



УДК 37.013.73

## ВІДЕОДИЗАЙН ЯК ЕФЕКТИВНА АУДІОВІЗУАЛЬНА ТЕХНОЛОГІЯ РОЗВИТКУ ТЕАТРАЛЬНОГО СТОРИТЕЛІНГУ

ПРАЦКОВ Роман

Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна  
[pratskovroma@gmail.com](mailto:pratskovroma@gmail.com)

*Стаття присвячена дослідженню відеодизайну в контексті проблематики театрального сторітелінгу та особливостей використання іммерсивних технологій для створення захопливої сценічної історії. Констатовано, що технології відеодизайну на сучасному етапі розвитку сценічного мистецтва надають безпрецедентні можливості для розвитку театрального сторітелінгу, в основі якого – передача почуттів та переживань засобами мистецтва наративу. Виявлено, що серед іншого засобами відеодизайну статичне тло можна перетворити на динамічне середовище, покращити розвиток характеру сценічної дії шляхом проєктування внутрішніх думок персонажів або їх спогадів, створити багатопланові наративи, що відображають одночасні сюжетні лінії або перспективи, залучити глядача за допомогою інтерактивних проєкцій, розширити сценічний простір вистави шляхом імітації великомасштабних подій та ін.*

**Ключові слова:** відеодизайн, проєкція, театральний сторітелінг, іммерсивні технології, змішана реальність.

### ВСТУП

Відеодизайн (проєкційний дизайн) включає візуальні елементи (відео, нерухомі зображення, анімацію) у живі театральні вистави, покращує сторітелінг та створює іммерсивні середовища. Він є динамічним сценографічним інструментом, що дозволяє швидко змінювати обстановку, настрій та візуальний контекст без фізичних змін сценічного простору. Функціонуючи як окремий елемент дизайну або в поєднанні з традиційним дизайном сцени, освітлення та звуку, відеодизайн створює унікальний театральний досвід, оскільки дозволяє включати цифровий контент та інтерактивні елементи в режимі реального часу, розширює творчі можливості живого виступу. Подолання розриву між живим виступом і цифровими медіа дозволяє використовувати інноваційні техніки наративу та візуальний сторітелінг.



## **ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ**

Завданням роботи є виявлення особливостей використання відеодизайну в сценічному мистецтві в контексті розвитку театрального сторітелінгу.

## **РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ**

Театральне мистецтво – складний багатоаспектний феномен, гнучка динамічна система, еволюція якої безпосередньо пов'язана з розвитком суспільства. Протягом історії людства театр віддзеркалює напрями і тенденції сучасного соціуму, що простежується не лише в змінах підходів до режисури та акторського мистецтва, але й в сценографічному оформленні вистав. Станом на початок третього десятиліття XXI ст., з безпрецедентним рівнем впровадження інновацій інформаційно-комунікаційних розробок, театральне мистецтво активно інтегрує провідні цифрові розробки з метою створення видовищної візуальної репрезентації авторського нарративу, що відповідає запитам сучасного глядача, рівню його візуальної культури, пропонуючи отримати новий, сповнений емоціями досвід.

Важливим інструментом сценічного дизайну наразі вважається відеодизайн – «відносно нова сфера дизайнерської практики, що виникла на перетині цифрових медіа, відео та мистецтва (...) форма вираження, що поєднує елементи анімації, моушн-графіки, кіновиробництва та цифрового мистецтва» [1, с. 41] – одне з інноваційних технологічних досягнень, що відкриває повний доступ до створення унікального театрального сторітелінгу.

Сторітелінг в буквальному перекладі означає оповідання історії, специфіка якого полягає не лише в переказі певної події, а більшою мірою в створенні історій, що захоплюють увагу, здійснюють вплив на почуття та емоції глядачів. Сторітелінг – мистецтво, що є дуже давнім, але актуальним і на сучасному етапі, оскільки незважаючи на особливості культурно-історичних епох, нарратив постійно адаптується до умов і ситуацій навколо них [2, с. 17]. Важливу роль у сторітелінгу, є людське бажання завжди передавати почуття та переживання через мистецтво нарративу. Окрім того, розподіл контекстів у нарративі тісно пов'язаний із семіотичними теоріями, такими як теорія, висловлена Ф. де Соссюром щодо «Означеного» та «Означення» у семіотичі. Як мистецтво розповідати історію для досягнення потрібного ефекту сторітеллінг є важливою частиною сценічних практик. На сучасному етапі актуальним елементом, що впливає на розвиток нарративу, є цифрові технології.

Проекційне відображення — це спосіб передачі зображень через проектор, які можна відображати не тільки на екрані, але й на стіні або інші об'єкти, що раніше не були засобом відображення рухомих зображень. У своєму застосуванні воно може стимулювати емоції глядачів. Відеодизайнери створюють світи з використанням медіа в архітектурних, скульптурних, міжособистісних та нарративних середовищах.

Сторітелінг за допомогою відеодизайну дозволяє створити унікальну сценічну постановку, що вигідно виділяється на тлі інших сценічних творів і



здійснити яскравий вплив на глядача. Цифрові технології можуть використовуватися для створення нових, мультимодальних вражень і безумовно відіграють позитивну роль в постановках сучасного театру, проте, як наголошують дослідники, їх використання повинно бути ретельного сплановано, щоб гарантувати відповідність глядацьких вражень поставлений режисером меті та ідеї вистави [4, с. 98]. Завдяки використанню імерсивних технологій глядач відчуває емпатію і більше слідкує за розвитком сюжету, переживаючи не стільки чужий досвід, що не завжди дає необхідний відгук всередині, але й особистісний.

Відеодизайн дозволяє створити унікальний, деталізований та продуманий сценічний простір, передати сенс візуально, занурити глядача в потрібну атмосферу та надати можливість прожити досвід самостійно. Імерсивний сторітелінг є інноваційною методикою театральної постановки, що за допомогою цифрових технологій створює відчуття повної присутності в історії, є своєрідним способом синтезу реальності та почуттів зі сценічного дію.

У сучасному театрі інновація сценічного дизайну є однією з причин успіху вистави. Сценічний дизайн полягає в тому, щоб переосмислити звичайні матеріали засобами художньої творчості, щоб надати глядачу новий естетичний досвід. Якщо традиційно в процесі створення дизайну сценічного простору використовуються матеріальні речі для створення реалістичного простору, з розвитком технологій в цифрову епоху концепція змішаної реальності дозволяє відійти від матеріальних елементів [3, с. 110]. Технологія змішаної реальності відіграє значну роль в галузі цифрових технологій, інтегруючи віртуальні об'єкти та сцени, створені комп'ютером, в реальний світ для створення унікальних візуальних вражень, що безумовною сприяють переходу театрального сторітеллінгу на новий, імерсивний рівень.

Відеодизайн дозволяє перетворити статичне тло на динамічне середовище, що розвивається (змінні пейзажі, декорації уповільненої зйомки та ін.), покращує розвиток характеру сценічної дії шляхом проектування внутрішніх думок персонажів або їх спогадів (послідовність снів, мрії, думки, фантазії та ін.), створює багатошарові наративи, відображаючи одночасні сюжетні лінії або перспективи (наприклад, ефект розділеного екрану), сприяє залученню глядача за допомогою інтерактивних проєкцій (адаптивне середовище, краудсорсинговий контент), розширює сферу сценічної постановки шляхом імітації великомасштабних подій або місць (наприклад, космічні декорації, епічні бойові сцени та ін.).

## **ВИСНОВКИ**

Окремий напрям дизайн-діяльності, відеодизайн, маючи порівняно невелику історію використання, набуває широкого розповсюдження в створенні дизайну сценічного простору різноманітних театральних практик, від вистав драматичного театру, до постдраматичних перформансів, імерсивних та інтерактивних постановок. В широкому розумінні у контексті специфіки театального мистецтва, відеодизайн змінює і модифікує сприйняття глядачем фізичного простору сцени, креативно інтегруючи проєктовані статичні чи динамічні зображення, сприяючи урізноманітненню візуального простору



вистав та створює підґрунтя для театрального сторітелінгу нового рівня – цифрового.

Завдяки використанню інноваційних технологій відеодизайн надає можливості не лише відмовитися від традиційного статичного тла, перетворивши його динамічне середовище, але й інтегрувати в сценічний простір елементи змішаної реальності, що серед іншого сприяє репрезентації глядачу складних багатопланових наративів, поєднувати в одній сцені елементи минулого і теперішнього, розширюючи звичне розуміння часопросторової специфіки театрального мистецтва.

### ЛІТЕРАТУРА

1. Бойко В. Функціональна складова відеодизайну в оформленні сценічного видовища. Актуальні питання гуманітарних наук. 2023. Вип. 63. С. 40–46.
2. Greene E. *Storytelling : Art and Technique*. United States of America : Elsevier, 1996.
3. Shen J., Zheng J. Mixed Reality as a Technology for Immersive Stage Space Construction. *Technology and Language*. 2023. Issue 4(4). pp. 104-125.
4. Wiseman S., Van der Linden J., Spiers A., Oshodi M. Control and BeingControlled: Exploring the use of Technology in an Immersive Theatre Performance. In: *DIS 2017: DesigningInteractive Systems Conference 2017*, ACM, New York, USA.

### PRATSKOV R.

#### VIDEO DESIGN AS AN EFFECTIVE AUDIOVISUAL TECHNOLOGY FOR THE DEVELOPMENT OF THEATRE STORYTELLING

*Abstract. The article is devoted to the study of video design in the context of the problems of theatrical storytelling and the features of using immersive technologies to create a fascinating stage story. It is stated that video design technologies at the current stage of the development of stage art provide unprecedented opportunities for the development of theatrical storytelling, which is based on the transmission of feelings and experiences through the means of narrative art. It has been found that, among other things, video design tools can transform a static background into a dynamic environment, enhance the development of the character of a stage action by projecting the inner thoughts of characters or their memories, create multi-layered narratives that reflect simultaneous storylines or perspectives, engage the viewer through interactive projections, expand the stage space of a performance by simulating large-scale events, etc.*

**Key words:** *video design, projection, theatrical storytelling, immersive technologies, mixed reality.*