

УДК 792.028.03:130.123”19”

*Липківська Ганна Костянтинівна,
<https://orcid.org/0000-0002-3100-7534>
кандидат мистецтвознавства, доцент,
Київська Муниципальна академія естрадного та циркового мистецтва
Київ, Україна
annlipen@gmail.com*

МУЛЬТИМЕДІЙНІ ЗАСОБИ НА СУЧАСНІЙ ТЕАТРАЛЬНІЙ СЦЕНІ

Мета дослідження – діагностика сучасного стану мультимедійних технологій на вітчизняній та закордонній театральній сцені. **Методологію дослідження** визначає семіотичний, етимологічний, індуктивний, спостережний та аналітичний аналіз розвитку мультимедійних технологій на театральному просторі. **Новизна дослідження** полягає в розширенні уявлень про кардинальне «переозброєння» арсеналу мультимедійних технологій

сценічного простору ХХІ ст. та в систематизації варіантів їх використання і за кордоном, і на вітчизняній сцені, зокрема в постановках хедлайнерів театрального процесу режисерів Д. Богомазова, О. Крижанівського, М. Голенка, А. Бакірова та А. Білоуса. **Висновки.** Кардинальне збагачення змістовно-образних можливостей сценічного мистецтва завдяки експансії мультимедійних технологій стало найсуттєвішою інноваційною ознакою сучасної сцени.

Ключові слова: драматичний театр; екранні засоби театру; мультимедійні засоби театру; цифрові засоби театру.

Липківська Анна Константиновна, кандидат искусствоведения, доцент, Киевская Муниципальная академия эстрадного и циркового искусств, Киев, Украина

Мультимедийные средства на современной театральной сцене

Цель исследования – диагностика современного состояния мультимедийных технологий на отечественной и зарубежной театральной сцене. **Методологию исследования** определяют семиотический, этимологический, индуктивный, наблюдательный и аналитический анализ развития мультимедийных технологий на театральном пространстве. **Новизна исследования** заключается в расширении представлений о кардинальном «перевооружении» арсенала мультимедийных технологий сценического пространства ХХІ в. и в систематизации вариантов их использования как за рубежом, так и на отечественной сцене, в частности в постановках хедлайнеров театрального процесса режиссеров Д. Богомазова, А. Крыжановского, М. Голенко, А. Бакирова и А. Белоуса. **Выводы.** Кардинальное обогащение содержательно-образных возможностей сценического искусства благодаря экспансии мультимедийных технологий стало существенным инновационным признаком современной сцены.

Ключевые слова: драматический театр; экранные средства театра; мультимедийные средства театра; цифровые средства театра.

Lypkivska Hanna, Ph.D. in History of Arts, Associate Professor, Kyiv Municipal Academy of circus and variety arts, Kyiv, Ukraine

Multimedia on the modern theater scene

The aim of the study is diagnostics of the modern state of multimedia technologies both on the domestic scene and abroad. **The research methodology** consists in semiotic, etymological, inductive, observational and analytical analysis of the development of multimedia technologies in the theatrical space. **The novelty of the study** is to broaden the notion of a radical “rearmament” of the multimedia technologies arsenal in the 21st century scenic space. And to systematize the use of

options both abroad and on the domestic scene, particularly in theatrical productions headliners process directors D. Bohomazov, A. Kryzhanivskiy, M. Holenko, A. Belous and A. Bakirov. **Conclusions.** Cardinal enrich content-shaped performing arts opportunities through the expansion of multimedia technology innovation was the salient feature of the modern scene.

Key words: drama theater; screen technologies theaters; multimedia technologies theaters; digital technologies theaters.

Постановка проблеми. 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. Лавиноподібна їхня експансія на театрі сцени, що триває синхронно із ускладненням та урізноманітненням самих цих засобів, розпочалося відносно недавно (хоча поодинокі випадки поєднання театру й кіно спостерігаються ще з 20-х рр.) – на межі ХХ–ХХІ ст., проте за цей час екранні/мультимедійні засоби невідворотно «прописалися» на кону, відтак наразі легше назвати виставу, де їх немає, аніж навпаки. Відомий критик М. Давидова слушно відзначає: «Я не знаю іншого виду мистецтва, чиї кордони так радикально змінилися за останні 20–30 років. Кіно, мультиплікація, відеоарт, інсталяція – абсолютно все, що завгодно, може апроприюватися театром. У цьому сенсі він володіє безмежними можливостями, яких немає у жодного іншого виду мистецтва» (2017).

Сьогодні набула масового розвитку й розповсюдження інноваційна інженерія (проектори, кіно- та мультимедійні екрани, лазерне обладнання) і відповідне цифрове програмне забезпечення. Масове впровадження мультимедійних технологій стало однією з визначальних ознак сучасного драматичного театру. Актуальною є потреба в діагностиці та систематизації найбільш розповсюджених варіантів використання мультимедійних технологій (і за кордоном, і на вітчизняній сцені) від найбільш новітніх – створення голографічного образу персонажа за допомогою т. зв. «технологій захоплення руху» до найпростіших – екранних проекцій.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблема експансії мультимедійних засобів на театральній сцені є відносно новою для вітчизняної мистецтвознавчої науки. Тож наразі триває етап збирання та систематизації емпіричного матеріалу через різноманітні джерела: критичні відгуки на вистави (Чужина, (2008, с. 58–71), (2012, с. 4.) й ін.), дослідження мистецтвознавців (О. Островерх (2006, с. 45–53), С. Триколенко (2016, с. 239) (2016, с. 147–156),

(Юдова-Романова, 2017, с. 314), а також через рефлексії практиків театру. За кордоном найбільш ґрунтовні праці з означеної проблематики належать М. Борисову (2014, с. 67–73) – доктору фізико-математичних наук, директорові Центру дизайну та мультимедіа Санкт-Петербурзького національного дослідницького університету інформаційних технологій, механіки та оптики. Назріла потреба діагностики та систематизації наявного матеріалу, а також узагальнення живої театральної практики в контексті експансії мультимедійних засобів.

Мета статті – діагностика експансії мультимедійних технологій на сцені вітчизняних та закордонних театрів, а також систематизація найбільш розповсюджених варіантів використання новітніх технологій, від найпередовіших (створення голографічного образу персонажу за допомогою т. зв. «технологій захоплення руху») до найпростіших (екранні проєкції).

Виклад основного матеріалу. Шукачів початку активізації використання новітніх сценічних засобів (насамперед, екранних) дослідники відсилають до 60-х рр. ХХ ст., коли в американській і західноєвропейській культурі розвивається й починає безпосередньо впливати на театр такий напрям актуального мистецтва, як перформанс. Невдовзі, у 70-х рр., як стверджують М. Борисов та О. Шустрова, «використання нових медіа в театрі стає досить поширеним явищем. Режисери, які тоді включилися в цей процес, продовжують експерименти з новими технологіями і сьогодні. Ціла плеяда авангардних художників експериментального перформансу у всьому світі визначає обличчя сучасного театру, в якому технології відкривають величезні можливості для розширення простору і залучення глядача» (2014, с. 68). Вчені відзначають тенденцію до режисерського універсалізму, яку підтверджує і М. Давидова: «Деякі режисери виступають також у ролі художників, сценографів і постановників світла. Вони створюють вистави як цілісні графічні твори, де рівною мірою поєднуються просторові елементи та навмисна «площинність». Так, наприклад, працює американський театральний режисер, сценограф і драматург, один з найвизначніших представників театального авангарду Роберт Вілсон. Його «Шекспірівські сонети» у театрі «Берлінер ансамбль» є майже казковим містичним дійством на межі абстракції, візуальних мистецтв і перформансу» (2014, с. 68). До названих режисерів варто додати також І. Кіліана, Р. Лепажа, Д. Джезуруна та ін.

Вершинним досягненням світового театру в царині поєднання традицій сценічного мистецтва із цифровими технологіями на поточний момент² можна

² Уточнення «на поточний момент» є принциповим, адже новітні цифрові технології розвиваються надзвичайно стрімко: рахунок іде вже не на десятиліття і навіть не на роки, а на місяці.

вважати постановку «Бурі», здійснену до 400-річчя від дня смерті В. Шекспіра театром Royal Shakespeare Company (RSC) у 2016 р. з використанням т. зв. «технологій захоплення руху». Технологічною «родзинкою» постановки «Бурі» став цифровий образ Аріеля, «духу повітря», який «перебуває» на сцені в реальному часі, без т. зв. «поствиробничого рендерингу», котрий використовується у створенні фільмів та комп'ютерних ігор: актор М. Куортлі грає у спеціальному костюмі із 360-ма датчиками руху, а ігровий двигун Unreal виконує рендеринг рухів аватара на підставі отриманих із цих датчиків даних. Завдяки проєкції Аріель зміг набувати різних форм, включаючи гарпію – міфічну напівжінку-напівптаха з величезними пазурами та людським обличчям. По суті, лінія Аріеля привносила у виставу елементи голографічного шоу, яке автор навчального посібника «Технічні засоби оформлення сценічного простору» К. Юдова-Романова визначає як «особливу проєкційну відеосистему в поєднанні зі спеціально обробленим контентом (наповненням), який відображається в просторі без видимого для глядачів екрана. Під час голографічного шоу глядачі можуть спостерігати літаючий у повітрі тривимірний об'єкт чи анімацію, побачити голограми реальних людей і анімаційних персонажів. Все це глядач спостерігає неозброєним оком. Поєднання графічних анімацій і заздалегідь підготовлених зображень живих персонажів (акторів) дає змогу створювати ефект присутності живих людей у віртуальному середовищі» (2017, с. 225). При цьому ще раз підкреслимо: у виставі «Буря» все це відбувалося не в запису, а в режимі реального часу.

Понад два роки тривала робота команди відеоінженерів, дизайнерів та ін. фахівців над створенням цифрового образу Аріеля у всіх його втіленнях, а також над іншими спецефектами для вистави, причому технології мали інтегруватися у сценічне дійство в такий спосіб, аби вони доповнювали можливості традиційного театру, а не підміняли собою власне театральне видовище та гру живих акторів.

Дж. Атаєва стверджує: «Одна з відмінностей сучасної естетики полягає в тому, що утопічне прагнення до синтезу мистецтв змінилося в ній агресивною експансією, волею до захоплення все нових територій. Жанри балансують на межі, і саме поняття перформансу є «межовим», це жанр між зображенням і театром. Перформанс (або відеоінсталяція) став інструментом, за допомогою якого здійснюється авангардна експансія» (2012). Принагідно зазначимо, що у зв'язку із бурхливим розвитком цього технологічного явища виникає потреба у нових театральних спеціальностях, пов'язаних зі створенням динамічного контенту та керуванням ним – у відеохудожниках, дизайнерах, відеоінженерах та ін.

Звісно, вітчизняна сцена наразі не може похизуватися такими технічними можливостями, але останніми роками бачимо деяку відповідність – на доступному нам рівні – загальносвітовим тенденціям. Приміром, активністю на вітчизняному ринку відзначається компанія LIGHTCONVERSE, яка співпрацює і з державними театрами, і з комерційними продюсерськими проектами. Компанія брала участь у технічному забезпеченні балету «Каприси» на музику Н. Паганіні, прем'єра якого відбулася в Національному академічному театрі опери та балету України імені Т. Шевченка (2012). Спеціально для цієї постановки під керівництвом головного художника театру М. Левитської були створені 3D-відео ефекти, які транслювалися синхронно з музичним рядом на кількох прозорих екранах. За задумом авторів вистави, при цьому мало виникати враження, ніби думки та почуття головних героїв матеріальні, що «кружляють» синхронно із танцюристами.

Стосовно драматичного театру, то одним із «піонерів» упровадження на сцені новітніх технологій відеоарту можна вважати режисера Д. Богомазова. На ці творчі експерименти, за спостереженнями критика І. Чужиної, його підштовхнуло крихітне (всього на 20 глядацьких місць) приміщення театру «Вільна сцена», який Д. Богомазов очолював з 2001 р.³: «Брак ігрового простору – одна із найперших провокацій, що кидає «виклик» режисерській майстерності та фантазії Дмитра Богомазова. Вистави режисера на «Вільній сцені» – це складне і вишукане поєднання мультимедійних технологій, стилістики драматичного театру із прийомами відеоарту, перфомансу, тривимірних інсталяцій» (2008, с. 58–71).

Чи не вперше активне використання Д. Богомазовим зазначених прийомів спостерігалось у виставі за п'єсою Р. Шиммельпфеннінга «Жінка з минулого» (2008). В анотації до вистави зазначалося: «Жінка з минулого», де замість сценографії використано найсучасніший відеоарт, стала одразу шоківим відкриттям неосяжних можливостей театру. Ця вистава унікально з'єднала людську фізіологію із холодною комп'ютерною технологією. Утаємничене шепотіння людського голосу, плескання долонь та босих ніг розчиняються в екранних проекціях думок, спогадів, почуттів, у віртуальній імітації побуту та інфернальному чорному тлі. З'єдналися, скупчилися в одному просторі потойбіччя, реальність і віртуальність, але не тільки: цього разу Богомазов вхопив і позачасовість буття, унаочнивши в живій тканині чуттєво-пластичного емоційного театру те, що людина одночасна в своєму минулому теперішньому й майбутньому, і назавжди залишиться там де колись була, навіть якщо вже давно знаходиться тут» (Олійник, 2013)

³ У 2012 р. театр припинив своє автономне існування шляхом об'єднання з академічним театром драми і комедії на лівому березі Дніпра.

У постановці Д. Богомазова і титри, і графічні «декорації», і загальна атмосфера дії забезпечується за допомогою відеоарту (відео – О. Чорний та Г. Хмарук). Відтак, за висновком журналіста Ж. Олійник, «вистава схожа на книгу з об'ємними ілюстраціями: проєктор розгортає на білій стіні декорації, а якщо відчинити двері, можна побачити привидів. І текст – як окрема декорація: зловісні крейдяні послання Ромі: “Краще вже не буде, а гірше нам не треба”, – дзеркально виведене на стіні» (2013).

Один із найяскравіших епізодів вистави – той, де емоційний стан персонажа, його думки та відчуття «проектуються» назовні у вигляді відеофільму, ніби ілюстрації до загальновідомого твердження, буцімто останньої долі секунди перед внутрішнім зором людини «кінострічкою» проходить усе її життя: до головного героя Франка раптом повертається пам'ять. Прийоми відеоанімації, випробувані у «Жінці з минулого», набули тотального характеру в іншій постановці Д. Богомазова у «Вільній сцені» – «Щуролові» за новелою О. Гріна, названій у програмці «3D-книгою» (2010). Але, видається, у цій моновиставі за участі О. Форманчука (художники – О. Чамросов і А. Звягінцева) відбулася підміна новітніми візуальними технологіями живої театральної матерії та гри актора. Про це свідчить журналіст М. Нікітюк: «Поки актор намагався прочитати текст, в режимі реального часу на білій стіні позаду художник малював графічні чорно-білі химери комп'ютерною мишкою. Оповідач говорить про дівчину – і ось вона, вимальовується з рисок біля героя на голій стінці; похмурі офортіві абстракції супроводжують монотонну розповідь Форманчука» (Teatre: театральній портал: URL: <http://teatre.com.ua/review/krysolov-ydejnyj-golod/inner>). М. Нікітюк робить слушний висновок: «За появою ескізів спостерігати цікавіше, ніж за актором, і час від часу доводиться за вуха повертати себе в канву розповіді. До речі, у виставі «Жінка з минулого» відеодекорації були і багатшими, і цікавішими, а головне – вони були змістоутворюючими та підтримували ідею постановки. У «Щуролові» відеодекорації майже самодостатні, не ілюстративні, вони створюють похмуру атмосферу бенкету смерті і є єдиною заслугою вистави» (2010).

Надалі традицію своєрідного «розмикання» обмеженого простору за допомогою відеоарту підхопив Новий драматичний театр на Печерську, який працює в підвалі житлового будинку, не маючи змоги застосовувати масштабні декорації, тож так само вдається до їх фантазійного «заміщення». Так, п'єса Н.-М. Штокманна «Корабель не прийде», поставлена О. Крижанівським (2012), становить розповідь молодого й доволі успішного автора про його марні спроби написати на замовлення п'єсу про падіння Берлінської стіни. Герой вирішує розпитати про події 1989 р. батька, з яким

у нього давно розладналися стосунки; з їхніх уривчастих діалогів і складається вистава.

Завдяки використанню відеоарту та елементів театру тіней (художники – Б. Орлов та І. Рубашкін) спілкування на кону І. Рубашкіна (Син) та В. Кузнецова (Батько) набуває особливої об'ємності та асоціативної «відкритості». Рецензент І. Чужина (2012, с. 4) справедливо називає ще одним важливим персонажем спектаклю екран: «Сюрреалістичні сні молодого героя, документальні кадри масових акцій, анімаційні картинки та відеоролики, гра світла та тіні, грайливий паперовий кораблик, котрий, несподівано з'явившись на очах у глядачів, пливе хвилями, – колаж цих пістрявих та різноманітних зображень, зрештою, проясняє сенс сценічної оповіді не менш емоційно за виконавців. Але, видається, найточніший та найвиразніший образ виникає в епізоді, коли дорослий син, який стоїть перед батьком, відкидає на екран тінь п'ятирічної дитини».

Міні-цикл робіт на кону Нового театру на Печерську з використанням відеоарту – «Пристрасті за Ідіотом», «ПреКрасное», «Любити», «Онегін» – створила творча група, до якої входять О. Ларіна (актриса, режисер), Д. Мартинов (актор, режисер, композитор, музикант та виконавець пісень), Р. Сокольник (актор). У різних виставах до них приєднувалися актори А. Сергєєва, С. Смирнова, В. Марвін, В. Заєць, художники Д. Костюминський та Б. Орлов, творча команда школи нових медіа Vlcк Vox (І. Інкі, Ю. Ліфшиць, О. Тищенко). Як, зокрема, зазначає щодо «Онегіна» В. Котенок, (2017) «для вистави зняли оригінальні відеофрагменти з життя героїв, які дають можливість глибше зрозуміти їхні внутрішні прагнення й почуття (...) Автори вистави потурбувалися про неординарні відеопроекції з комп'ютерним зображенням геометричних фігур та тварин і трансливали їх по всьому периметру сценічного простору. Завдяки проекторам була створена своєрідна гра зі світлом і тінями, теплим і холодним освітленням облич, у певному кольорі або ж у смужку. (...) Усе це додавало постановці загадковості, вишуканості та створювало враження медитативного позачасового дійства» (Котенок, 2017, с. 15).

У наведених прикладах ми маємо справу переважно з відеоартом-відеопроекціями на вертикальних площинах (екран, ставки, стіни). Однак у деяких виставах («Любити», «Онегін») використовується також «планшетний» відеоарт – у сцені написання Тетяною листа Онегіну або ж в тих епізодах, коли герой Р. Сокольника з «Любити» влаштовується на підлозі, і за допомогою комп'ютерної анімації до нього, самотнього, домальовуються інші силуети.

У розгорнутому вигляді прийом «площинної відеопроекції» впроваджується у виставі-хоррорі «Афродізіак» за мотивами «Парфюмера»

П. Зюскінда («Дикий театр», Київ, 2016, п'єса В. Понізова, режисер М. Голенко, художник О. Головач, відео – Д. Бурий). До цього спонукає сама архітектура сцени: проект створювався та грається в цирку, тож роль екрана, «аркуша паперу» для «малювання» кольором, світлом, контуром грає його арена, на яку глядач дивиться згори, під кутом.

Також у сучасному театрі спостерігаються випадки, коли сюжет не оздоблюється чи доповнюється відеоартом, а на екрані (виносному або на заднику сцени в якості екрана) продовжується/заміщується історія, котра розігрується на сцені. Так, використання спеціально відзнятого паралельного відеоряду змістовно «коригує» сприйняття сценічних подій у «Ріверсайд-драйві» В. Аллена (театр «Ательє 16», 2005, Київ, режисер – А. Білоус). Тут величезний екран наділений функціями, подібними до давньогрецького хору: за допомогою дотепних написів та картинок на ньому коментується те, що відбувається «внизу», оголюються внутрішні стремління героїв. Часом на екран також проектується онлайн-стрім із камери, яка стоїть збоку. Та головне – на екрані постають справжні події: спочатку там з'являються міст і герой на ньому, котрий нервово когось чекає, потім мостом крокує жінка, згодом вони з героєм уже поряд. За сюжетом герой перед тим, як з'ясовувати стосунки з коханкою, зустрічає дивну, якусь «карнавальну» істоту, котра представляється персонажем його кіносценарію. Далі ця дивна постать бере на себе ініціативу ревізії життя героя, провокує його розрив з коханкою, зрештою, як можна здогадатись, іде зі сцени, аби ту коханку наздогнати, і повертається, убивши її, бо вона збиралася шантажувати героя. У підсумку через вибудовування засобами кіно паралельної фабули сюжет набуває повноти та завершеності.

У Чернігівському обласному академічному музично-драматичному театрі ім. Т. Шевченка в «Комедії помилок» В. Шекспіра (2015, режисер – А. Бакіров) за допомогою відеопроекції створюється можливість зустрічі на кону двох пар близнюків, тобто 4-х персонажів, за наявності лише двох акторів, кожен з яких грає по дві ролі. Саме таке вирішення підготовлено використанням екрана протягом усього спектаклю: спочатку на ньому з'являється один з найвідоміших портретів Шекспіра – «рухаючи» губами, автор ніби промовляє знамениті настанови Гамлета мандрівним акторам. Надалі на екрані змінюють одне одне «фотозаставки» із написами: «Палац князя», «Дім Адріани», «Абатство» (відеозйомка та відеомонтаж – Д. Онищенко). Руїни, дворики, мури – у притамовано-блакитних тонах, наче залиті сяйвом повного місяця. Зрештою, у сцені розв'язки дві пари Антіфолів та Дромію зустрічаються у відеопроекції: двоє Є. Бондарів та двоє Д. Літашових вдивляються одне в одного, демонструють однакові родимки, плескають по плечу, обіймаються.

Проте для виголошення чергової репліки на авансцену із натовпу персонажів, котрі на мить перекривають екран, виходить хтось один з них. На поклони ж актори аплодують портретові Шекспіра на екрані – і той «підморгує» їм та публіці. Використані режисером А. Бакіровим прийоми загалом спрямовані, насамперед, на поглиблення інформаційно-емоційного контакту між сценою та залом, установлення простих, винахідливих та відповідних жанрові «комедії положень» правил гри.

До подібного, але більш різкого режисерського відеожесту вдається А. Бакіров у виставі «Вій» за п'єсою Н. Ворожбит (2017). У віртуальному просторі Оксана-«панночка» жива: її обличчя крупним планом – на заднику-екрані, як і всі, кого вже немає у просторі реальному, але чиї сторінки в соцмережах можуть зберігатися вічно. Старовинна козацька молитва – про «мертвих, живих і ненароджених», про громаду, її очільників та військо, про убієнних та заморених голодом – ніби розчиняє невидиму браму, і от уже навколо Оксани, наче з туману, проступають постаті всіх персонажів, а за їхніми плечима – нові й нові шеренги, мільйони безіменних душ, завислих між світами.

Окрему тему для розгляду становлять зразки інтерактивного театру, в яких використовується віртуальний простір Інтернету (зокрема, соцмереж), адже «на запитання, що являє собою сучасне візуальне мистецтво або на яку аудиторію ця дія спрямована, найбільш поширена відповідь така: мистецтво відображає візуальний досвід покоління і, відповідно, домінуючу в даний час систему комунікації – чи то газета, телебачення або Інтернет» (Атаева Дж., 2012).

Так, у 2015–2016 рр. у Києві та інших містах України демонструвалася антрепризна моновистава в жанрі, наближеному до *stand-up* шоу, під назвою «FaceBook P.S.» (режисер та автор п'єси – Д. Колбергс). Спочатку в ній виступав О. Ромашко, а згодом – Ю. Дяк⁴. Цей спектакль являє собою монолог сучасної людини, котра більшу у частку життя проводить у віртуальному світі, де аватари стають ближчими за реальних друзів, а найбільша радість – отримати якнайбільше «лайків».

Протягом усієї вистави актор працює (зокрема, і вступаючи у прямий контакт із публікою) на тлі проекції сторінки персонажа в мережі Facebook, на якій у цей час з'являються коменти, фото, «лайки» та інші реакції його дописувачів (зокрема, і реальних, знайомих глядачам у залі); він відповідає на них, і так до нескінченності. Віртуальний світ вступає з реальним у химерні стосунки, межі реальності розмикаються. Відрізок життя, вміщений у виставу, завершується, але персонаж так і не може дати собі ради, що цілком логічно:

⁴ Наразі анонсовано повернення на сцену цієї вистави під новою назвою – «ЛАЙКнутий».

проблема героя і за межами театру та конкретної вистави наразі не має свого розв'язання.

Звісно, на кожному з розглянутих тут прикладів креативного та художньо переконливого використання новітніх мультимедійних технологій припадає частка випадків, коли відеопроєкції використовуються в якості «фотошпалер», що створюють ілюзію наявності сценічного оформлення в ситуації економії на декораціях – такого собі відеоарту «для бідних» або для тих, хто прикидається такими.

Новизна проведеного дослідження полягає в розширенні уявлень про кардинальне «переозброєння» арсеналу мультимедійних технологій сценічного простору ХХІ ст. та в систематизації варіантів їх використання і на закордонній, і на вітчизняній сцені, зокрема в постановках хедлайнерів театрального процесу режисерів Д. Богомазова, О. Крижанівського, М. Голенка, А. Бакірова та А. Білоуса.

Висновки дослідження і перспективи подальших розвідок. Активне використання новітніх мультимедійних засобів кардинальним чином розширило змістовно-образні можливості сучасної сцени. Але, водночас, очевидною є також тенденція підміни мультимедійною технікою безпосередньої драматичної дії, що виникає внаслідок надмірного використання режисерами/художниками щойно набутих технічних можливостей.

Ці висновки мають, однак, проміжний характер, оскільки і форми та способи використання мультимедійних технологій, і технічні можливості театру загалом перебувають у постійному розвитку. Тож сьогодні ми можемо лише відстежувати та фіксувати випадки такого використання, аналізувати та систематизувати їх, усвідомлюючи, що струнка й вичерпна класифікація їх наразі неможлива априорі, і лише в майбутньому, коли театр, можливо, «перехворіє» на відеоарт так само, як «перехворів» на всі інновації протягом своєї 2500-літньої історії, настане можливість зробити щодо нашого предмету вичерпні та остаточні висновки. Отже, будемо й надалі спостерігати та аналізувати варіанти використання на театральній сцені найновітніших технологій.

Бібліографічні посилання

1. Атаева Дж. В лучах проектора, 2012. URL: <https://artelectronics.ru/posts/v-luchakh-proektora>. Дата обращения 04.03.2018
2. Борисов Н. В., Шустрова О. И. Современный театр и Интернет. *Технологии информационного общества в науке, образовании и культуре* : сб. науч. ст. Труды XVII Всероссийской объединенной конференции «Интернет и современное

- общество», Санкт-Петербург, 19–20 нояб. 2014 г. Санкт-Петербург : Университет ИТМО, 2014. С. 67–73.
3. Давыдова М. Великое разнообразие. *Театралий*. 2017. 21 нояб. URL: https://teatralium.com/articles/velikoe_raznoobrazie. Дата обращения 04.03.2018
4. «Жінка з минулого» URL: <https://kiev.vgorode.ua/event/teatry/21181-zhinka-z-mynuloho>. Дата звернення 04.03.2018
5. Котенок В. Як зростити... свій дім? Пошуки щастя Нового театру на Печерську. *Театрально-концертний Київ*. 2017. № 3. С. 14–17.
6. Никитюк М. «Крысолов». Идейный голод. *Teatre: театральний портал*. 2010. URL: <http://teatre.com.ua/review/krysolov-ydejnyj-golod/inner>. Дата звернення 04.03.2018.
7. Олійник Ж. «Жінка з минулого». *Teatre: театральний портал*. 2013. URL: <http://teatre.com.ua/review/inkazmynulogo/>. Дата звернення 04.03.2018
8. Островерх О. Сучасний театр: між сценографією та інсталяцією. *Курбасівські читання : наук. вісн.* Київ: Нац. центр театр. мистецтв ім. Леся Курбаса, 2006. № 6. Ч. 1. 2011. С. 45–53.
9. Триколенко С. Т. Українська сценографія кінця ХХ – початку ХХІ ст.: основні тенденції розвитку та авторські позиції : дис. ... канд. мистецтвознавства : 26.00.01. Київ : ІМФЕ ім. М. Рильського НАНУ, 2016. 239 с.
10. Триколенко С. Т. Формування сценічного середовища за допомогою мультимедійних засобів як один з прийомів поєднання новітнього медійного та традиційного образотворчого мистецтва. *Проблеми розвитку міського середовища*. 2016. Вип. 2. С. 147–156.
11. Чужинова І. Два кроки в напрямку до узбіччя (До творчого портрету режисера Дм. Богомазова). *Просценіум*. 2008. №. 3. С. 58–71.
12. Чужинова И. Семейные проблемы у Берлинской стены : Киевский Театр на Печерске продолжает осваивать немецкую драматургию. *Коммерсантъ Украина*. 2012. № 148. С. 4.
13. Юдова-Романова К. В. Технічні засоби оформлення сценічного простору. Київ: Вид. центр КНУКіМ, 2017. 314 с.

References

1. Ataeva, Dzh. 'In the projector's rays', [online] Available at: <<https://artelectronics.ru/posts/v-luchakh-proektora>> [Accessed 04 March 2018].
2. Borysov, N.V. and Shustrova O.Y. (2014). Modern theater and Internet. *Information society technologies in science, education and culture: a collection of scientific articles. Proceedings of the XVII All-Russian Joint Conference "Internet*

- and Contemporary Society*”, St. Petersburg, November 19–20 2014. St. Petersburg. Saint Petersburg State University of Information Technologies, Mechanics and Optics, pp. 67–73.
3. Davydova, M. (2017). ‘Great diversity’. *Teatralyi [Theater]*, [online]. Available at: https://teatralium.com/articles/velikoe_raznoobrazie/ [Accessed 04 March 2018].
 4. *Woman from the past* [online] Available at: <https://kiev.vgorode.ua/event/teatry/21181-zhinka-z-mynuloho> [Accessed 04 March 2018].
 5. Kotenok, V. (2017). As nurture ... my home? The search for the happiness of the New Theater in Pechersk. *Teatralno-kontsertnyi Kyiv [Theater-Concert Kyiv]*, no. 3, pp. 14–17.
 6. Nykytiuk, M. (2010). ‘ “Pied Piper”. The ideological hunger’. *Teatre: teatralnii portal [Teatre: Theatrical Portal]*, [online] Available at: <http://teatre.com.ua/review/krysolov-ydejnyj-golod/inner> [Accessed 04 March 2018].
 7. Oliinyk, Zh. (2013) ‘ “Woman from the past” ‘. *Teatre: teatral 'nii portal [Teatre: Theatrical Portal]*, [online] Available at: <http://teatre.com.ua/review/inkazmynulogo/> [Accessed 04 March 2018].
 8. Ostroverkh, O. (2006). Modern theater: between scenography and installation. *Kurbasivski chytannia [Kurbas readings]*, no. 6 part , pp. 45–53.
 9. Trykolenko, S.T. (2016). *Ukrainian scenography of the late XX – early XXI centuries: the main trends of development and author’s positions*. D.Ed. The Institute of Art, Folklore and Ethnology of the National Academy of Sciences of Ukraine named by M. Rylsky.
 10. Trykolenko, S.T. (2016). ‘Formation of the stage environment with the help of multimedia means as one of the methods of combining the newest media and traditional fine arts’. *Problemy rozvytku miskoho seredovyscha [Problems of Urban Environment Development]*, issue 2, pp. 147–156.
 11. Chuzhynova, I. (2008). Two steps towards the road (To the creative portrait of director Dm. Bogomazov). *Prostsenum [Prostsenum]*, no. 3, pp. 58–71.
 12. Chuzhynova I. (2012). Family problems near the Berlin Wall: Kiev Theater in Pechersk continues to master German drama. *Kommersant Ukrayna [Kommersant Ukraine]*, no 148, p.4.
 13. Yudova-Romanova, K.V. (2017). *Technical means of the scenic space*. Kyiv : Publishing Center Kyiv National University of Culture and Arts.

© Липківська Г. К., 2018

Стаття надійшла до редакції 05.03.2018