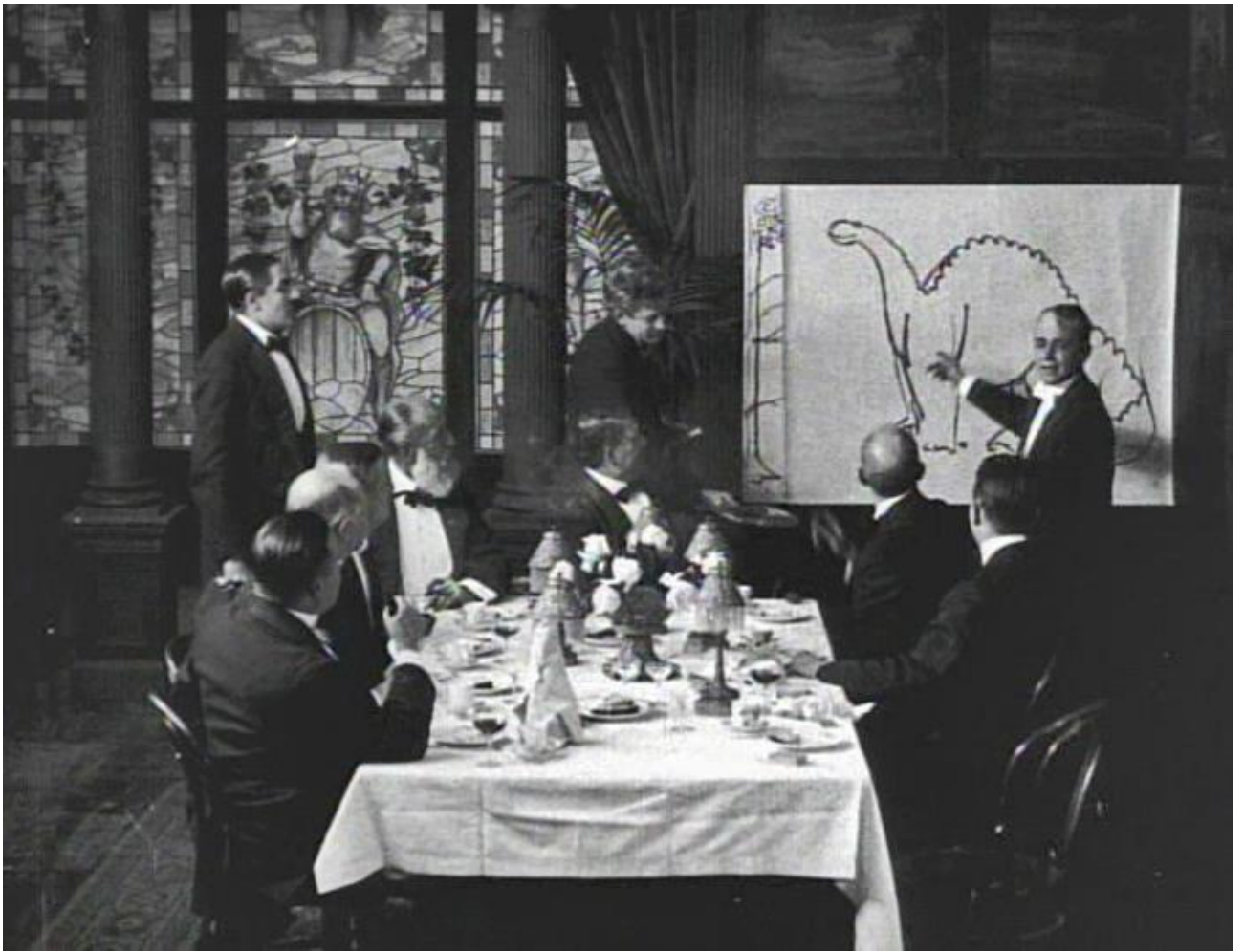
57. Sadoul G. Histoire générale du cinéma. Paris: Denoël, 1973. [Интернет ресурс]
URL: <https://archive.org/details/histoiregenerale0006sado/page/n7/mode/2up>
(10.11.20024)

ДОДАТКИ



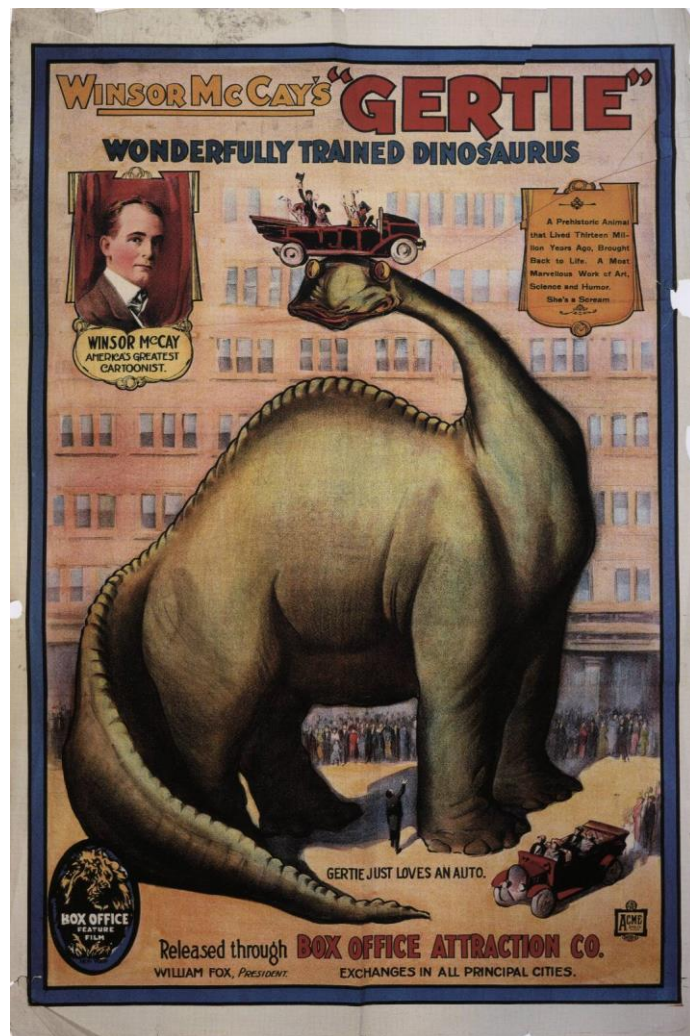
Сцена з R.U.R, що показує трьох роботів.

https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A0.%D0%A3.%D0%A0.#/media/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Capek_play.jpg



Мак-Кей та Герті на дружньому вечері

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/05/Gertie_dinner_party.jpg



Рекламний постер до фільму Вінзора Маккея «Динозавр Герті».

https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B8%D0%BD%D0%BE%D0%B7%D0%B0%D0%B2%D1%80_%D0%93%D0%B5%D1%80%D1%82%D1%96#/media/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Gertie_the_Dinosaur_poster.jpg



«Сталкери» (2015р.), вистава Київського національного академічного Молодому театрі, (режисер С. Жирков, відео І. Пелюк)

<https://zprz.city/news/view/zhittya-u-zoni-zaporizhti-podivilisya-vistavu-pro-nikomu-ne-potribnih-lyudejfoto>



«Скарб Сільвестра» (реж. О. Інютчкін)

<https://puppet.kharkov.ua/isrtoria-repertuara/1980.html>



«Тайна королівського саду» І. Мірошніченка

<https://puppet.kharkov.ua/spektakli/KOROLEVSKij-SAD.html>



«Тайна королівського саду» І. Мірошніченка

<https://puppet.kharkov.ua/spektakli/KOROLEVSKij-SAD.html>



ЛУСКУНЧИК

Режисер – Заслужений артист України І. Мірошніченко



ЛУСКУНЧИК

Режисер – Заслужений артист України І. Мірошніченко



ЛУСКУНЧИК

Режисер – Заслужений артист України І. Мірошніченко



«ВЕЛИКИЙ ДОБРЫЙ ВЕЛЕТЕНЬ»





«ВЕЛИКИЙ ДОБРЫЙ ВЕЛЕТЕНЬ»



«ВЕЛИКИЙ ДОБРЫЙ ВЕЛЕТЕНЬ»