

DOI: 10.31866/2410-1176.40.2019.172704

УДК 792.02:004.032.6

**3D-MAPPING
ЯК ЗАСІБ СТВОРЕННЯ
АСОЦІАТИВНИХ АСПЕКТІВ
ХУДОЖНЬОГО ОБРАЗУ**

Доколова Альона Сергіївна
Аспірантка,
ORCID: 0000-0003-3795-6789,
e-mail: dokolashka@gmail.com,
Київський національний університет
культури і мистецтв,
вул. Є. Коновальця, 36, Київ, Україна, 01133

Мета дослідження – визначити естетичний потенціал інтегрування цифрових технологій у сучасному театральному просторі; з’ясувати специфіку використання відеомапінгу для створення асоціативних аспектів художнього образу в драматургічних постановках. Методологія дослідження. Дослідження здійснено на основі використання загальнонаукових методів та принципів наукового пізнання: аналітичного, джерелознавчого, когнітивного, історичного й термінологічного. Наукова новизна. Досліджено специфіку впливу інноваційних технологій на розвиток театрального мистецтва ХХІ ст. та постановочний процес у контексті взаємодії сценічної умовності та віртуальної реальності; виявлено особливості театральної форми «технодрама»; доведено, що 3D-mapping позиціонується сучасними режисерами-постановниками та сценографами як засіб створення художнього образу; виявлено специфіку застосування відеомапінгу. Висновки. Використання відеомапінгу в процесі постановки художнього твору сприяє формуванню багатобразності та експериментальності сценізації. Інноваційні види мультимедійного мистецтва, як інструмент режисерів-постановників, сприяють пошуку нових засобів художньої виразності та вдосконаленню методів процесу постановки сценічного твору. 3D-mapping в умовах сучасного театрального простору здійснює значний вплив на художню образність сценічного твору, сприяє формуванню нового типу художнього простору, зміні характеру діалогу художнього твору і глядача, що, своєю чергою, сприяє розвитку сценічного мистецтва в цілому.

Ключові слова: 3D-mapping; сценічний простір; театральні постановки; художній образ.

Вступ

Стрімкий розвиток технологій, які поєднують різноманітні засоби інформації та комунікації, нині суттєво позначається на сценічному дійстві. Синтетичний характер діяльності сценографів та режисерів-постановників перетворює цей процес на творчо-технологічну роботу. Новітні технології орієнтовані передусім на створення візуальних образів, а тому їх використання в сценографії є виправданим для універсалізації створення сценічної постановки від ідеї до реалізації. Сучасні постановники надають перевагу зацікавленості глядача «медійністю» сценографії, оскільки інноваційні технологічні рішення щодо декорацій, світла, звуку та ін. не лише забезпечують видовищність образів, а в першу чергу допомагають створити й підтримати емоційне середовище постановки. Світові тенденції оформлення сценографічного простору тяжіють до еkleктизації, стилізації та метафоризації в процесі створення єдиного художнього образу постановки, що досягається за допомогою сучасних інноваційних технологій – залучення широкого спектру технологічного обладнання: систем озвучення, світлового оформлення, відеозображення та проекційних приладів.

Враховуючи важливість дослідження питань взаємовідношення та взаємодії творчого завдання і його практичної реалізації, визначення ролі 3D-mapping та специфіки його використання в сучасному постановочному процесі як засобу створення асоціативних аспектів художнього образу є актуальним і доцільним для сучасної теорії та історії мистецтва.

Специфіка трансформаційних процесів, які відбуваються в театральному просторі ХХІ ст., привертає увагу багатьох вітчизняних та зарубіжних культурологів, мистецтво- та театрознавців. Однією з найперспективніших тем дослідження є особливості залучення інноваційних технологій у сценічні постановки. Наприклад, С. Бродхерст «Проект Ієремії: Взаємодія, реакція та продуктивність» (2004 р.); С. Діксон «Цифрові вистави: історія нових медіа в театрі, танці, виконавському мистецтві та

інсталяції» (2007 р.); Д. Джернігана та С. Фернандеса «Персонажі цифрового підсилення реальності в театральних виставах» (2009 р.); Т. Астаф'єва «Нові технології у сучасному процесі постановки» (2011 р.); Р. Азума «Найважливіші виклики, що стоять перед розширеною реальністю» (2016 р.) та ін.

У публікаціях розглядаються лише деякі аспекти означеного питання, що не дають загального уявлення про роль інноваційних технологій у розвитку процесу постановки сценічного твору. Зокрема, недостатньо висвітленим залишається питання впливу 3D-mapping на формування художньої образності драматичної вистави, формування нового типу художнього простору та зміни характеру діалогу художнього твору і глядача.

Мета статті

Метою дослідження є з'ясування естетичного потенціалу інтегрування цифрових технологій у сучасному театральному просторі та специфіки використання відеомапінгу для створення асоціативних аспектів художнього образу в сучасному театральному просторі.

Виклад основного матеріалу

Розвиток театральної техніки й постановочних технологій протягом історії театального мистецтва відбувався нерівномірно; він безпосередньо пов'язаний і зі зміною стилю доби, і з розвитком науково-технічного прогресу. Від періоду раннього авангарду та модернізму виражально-зображальні мови всіх класичних видів почали змінюватися, а потім змінилися й самі види та жанри, під впливом експериментально-пошукових тенденцій, ініційованих історією мистецтва.

У художньо-естетичній галузі прагнення до осучаснення призвело до інтенсивного переоцінювання класичних цінностей, до відмови від багатьох традиційних принципів створення постановки та пошуку нових, адекватних часові засобів науково-технічного прогресу. Внаслідок цього на сучасному етапі в соціокультурному та соціомистецькому просторі представлено нові експериментальні види й жанри, які прийнято називати «арт-проектами» або «арт-практиками» (наприклад, інсталяції, мистецькі акції, енвайронменти, неппенінги, перформанси й ін.), котрі вже практично не мають нічого спільного із традиційними видами мистецтв, від усіх принципів та методів якого їхні автори відмовилися або використовують вибірково, як допоміжні засоби.

У другій половині ХХ ст. у театральному просторі почали використовувати технології, що давали змогу автоматизовано проектувати та керувати деякими елементами сценографії (наприклад, колажування, світлова й кольорова партитура, динамічна проекція, відтворення шумів і звуків та ін.); популяризувалася і технологія візуального впливу на свідомість глядача засобами кіномистецтва та проекційної інформації.

Панівні тенденції світового віртуального мистецтва на початку ХХІ ст. здійснили неабиякий вплив і на процес створення інноваційного театального видовища. Сучасні глобалізаційні процеси в галузі культури та мистецтва сприяють синтезуванню технологій, що використовуються в театральному просторі. Зокрема, використання відеомапінгу надає режисеру-постановнику унікальні можливості імітації реальності в тривимірному відображенні місця дії, трансформації часу та простору.

Сучасні дослідники визначають віртуальну реальність як художній феномен, складну самоорганізуючу систему, специфічне чуттєве (візуально-аудіо-гаптичне) середовище, що створюється електронними засобами комп'ютерної графіки та повністю реалізується в психіці кожного конкретного індивідуума, класифікуючи галузь віртуальності, пов'язану з мистецтвом та естетичним досвідом у такий спосіб: природня віртуальність; мистецтво як віртуальна реальність; паравіртуальна реальність; протовіртуальна реальність та віртуальна реальність (Бычков та Маньковская, 2006, с. 36–39).

Паравіртуальна реальність у галузі актуального мистецтва та сучасних арт-практик має власну специфіку, напрацьовуючи елементи віртуальної реальності майбутнього. Тенденціями розвитку художньо-естетичної культури, на думку відомого історика естетики, доктора філософських наук В. Бичкова, є руйнування традиційних засобів «...художніх мов класичного мистецтва» і «... класичної естетичної свідомості»; спроби пошуку та формування нових принципів, прийомів та засобів неутилітарної арт-діяльності. (Бычков, 2003, с. 61–71).

На думку В. Бичкова та Н. Маньковської (2006, с. 43), у галузі театального мистецтва подібні тенденції проявляються здебільшого у вигляді постановок віртуально аранжованих театралізованих вистав-перформасів, що пояснюється не стільки оптимізацією технічної компоненти творчого процесу

(хоча театральні комп'ютерні розроблення на сучасному етапі дають змогу обробити на дисплеї деталі вистави і побачити її у трьох вимірах. – *Авт.*), скільки специфікою художньо-естетичного аспекту театального розвитку. До речі, прагнення до стереоскопічного ефекту сприйняття вистави глядачем було характерним і для режисерів останньої третини ХХ ст. – П. Брука, А. Васильєва, Є. Гротовського та ін., театральні досліди яких нерідко перетворювали постановки за мотивами класичних п'єс на своєрідні «хепенінги».

Наприкінці ХХ ст. у театральному просторі з'явилася нова форма – «технодрама», яка поєднує елементи цифрових медіа з акторською грою та драматичною розповіддю. На відміну від ранніх спроб інтегрування технології в драму, наприклад Р. Вагнером та Б. Брехом, котрі застосовували різні мультимедійні технології для своїх театральних постановок, технодрама – це лімінальний простір, у якому питання ідентичності ускладнюється взаємодією між живими акторами та великою кількістю складних технологічних пристроїв (і фізичних, і віртуальних) на одному етапі виконання. У такий спосіб даний жанр театального мистецтва, презентуючи технокультурний естетичний матеріал, здатен передавати, окрім змісту твору, художні та культурні аспекти постановки, створюючи місце постійної напруги засобами співставлення фізичних тіл і віртуальних елементів у театральному просторі. На думку дослідників, саме у «просторі, наповненому напругою», внаслідок взаємодії тіла й технологій, виникає можливість пошуку нових експериментальних форм і практик у сучасному театрі (Broadhurst, 2004, p. 48).

На сучасному етапі виконавське мистецтво (театральні постановки, хореографічні та музичні виступи) характеризується тяжінням до нової парадигми злиття з цифровими технологіями, позбуваючись аналогової естетики. Процес синтезу виконавських мистецтв та високих технологій мультимедійної сценографії (використання технологій мультимедіа та засобів комп'ютерної графіки. – *Авт.*) розпочався кілька років тому, відтак нині в багатьох країнах використання 3D-mapping вважається скоріше невід'ємною, аніж інноваційною частиною сучасного сценічного простору.

Варто зазначити, що відеомапінг надає нові можливості режисерам-постановникам під час створення перформансів, інсценізацій та навіть постановок класичних драматичних вистав, візуально змінюючи простір сцени й тіло актора, сприяючи глибшому осмисленню глядачем ідейного задуму постановки (Dixon, 2007, p. 195), а хромакей (голографічна проекція) є популярною мобільною технологією для створення атмосфери інтерактивної участі в постановці кожного глядача (Михайлов, 2007, с. 70).

Яскравим прикладом використання нових медіа технологій у театрі є творчість режисера Р. Лепажа, який інтегрував у постановку третьої частини опери Р. Вагнера «Кільце нібелунга» – «Зігфрід» у Метрополітен-опера віртуальну реальність завдяки використанню тривимірних проекцій. Оперні артисти рухалися у тривимірному просторі, створеному кінопроекціями П. Піреса, на фоні декорацій – кількох десятків величезних рухомих планок, вагою 45 тон. Інноваційна технологія, яку розробляли протягом багатьох років цифрові художники, програмісти та експерти з освітлення, спрямована на створення реалістичного зображення на сцені, і сприяє багатству деталей, тіней та затемнення зображень, здатності переміщуватися й органічно взаємодіяти з акторами.

Утім, треба наголосити, що сам факт використання технології у процесі сценічних постановок не є гарантом успіху творчих та видовищних практик. Ключовим моментом їх зближення є гармонійне поєднання та уведення в єдину дію всіх складників сценічного простору – пластики виконавців, декорацій, світла, звуку тощо. Проте не менш важливим чинником успішної конвергенції є акцентація режисера на художньому змісті постановки, а не на технологіях, оскільки надмірний вплив технологій заважає концентрації глядача, а їх недоречне використання може негативно вплинути на якість виконання.

На думку багатьох мистецтвознавців, засоби сучасної художньої виразності не варто трактувати як зовнішню протидію тексту твору, оскільки вони співвідносять його художній стрій з естетичною свідомістю людини (Астафьева, 2011, с. 11).

Новітнім технічним засобом, що сприяє створенню художнього образу (значною мірою його асоціативних аспектів) театральної постановки є так звана система проектування в реальному часі – система, яку можна використовувати для ефективнішого розкриття образу персонажа, водночас створюючи унікальний візуальний досвід для глядачів.

Відомий британський письменник А. Кларк у творі «Небезпека пророцтва: провал уяви» (Clarke, 1962, p. 14) зауважив, що будь-яку достатньо розвинуту технологію неможливо відрізнити від магії. Інноваційні тенденції створення віртуозного сценічного ефекту, характерні для театального простору

XXI ст., великою мірою виходять за межі технічного розуміння глядача, викликаючи своєрідне містичне благоговіння перед постановкою.

Прикладом поєднання технічних інновацій із театральними традиціями є постановки з використанням доповненої реальності: «Проект Ієремія (Блакитні налиті кров'ю квіти)» режисера С. Броджерст (2001 р.); «Обиватель: Кінцевий продукт» («Everyman: The Ultimate Commodity 2.0»), прем'єра якої відбулася в 2007 р. на фестивалі «Fringe» у Торонто; «Елемент Оз» («*Elements of Oz*») нью-йоркської компанії «Асоціація Будівельників» («Builders Association») (прем'єра відбулась у вересні 2015 р. на сцені театру Державного університету Монклер, у рамках сезону «Пікові виступи»).

«Проект Ієремія (Блакитні налиті кров'ю квіти)» створено разом із комп'ютерним ученим Р. Боуденом за п'єсою Ф. Стенъе. Вистава, що присвячена спогадам про любовну інтригу, побудована на взаємодії реального виконавця Е. Берланд та Ієремії – аватара (згенерований комп'ютерний образ. – *Авт.*) та між Ієремією і глядачем. Прем'єра відбулась у 2001 р. на сцені театру Університету Брунеля (Західний Лондон, галерея 291).

У процесі інсценізації п'єси Д. Джернігана «Обиватель: Кінцевий продукт», заснованої на дистопічному оповіданні сингапурського письменника Г. Баратамана, використано технології дослідницьких проектів Сингапурського центру дослідження взаємодії та розваг (Singapore's Interaction and Entertainment Research Centre), з метою поєднання театральної та доповненої реальності для створення нового виду постановки.

За сюжетом, у недалекому майбутньому, за рішенням влади Сингапуру, в питну воду додали створену геніальним ученим «Речовину Х», яка афізично трансформує людину і робить її універсальним донором органів. Головна інтрига та конфлікт твору полягає в наявності суттєвого побічного ефекту речовини, що призводить до зникнення відмінних ознак – кожна людина стає морфологічно ідентичною. Використання доповненої реальності виявилось надзвичайно доречним: у постановці застосовано віртуальні маски обличчя, створені за допомогою проекції або так званого *проекційного картинування* – методу, який створює ефект оптичної омани, аналізуючи тривимірний об'єкт та проектуючи зображення, а потім точно вирівнюючи їх. Ця техніка широко використовується в різноманітних галузях, наприклад, архітектурі, ландшафтному дизайні й ін., проте саме в галузі виконавського мистецтва має надзвичайно специфічні властивості. Окрім проектування зображення на фіксовані об'єкти, за допомогою ручного вирівнювання між об'єктами та зображенням, що проектується, відомі й приклади проекції на динамічні об'єкти з автоматичним вирівнюванням (проте за умови використання обмеженої кількості форм та рухів об'єктів, оскільки вирівнювання зображення потребує великої кількості розрахунків). Це, своєю чергою, викликає затримку, доки зображення не буде вирівнено із 3D-об'єктами, яка генерує візуальну помилку, що зменшує емоційне занурення аудиторії (Sakamaki, 2013, p. 39).

Останнім часом проекційне відображення – метод перевтілення об'єктів у поверхню відображення для проектування зображення – використовується у виконавському мистецтві, оскільки дає змогу створювати додаткові виміри, оптичні ілюзії та задіювати в процесі постановки раніше статичні об'єкти. У науковому обігу з'явилися інноваційні дані про напрацювання, що уможливають застосування проекції на рухомі об'єкти. Так, С. Сакамакі та Н. Хашімото (2013, p. 39) пропонують методику компенсації затримки проекції на рухомі об'єкти. Варто зазначити, що в загальних системах ProCam досить складно проектувати зображення на рухомі об'єкти, оскільки він має потенційні часові затримки (80 мс) камер та проекторів.

Стосовно драматичного змісту п'єси, ця інноваційна концепція не лише посприяла візуалізації для глядача усунення відмінних характеристик у режимі реального часу, а й значно посилила тему постановки.

На відміну від штучності аватара Ієремії у «*Блакитних налитих кров'ю квітах*», який було створено повністю за допомогою комп'ютерних технологій, середовище доповненої реальності в постановці «*Обиватель: Кінцевий продукт*» поєднало комп'ютерні зображення та відео в реальному часі із живими акторами, завдяки чому віртуальні зображення у вигляді віртуальних масок обличчя співставляються із людськими зображеннями на проекційному екрані, який поділяє простір реальної постановки та віртуальної. Віртуальні прояви персонажів вистави не є віртуальними сутностями, оскільки їхнє існування на проекційному екрані позначено симбіозом віртуального обличчя й технологічно відтвореним людським тілом.

Постановка «Обиватель: Кінцевий продукт» відображає те, що люди можуть стати віртуальними персонажами в кіберпросторі, у той час, коли віртуальні істоти здатні існувати як вінери – ідентичності людей, котрі живуть у тому, що ми вважаємо реальністю.

Відповідно, саме упорядкування цього протиріччя між віртуальним та реальним у постановках з використанням відеомапінгу, посилює та підтримує обмеженість технодраматичного етапу.

«Елементи Оз» – складне технологічне шоу, створене режисерами М. Уїмс, Д. Гіббсом та М. Ангелос, засновано на сюжеті відомого фільму «Чарівник країни Оз». Перед початком вистави глядачам запропонували завантажити на мобільні телефони спеціальний додаток, призначений для використання під час виступів у «3LD Art & Technology Center», який надає інформацію про постановку, посилання на довідникові матеріали та доступ до різноманітних елементів доповненої реальності, що підвищують перформативність постановки. Наприклад, витончені фільтри, які додають дії нові пласти зображення (справжня воронка торнадо, злива й ін.), невидимі неозброєним оком.

Використання цифрових медіа та комп'ютерних технологій у театральному просторі, які включають презентації змішаної реальності, морфологічно змінило ландшафт етапу виконавства, який протягом понад 2 500 років використовував лише традиційні механізовані та аналогові технології як доповнення до акторської гри.

Сьогодні замість використання зовнішніх ефектів, домінуючим серед провідних режисерів-постановників стає новий шлях – шлях пошуку театральних засобів, що сприяють створенню уявного мосту між театральною умовністю та віртуальною реальністю.

Театр у всіх його проявах завжди був соціальним, що виключає можливість усунення зі сценічного простору людини або предметів, пов'язаних із суспільним життям. На думку Г. Деборда, «видовище – це соціальні відносини між людьми, опосередковані образами», тому актори на сцені спілкуються з аудиторією засобами дії та мови, в той час як візуальні та звукові елементи постановки повідомляють про їхні власні естетичні та культурні значення з або без урахування драматичного змісту п'єси» (Debord, 1995, p. 4).

Отже, використання складних технологічних пристроїв як частини театральної постановки в умовах сценічного простору відображає та посилює глибинні онтологічні особливості, що виникають внаслідок швидкого проникнення цифрових технологій у життя сучасної людини.

Використання відеомапінгу викликає зміни художньої структури вистави. Звичайно, новітні технології у сценографії можна розглядати з точки зору самостійної арт-діяльності в дизайнерському оформленні театралізованих шоу, проте, на нашу думку, їхній вплив на постановку значно глобальніший і може позиціонуватися як сучасний засіб створення асоціативних аспектів художнього образу режисером-постановником.

Досліджено специфіку впливу інноваційних технологій на розвиток театрального мистецтва XXI ст. та постановочний процес у контексті взаємодії сценічної умовності та віртуальної реальності; виявлено особливості театральної форми «технодрама»; доведено, що 3D-mapping позиціонується сучасними режисерами-постановниками та сценографами як засіб створення художнього образу; виявлено специфіку застосування відеомепінгу та визначено подальші перспективи використання інноваційних технологій в умовах сучасного сценічного простору.

Висновки

Увага до технокультурної політики, домінування технологій у сучасному суспільстві дає змогу глядачеві оцінити формальну красу взаємодії людини з технологіями. Саме це підвищує естетичні якості постановок, створених за допомогою використання відеомепінгу та дає змогу по-новому сприйняти драматичний зміст п'єс певної театральної форми.

3D-mapping в умовах сучасного театрального простору здійснює неабиякий вплив на художню образність сценічного твору, сприяє формуванню нового типу художнього простору та змін характеру діалогу художнього твору й глядача, що, своєю чергою, сприяє розвитку сценічного мистецтва в цілому.

Перспектива подальших досліджень полягає у визначенні специфіки та застосуванні відеомепінгу в процесі створення театральних вистав та постановок сценічної хореографії.

Список використаних джерел

1. Астафьева, Татьяна Владимировна. *Новые технологии в современном постановочном процессе : на материале театрального искусства Санкт-Петербурга 1990-2010 гг.* : дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.09 / Санкт-Петербург. гуманитар. ун-т профсоюзов. Санкт-Петербург, 2011. 187 с.

2. Бычков В. В. Феномен неклассического эстетического сознания. *Вопросы философии*. 2003. № 10. С. 61–71.
3. Бычков В. В., Маньковская Н. Б. Виртуальная реальность как феномен современного искусства. *Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда*. 2006. Вып. 2. С. 32–61.
4. Михайлов Л. Н. *Технические средства оформления современного эстрадного зрелища как эстетический феномен*. Москва : Рати, 2007. 40 с.
5. Broadhurst S. The Jeremiah Project: Interaction, Reaction and Performance. *The Drama Review*. 2004. № 48 (2). pp. 47–57.
6. Clarke, A. C. "Hazards of Prophecy: The Failure of Imagination," from *Profiles of the Future: An Inquiry into the Limits of the Possible*. London : Gollancz, 1962. 223 p.
7. Debord G. *The Society of the Spectacle*. Cambridge, MA: Zone & MIT Press, 1995. 300 p.
8. Dixon S. *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Massachusetts: MIT Press, 2007. 809 p.
9. Sakamaki S., Hashimoto N., Baoquan C., Sharf A. Time-delay compensation for dynamic projection mapping. *Symmetry*. 2015. No. 7. pp. 182–192. doi:10.1145/2542302.2542349.

References

- Astafieva, T.V. (2011). *Novyye tehnologii v sovremenom postanovochnom protsesse: na materiale teatralnogo iskusstva Sankt-Peterburga 1990–2010 gg.* [New technologies in the modern production process: based on the material of the theatrical art of St. Petersburg in 1990–2010]. D.Ed. St. Petersburg Humanitarian University of Trade Unions.
- Bychkov, V.V. (2003). The phenomenon of non-classical aesthetic consciousness [Fenomen neklassicheskogo esteticheskogo soznaniya]. *Voprosy filosofii*, no. 10, pp. 61–71.
- Bychkov, V.V. and Mankovskaya, N.B. (2006). *Virtualnaya realnost kak fenomen sovremennogo iskusstva* [Virtual reality as a phenomenon of modern art]. *Estetika: Vchera. Segodnya. Vsegda*, issue. 2, pp. 32–61.
- Broadhurst, S. (2004). The Jeremiah Project: Interaction, Reaction and Performance. *The Drama Review*, no. 48 (2), pp. 47–57.
- Clarke, A.C. (1962). *Hazards of Prophecy: The Failure of Imagination. Profiles of the Future: An Enquiry into the Limits of the Possible*. London : Gollancz.
- Debord, G. (1995). *The Society of the Spectacle*. Cambridge, MA: Zone & MIT Press.
- Dixon, S. (2007). *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Massachusetts: MIT Press.
- Mihaylov, L.N. (2007). *Tekhnicheskie sredstva oformleniya sovremennogo estradnogo zrelischa kak esteticheskiy fenomen* [Technical means of designing a modern variety show as an aesthetic phenomenon]. Moscow : Rati.
- Sakamaki, S., Hashimoto, N. Baoquan, C. and Sharf, A. (2015). Time-delay compensation for dynamic projection mapping. *Symmetry*, no, 7, pp. 182–192. doi:10.1145/2542302.2542349.

Стаття надійшла до редакції: 18.02.2019

3D-MAPPING КАК СРЕДСТВО СОЗДАНИЯ АССОЦИАТИВНЫХ АСПЕКТОВ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА

Доколова Алена Сергеевна
Аспирантка,
Киевский национальный университет
культуры и искусств, Киев, Украина

Цель исследования – определить эстетический потенциал интеграции цифровых технологий в современном театральном пространстве; выяснить специфику использования видеомеппинга для создания ассоциативных аспектов художественного образа в драматургических постановках. Методология исследования. Исследование осуществлено на основе использования общенаучных методов и принципов научного познания: аналитического, источниковедческого, когнитивного, исторического и терминологического. Научная новизна. Исследована специфика влияния инновационных технологий на развитие театрального искусства XXI в. и постановочный процесс в контексте взаимодействия сценической условности и виртуальной реальности; выявлены особенности

театральной формы «технодрама»; доказано, что 3D-mapping позиционируется современными режиссерами-постановщиками и сценографами как средство создания художественного образа; выявлена специфика применения видеомappingа. Выводы. Использование видеомappingа в процессе постановки художественного произведения способствует формированию многообразности и экспериментальности сценизации. Инновационные виды мультимедийного искусства, как инструмент режиссеров-постановщиков, способствуют поиску новых средств художественной выразительности и совершенствованию методов процесса постановки сценического произведения. 3D-mapping в условиях современного театрального пространства осуществляет огромное влияние на художественную образность сценического произведения, способствует формированию нового типа художественного пространства, изменению характера диалога художественного произведения и зрителя, что, в свою очередь, способствует развитию сценического искусства в целом.

Ключевые слова: 3D-mapping; сценическое пространство; театральные постановки; художественный образ.

**3D MAPPING AS A MEANS
OF CREATING ASSOCIATIVE ASPECTS
OF THE ARTISTIC IMAGE**

Alona Dokolova

*PhD student, Kyiv National University
of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine*

The purpose of the article is to determine the aesthetic potential of the integration of digital technology in the modern theatrical space; to find out the specifics of using projection mapping to create associative aspects of the artistic image in dramaturgical productions. The research methodology was based on the use of general scientific methods and principles of scientific knowledge: analytical, historiographical, cognitive, historical and terminological. The scientific novelty of the work. The specifics of the influence of innovative technology on the development of theatrical art of the 21st century and the process of staging in the context of the interaction of stage convention and virtual reality were studied; the features of the theatrical form “technodrama” were revealed; it was proved that 3D mapping is positioned by modern production directors and set designers as a means of creating an artistic image; the specifics of the use of projection mapping were identified. Conclusions. The use of projection mapping in the process of producing a work of art contributes to the formation of diversity and experimental nature of staging. Innovative types of multimedia art, used as a tool by production directors, contribute to the search for new means of artistic expression and the improvement of the methods of the process of stage production. 3D mapping in the conditions of modern theatrical space exerts considerable influence on the artistic imagery of the stage work, contributes to the formation of a new type of art space, changes in the nature of the dialogue between the work of art and the audience, which, in turn, contributes to the development of stage art in general.

Keywords: 3D-mapping; acting space; theatrical productions; artistic image.