

регулярно завдяки місцевим підприємцям. У місті також розвиваються сучасні креативні бізнеси: текстиль, заклади громадського харчування, туризм, ІТ-кластер. Крім того, створено Майстерні міста за підтримки Управління стратегічного розвитку та інвестицій.

Отже, креативність у розвитку міського середовища забезпечує високу якість життя населення та можливості для реалізації його творчого потенціалу шляхом формування креативних просторів, розвитку креативного класу та креативної економіки, збільшенню робочих місць у творчій сфері, орієнтації на інноваційний розвиток, збереженню культурної спадщини, історичної автентичності міста, його унікальності матеріальної та нематеріальної.

Список використаних джерел

1. Павленко В. Креативність: сутнісна характеристика поняття. Житомир. 2016. Вип. 11. С. 120–131. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/25862/1/павл.%.PDF>.
2. Бурчак С. Генеза проблеми креативності в психолого-педагогічній науці. Глухів. 2019. 6 с. URL: <http://sources.pnpu.edu.ua/article/view/194591/195123>.
3. Світницька О., Ткачук В. Креативна економіка та креативні індустрії. Житомир. 2020. С. 53–64. URL: https://www.academia.edu/49154872/Креативна_економіка_та_креативні_індустрії.
4. Лендрі Ч. Креативне містотворення. Його сила та можливості / пер. з англ. А. Діамант. Харків. 2020. 252 с.
5. Шинкарук А. Креативне місто: скільки місто має витратити на культуру. URL: <https://gwaramedia.com/kreativne-misto/>.

Науковий керівник: кандидат філологічних наук, доцент Тимошенко Ю.В.

ПОСТАНОВЧИЙ ПРОЦЕС ЯК ВЗАЄМОДІЯ ТЕАТРАЛЬНОЇ УМОВНОСТІ І ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

Бобров С.А.

*Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького
e-mail: bobrov.serhii522@vu.cdu.edu.ua*

Сучасним напрямком сценічного мистецтва є звернення до видовищного, яке значною мірою досягається просторово-образним і технологічним оформленням. Вивченням просторово-технологічних засобів створення сценічних образів займаються мистецтвознавці, дослідники історії та теорії вітчизняного та зарубіжного сценічного мистецтва, як-от А. Баканурський, К. Бальме, Ю. Барбой, Г. Веселовська, Г. Шевченко та ін. Культурно-історичній проблематиці просторово-технологічної виразності у сценічному мистецтві присвячені роботи Д. Антоновича, С. Єфремова, М. Воронного, О. Огоновського, М. Семчишина.

Театральне мистецтво проходить складний і активний шлях експериментування, перевіряючи міцність засад класичного театру. Поява

комп'ютерів дала режисеру театральної вистави важливий інструмент для створення вистави, дозволила по-новому поглянути на ідею множинності світів. Технологія віртуальних світів дозволяє все більше залучати здібності людини, її уяву та психіку, її сенсори та моторику для отримання практичних результатів, корисних у різних галузях науки, техніки та мистецтва [1].

Віртуальна реальність становить собою технологію побудови штучних світів, які можуть конкурувати з реальним світом за автентичністю. У своїй науковій роботі В. Волинець виокремлює кілька варіантів використання віртуальної реальності в театральних постановках. Перший – це проекція сцен віртуальної реальності на екран, що дозволяє йому стати своєю «другою сценою» і збільшити «вимір репрезентації». Таким екраном можуть стати, наприклад, спогади героя, втілення його внутрішнього світу, його фантазій, його мрій. Текстура, стереоскопічний ефект і простір віртуальної реальності ускладнюються проекцією фільму або відео. Дуже важливо, щоб зображення на екрані відповідало подіям на головній сцені. Другий варіант – віртуальний пейзаж. Такий підхід має сенс не тільки естетично, але й економічно. 3D-графіка високої роздільної здатності та декорації сьогодні коштують дешевше, ніж комплекти із заліза, картону та тканини. Обладнання для віртуальних сцен дуже компактне і мобільне. Ще одним не менш важливим аспектом є те, що віртуальну декорацію можна змінювати одним натисканням кнопки, не чекаючи повного оберту кола сцени без поспіху. І, нарешті, третій варіант – участь у театральній постановці живих акторів і віртуальних героїв – аватарів. Важливо відзначити, що аватарки можуть бути і акторами, а не просто «окрасою» вистави. Керують аватарками оператори – ляльководи. Відтепер театр має модернізувати свій мистецький арсенал. Якщо театр хоче представити глядачам іншу реальність, віртуальна реальність пропонує зручний інтерфейс для цього завдання сучасною мовою [2]. Таким чином, є дві тенденції, які можуть визначати появу нової естетики «віртуального театру». У першому – повна інтерактивність, у другому – автономні аватари.

Віртуальне мистецтво, яке увійшло в сучасний театр на початку XXI століття, внесло в театральне видовище унікальні можливості імітації реальності, репрезентації життя і тривимірної репрезентації місця дії, трансформації часу і простору; сприяло удосконаленню технологій створення шоу. Інформаційні технології дозволили запропонувати глядачам онлайн-трансляції світових прем'єр та форму інтерактивного залучення до театрального дійства.

Технологія віртуальних світів – це гібридна технологія, яка дає змогу покладатися як на людський потенціал, так і на постійно зростаючі можливості інформаційних й комп'ютерних технологій. Однією з головних потреб людини, яку має задовольняти електронне робоче середовище у вигляді віртуального світу, є природність існування, роботи та навчання, тобто це середовище має давати людині можливість дивитися, слухати, обговорювати, пояснювати, рухатися, набиратися досвіду, виявляти емоції. Сутність розвитку сучасного театру полягає

в можливості розширення меж реальності за допомогою театральних умовностей і віртуальної реальності.

Художників, які творчо використовують комп'ютерні засоби, можна умовно поділити на два типи. Перший тип – художники «міді-арту». Медіахудожник не лише адаптує медіатехнології для творчості, а й використовує комерційні медіапродукти як вихідний матеріал: монтажі фрагменти телевізійних передач, розгортки фотографій із газет, «уривки» з епізодів художніх або телефільмів. Отримавши такий своєрідний «ремікс», вони перетворюють його на відео «замкнутого циклу». Крім фотографій, фільмів і відео медіа-мистецтво базується на творах, створених у традиційних техніках: живопис, скульптура, графіка. Крім того, відбираються фрагменти фільмів або телепередач, трансформовані в закриті ролики, які можуть бути частиною твору жанру відеоінсталяції. Інший тип – художник-програміст. Об'єктом його зображення стає реальний світ, а образ, створений засобами масової інформації. Художник-програміст творить за допомогою комп'ютера, використовуючи можливості комп'ютерних програм та спеціально створених зразків. Сьогодні багато мультимедійних програм дозволяють створювати комп'ютерні ігри, презентації, спеціальні програми, призначені для самостійного виготовлення різноманітних мультимедійних продуктів [3]. Також створюється і вдосконалюється велика кількість тривимірних програм, за допомогою яких можна досить швидко побудувати тривимірну конструкцію в ілюзорному просторі. Після створення базової моделі кімнати для глядачів і гримерки режисери мають можливість «побачити» актора та декорацію з будь-якої точки кімнати для глядачів, у будь-якому масштабі, щоб визначити межі своїх найкращих можливостей. взаємодія. При такому моделюванні відбувається попереднє оволодіння потенційною сценою.

Є й інші програми, які допомагають розвивати пояснення постановки у віртуальному просторі етюду, розвивати постановку вистави, використовуючи макети фігур акторів, предмети інтер'єру, реквізит та інші необхідні предмети, які мають місце у виставі. Завдяки цьому режисер може дуже точно поєднати музичну та світлову експозицію, розробити композиційну структуру постановки. Художник і режисер можуть віртуально створювати проекти і завершувати їх на будь-якому етапі, включаючи монтаж і демонтаж декорацій, розрахунок тимчасових і матеріальних ресурсів. Джерелами вдосконалення театралізованої діяльності є використання і розвиток: творчого процесу постановників театру в умовах сценографії; розробок та реалізації пропозицій щодо вдосконалення взаємодії членів виробничого колективу на основі спільного використання інформаційних технологій; перспективних методів мережевого планування та управління; моделювання, дизайну, виготовлення матеріальної частини художньої концепції вистави та репетиційного процесу; апаратно-обчислювального комплексу (художнього керівника АРМ); необхідного програмного забезпечення; пропозицій щодо глобального використання інформаційного середовища, зараховуючи перепідготовку театральних фахівців. Нині постановка театральних

вистав вимагає створення дорогих матеріальних частин, виготовлення декорацій, костюмів і освітлення.

Досягнення в галузі віртуальних технологій дозволяють не тільки розробляти оптимальні варіанти елементів матеріальної частини вистави перед замовленням її на виготовлення у виробничих цехах, а й моделювати варіанти художнього оформлення та репетиційного процесу. Використання віртуальних технологій в сучасному театрі дає змогу покращити взаємодію як між учасниками виробничого процесу і театром, так і між театральним дійством і глядачем. Однак, специфіка використання різноманітних комп'ютерних ефектів у сучасному театрі викликає велику кількість позитивних і негативних дискусій. Варто враховувати те, що дисбаланс візуальних технологій із творчими спробами може перетворити виставу схожою на якийсь атракціон, у якому сюжет стає незавершеною ілюстрацією.

Отже, варто використовувати можливості досягнень у сфері віртуальних технологій у ході театральних постановок, оскільки вони урізноманітнюють мистецтво. Проте як і будь який процес діяльності, застосування нових технологій в театральному постановочному процесі вимагає професіоналізму.

Список використаних джерел

1. Липківська Г. К. Мультимедійні засоби на сучасній театральній сцені // Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво. 2018. Вип. 1. С. 103–115.
2. Волинець В. О. Віртуальна Реальність у творах сучасного мистецтва. Перспективи розвитку сучасної науки: матеріали наукової конференції: Перспективи розвитку сучасної науки: матеріали IV Міжнар. наук.-практ. конф: 2016. 152 с.
3. Яремчук Н. «КомА» у столичному молодому театрі // Українська культура. 2022. № 11–12. С. 25–27.

Науковий керівник: кандидат філологічних наук, доцент Завгородня Л.В.

КЛЮЧОВІ АСПЕКТИ ВЗАЄМОДІЇ ЗАКЛАДІВ КУЛЬТУРИ З МАСМЕДІА

Гончаров П.Д.

Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького
e-mail: honcharov.pavlo522@vni.cdu.edu.ua

В епоху стрімкого розвитку інформаційних технологій масмедіа залишаються потужним інструментом впливу на громадську свідомість, на формування суспільної думки, сприйняття реалій, на культурний та освітній розвиток спільноти. Роль масмедіа як інструменту зв'язку з громадськістю та вплив медіа на життя неодноразово згадувалася у вітчизняних та зарубіжних наукових роботах. У наш час можливості залишатися в курсі подій, що відбуваються навколо, значно розширилися завдяки радіо, телебаченню, журналам, газетам,