

Львівський державний університет фізичної культури ім. Івана Боберського

Кафедра хореографії та мистецтвознавства

Художник-сценограф - автор декорації-концепції

(тези лекції для студентів V курсу)
Рівень вищої освіти – другий магістерський
Спеціальність 024 Хореографія)

Розробила: доц. Мазур.І.В

«ЗАТВЕРДЖЕНО»

на засіданні кафедри хореографії та
мистецтвознавства
Протокол № 1 від «31» серпня 2022 р.
Зав. кафедри: проф., к.п.н. _____ Сосіна В.Ю.

Львів – 2022 р.

Тема: Художник-сценограф - автор декорації-концепції.

План.

1. Сценографія та її функції. Співпраця хореографа та сценографа. Театральний костюм.
2. Сцена. Внутрішня побудова сцени-коробки.
3. Специфіка роботи художника з освітлення. Світло та світлове обладнання. Створення світлової партитури.
4. Візуальні та механічні спецефекти. Використання спецефектів у постановці хореографічних спектаклів.

Культурологічний підхід до проблеми розвитку театрального мистецтва та його вплив на інші його різновиди, зокрема хореографічного сприяє виявленню специфіки розвитку декораційно-прикладного мистецтва, де поруч із створенням нових цінностей гостро стоїть проблема використання багатовікового досвіду сценографії.

Майбутній хореограф крім професійних навичок танцювання, повинен професійно володіти теоретичними та практичними навичками оформлення хореографічного спектаклю за допомогою прийомів сценографії. Важлива роль у цьому аспекті відводиться оволодінню технікою оформлення сцени, спираючись на системи та функції сценографії в театральному мистецтві.

Термін «сценографія» використовується для позначення оформлення спектаклю в повному обсязі, тобто всіх його трьох систем, що існували протягом історії світового театру від його витоків і до сьогодення:

- перша система - ігрова сценографія. Охоплює весь початковий період історії світового театру: від античності аж до епохи Відродження у Європі, і до XX століття включно на Сході;
- друга система - мистецтво оформлення спектаклю в європейському театрі Нового часу.
- третя система - дієва сценографія. Складається протягом XX століття й у другій його половині стає провідною в практиці світового театру. Вона вбирає в себе досвід обох попередніх систем.

Кожна із систем відповідає одному з трьох основних типів розвитку, що існували в історії світової культури.

Перша система відповідає циклічному розвитку, характерному для древніх цивілізацій, для східної культури і для фольклору всіх народів. Друга - лінійному розвитку, що затвердився в християнські середні віки і вважається однією з характерних рис західної цивілізації. Однак, кожен з них - по-

своєму, однобічний. В ХХ столітті закономірно виникає тенденція до синтезу, до інтеграції циклічного і лінійного шляхів розвитку світової культури, специфічним відображенням чого і є в даному випадку третя система сценографії. Таким чином, терміном «сценографія» (без епітету «ігрова» чи діюча») визначається мистецтво оформлення спектаклю як виду художньої творчості. Визначення ж «декораційне мистецтво» відноситься тільки до однієї з трьох систем сценографії.

Всі ці системи повинні знаходити своє відображення і втілення не тільки в спектаклях, а й у постановці хореографічних спектаклів з урахуванням специфіки того чи іншого напрямків хореографії. При цьому мистецтво сценографії може, як показав досвід його історичного існування, виконувати в спектаклі три основні функції:

- ігрова - припускає особисту участь сценографії і її окремих елементів (костюм, грим, маска, предмет) у перетворенні вигляду виконавця - актора у грі;
- позначення місця дії - припускає організацію (створення, зображення, відтворення і т.д.) місця, де відбуваються події спектаклю.
- персонажна припускає різноманітне включення сценографії всценічну дію.

Кожна з цих функцій може здійснюватися в однаковій мірі кожним з елементів мистецтва сценографії - у цьому всі три функції однаково універсальні і загальні, а всі елементи сценографії, рівнозначні.

Співтворчість режисера і художника-сценографа.

Художник-сценограф масових видовищ - це художник, що володіє знаннями й навичками живописця, графіка, зодчого, скульптора, інженера-конструктора, технолога, макетника, освітлювача. Він повинен володіти специфічним сценічним мисленням, знати історію театру, історію мистецтва, історію матеріальної культури, знати класичну й сучасну літературу. Із всіх різновидностей професії художника, сценограф - професія одна з найскладніших. Він конструє сценічний простір за законами остаточної еквівалентності задуму режисера, психофізичної зручності для акторської гри. Художник-сценограф завжди в пошуку оптимальних рішень сценічного середовища, оптимальних в розумінні образної виразності сценографії масового видовища. Про сценографію можна говорити як про співрежисуру, як про автора пластичної режисури.

Художник-сценограф покликаний створювати декорацію-концепцію, своєрідну філософську модель світу, яка формує образну структуру видовища, визначає його темпоритм і навіть спосіб перебування виконавців на сцені, її пластику, інтонаційний стрій. Сьогодні художник - зодчий і конструктор

сцени, він створює складні рухомі й видозмінюючі архітектурні форми й геометричні об'єми, розробляє разом з художником з освітлення складні світлопартитури, відкриває нові можливості включення сценічного світла в образні структури видовища, поєднує можливості театру, кіно, телебачення, плідно використовує проєкції, світлодіодні екрани, комп'ютерну графіку, лазерне шоу тощо. Для плідної співпраці режисера й художника необхідний, насамперед, спільний світогляд і розуміння природи хореографічного спектаклю. За традицією хореограф запрошує художника до співпраці трансфертуючи йому художній образ,

Хореографів, за принципом співпраці з художником, можна умовно розділити на три групи. До першої групи відносяться хореографи, які дають художнику завдання, захоплюють його своєю ідеєю. У таких хореографів до зустрічі з художником вже є народжена ідея, випрацьовано своє рішення спектаклю і сценографії. У такому випадку хореограф повинен бути всесторонньо обдарованим, володіти просторово-пластичним відчуттям, філософією кольору і, взагалі, глибокими знаннями. До другої групи можна віднести хореографів, які прагнуть отримати образ-ідею від художника. Художнику імпонує співпраця з такими хореографами, так як їхня творча ініціатива повністю вільна. До третьої групи належать хореографи, які починають роботу над образом разом з художником. Вони в пошуку разом, в експерименті разом, працюють узгоджено, розуміючи й доповнюючи один одного.

Хореограф нині зобов'язаний володіти знаннями зі сценографії й навчитися розуміти суть і мову предмета, закони побудови образних структур, засоби реалізації задуму тощо. Художник, у свою чергу, так само має володіти знаннями з режисури й акторської майстерності. Хореографу варто знати побудову сцени, сценічної техніки, володіти композицією на площині, композицією в просторі й сценографічним рішенням видовища в макеті. Знання теорії предмета звільняють фантазію, допомагають в пошуку неординарних рішень.

Роботу хореографа з сценографом можна поділити на три етапи:

Перший етап обговорення, пов'язаний з аналізом художнього образу майбутнього видовища й зародженням творчого задуму.

Другий - робота в макеті. Матеріалізація задуму.

Третій етап - робота на сцені від монтування до втілення задуму.

1. Робота над майбутнім видовищем, починається з читки та аналізу лібрето. Далі - творчий діалог, процес складний і багатоплановий. У цей початковий період хореограф захоплює сценографа своєю ідеєю, художнім образом. Задум художника - закодована образна система, що виникла на основі акумуляції інформації, трансферту образу від

хореографа, його завдань і відчуття ідеї образу. Образна система створена силою уяви на основі життєвих фактів і буде художнім вимислом. Цей художній вимисел залежить від сценографа, його світовідчуття, поглядів, художнього смаку, від здатності художника до асоціативного мислення. Якість художнього освоєння дійсності й визначає художню індивідуальність та унікальність художника.

2. Макету передують ескізи, але сьогоднішній час вносить суттєві корективи й практична робота художника-сценографа починається з комп'ютерної 3D моделі. Макет - це стан переходу від задуму сценографа до його сценічного втілення. У макеті є можливість вивірити, уточнити всі необхідні параметри й компоненти, можливість створити просторову пластику, динаміку світла, побачити плани сцени, мізансценні можливості майбутнього дійства. Макет - це завжди закінчена образна модель художника. У ньому сценограф перевіряє свої відчуття. При реалізації задуму в макеті він може уточнити пропорції, форми, лінії, кольоро-фактурні відчуття, застосувати допоміжні ефекти, зайнятися розробкою деталей.

Хореограф, як і художник розуміє, що сценічне середовище це - дійова динамічна система предметів і речей, що впорядковує певним чином сценічний простір, емоційно й психологічно діє на глядача, збуджуючи його мислення та уяву. Під системою мається на увазі співвідношення якісних показників і функціональних значень предметів і речей на сцені. Точно знайдена матеріальна структура предметного світу сцени є об'єктивізація художнього образу, хоч і неповна, але вона вже виникає у свідомості художника. Неповна тому, що сценічне світло, костюми, грим і т.д., також є важливими художніми засобами сценографії.

Важливо зазначити, що поняття "сценічне середовище" і "сценічна атмосфера" нерівнозначні. Сценічна атмосфера, окрім середовища, містить також інші компоненти видовища. При цьому головним творцем і носієм сценічної атмосфери завжди є виконавець-танцівник. Дійовою основою будь-якого сценічного середовища, як структури, є конфлікт. Без побудови конфлікту не може бути створене жодне сценічне середовище, як образна система. Інформаційне значення предметів - це основа, на якій базуються три різних способи художнього та естетичного впливу предметів на глядача, що можна умовно назвати художньою функцією сценічного предмета: асоціативна, метафорична й символічна. Якщо предмет за схожістю чи подібністю викликає відчуття про інший предмет і його значення, значить, предмет функціонує асоціативно. Коли художник переносить смислове навантаження одних предметів на інші, акцентуючи на схожості чи подібності, аналогії чи порівнянні, він наділяє предмет метафоричною функцією. Символічна функція предмета має різноманітні якісні значення в побудові образної структури. Структура предмета-символа може виявитися достатньо складною, здатною в процесі дійства народжувати все нові й нові асоціації й емоційні враження. У більшості масових видовищ

використовуються об'ємно-конструктивні динамічні декорації. Досвід підказує, що поєднання площинного живопису з конструкціями дозволяє художнику добитися цікавих за своєю природою сценографічних конфліктів.

Сучасні сценографи, як правило, використовують як основу сценічного середовища чорний кабінет. Чорний кабінет добре поглинає світло. На фоні такої чорноти добре читаються фігури й пластика виконавців. У ньому за допомогою світла можна виривати предмети з чорноти або вписувати їх у фон, зменшуючи яскравість світла. Таким чином досягається ефект зникнення й появи персонажів, ролей, фантастичних польотів тощо. Чорний кабінет володіє універсальною консолідуючою здатністю.

Сценограф творить не лише для глядачів. Одне з головних завдань - створити середовище та зручні умови для виконавців-танцівників, що й веде до багатогранного образного сприйняття хореографічного спектаклю. Сценічне середовище повинно бути дійовим, не давити танцівників, не заважати їм. Пластика танцівника, колір його костюма та гриму передбачені структурою сценографії в цілому і їй підпорядковуються. Це важливий художній засіб дійства. Досягнути гармонії дійової пластики виконавців, кольоро-фактур і форм костюмів, кольорів і гриму, словом, цілісності й гармонійного художнього життя всіх складових видовища на сцені з образним пластичним вирішенням простору й світла - основне завдання хореографа й сценографа.

Сценографія це простір, час, світло, рух. Композиція - це побудова художнього твору, розміщення і взаємозв'язок його частин, пов'язаних між собою ідейним задумом, художньою логікою та завданням твору. Виходячи з цього, композицією сценографії можна вважати сценографічну структуру, визначену ідейно-художнім замислом хореографічного спектаклю, розміщення і взаємозв'язок компонентів якої збалансовані в рамках сценічного простору. Звідси головне завдання художника створити візуальну рівновагу всіх елементів сценографії. Реалізувати її допомагають знання композиційних побудов, інтуїція, досвід. Ідеальною буде така композиційна образна структура, в якій співпадає смислове й формальне в сценічному просторі. Авторами дійства завжди програмуються співвідношення виконавців і сценічного простору. Це те перше співвідношення, від якого залежать інші. Другим композиційним співвідношенням, буде співвідношення сценічного простору та ігрового сценічного простору, тобто простору освоєння танцівниками. Третє співвідношення головних і другорядних елементів сценографії. Певні закономірності побудови образних композиційних структур пов'язані також із асиметрією візуального сприйняття лівої й правої сторін. Режисер, як і художник, повинен добре знати, що на сцені об'єкти, які розташовані в лівій і центральній частині, сприймаються публікою емоційно-психологічно, як більш активні. І чим далі вправо від центральної вертикальної площини, що поділяє сцену на ліву й праву сторони, розміщені об'єкти, тим пасивніше вони будуть сприйняті

глядачем. Стають слабкими силові лінії, що зв'язують їх з геометричним центром сценографії. Крім того, в міру переміщення об'єкта вправо він буде здаватися важчим візуально. Об'єкти із значимою масою в нижній лівій частині сцени будуть здаватися легшими, ніж ті ж самі об'єкти в правій. При композиційній побудові сценографу необхідно враховувати, як і хореографу, візуально активні й пасивні зони сцени. Для сцени зона активних вихідних ліній визначається уявною площиною, що з'єднує ліву бокову сторону планшета сцени з верхньою стороною правої бокової стіни, що, в свою чергу, з'єднує портал із задньою стіною сцени. Лінією максимальної активності буде діагональ, що проходить в уявній площині від низу лівого порталу вгору і в глибину правої сторони сцени. Хореографи, враховуючи специфіку суб'єктивного сприйняття, будують діагональні мізансцени, вважаючи їх найефективнішими. Художня ідея, як головна організуюча сила твору, надає композиції закінченість і цілісність. Композиція завжди повинна бути динамічною. Динамічні зміни всередині композиції завжди підпорядковані логічному змісту сценографії. Так як сценографічна композиція є не що інше як єдність змісту й форми, тоді, якщо зміна форми продиктована логікою змісту, художня цілісність композиції не порушиться.

Рівновага в просторовій сценічній композиції може досягтися за допомогою великих, основних мас, частіше всього, які знаходяться по вертикалі, тому що вертикальна площина візуально є більш активною, ніж горизонтальна, особливо площина, що є паралельною до дзеркала сцени. Саме цей факт скеровує до освоєння сценічного простору по вертикалі. Горизонталі в сценічній композиції можна назвати мелодією. Горизонталі заспокоюють око. Вертикалі — основа ритмів, самі ритми, що збуджують емоційно-психологічне сприйняття. У сценографії ритми визначаються як закономірна почерговість співмірних і чуттєво відчутних образотворчо-конструктивних елементів. Ритмічні побудови сценографії залежать і від індивідуальностей художника й хореографа. Тут мають значення й загальні знання законів, і власні інтуїтивні відчуття. Через ритми художник задає певну міру дієвості своєму твору, наділяє його пульсуючою енергією впливу. Ритмічне освоєння сценічного простору складається із образотворчо-конструктивних і ритмічних побудов, із ритмів світлової партитури, із ритмічного переміщення виконавців на сцені. Природньо, що кожне видовище має тільки властиві йому ритми. Ритми сценографії є невід'ємною частиною ритмічної побудови дійства. У ритмах проявляється закономірність поєднання контрастів. Побудова композиції без контрастів є неможливою. Контраст один - із найважливіших виражальних засобів мистецтва. В композиційних побудовах поєднуються контраст силуету предмета або предметів з фоном, контраст світла й тіні, контраст форм, об'ємів, фактур, мас, і, насамкінець, смислові контрасти.

Сценічний простір, як і простір взагалі, впливає на відповідні емоційно-психологічні стани людини. Від його трансформації буде змінюватися візуальне сприйняття, а значить, і настрої глядача. Різні просторові об'єми й форми, окрім безпосереднього психологічного впливу на глядача, мають ще

свої символічні значення. Замкнутий простір, яким би він великим не був, завжди асоціюється із закритим приміщенням, ізоляцією, обмеженістю... Вільний простір означає свободу, повітря... Щоби досягнути гармонійності в сценографії, необхідно, власне, знайти стрункий, але неоднозначний зв'язок між всіма елементами сценографії, необхідно досягнути єдності естетичної виразності об'єктів, форм з їх смисловими навантаженнями.

Театральний костюм.

Важливе місце в мистецтві театру посідає костюм, як один з основних елементів організації простору сцени, що безпосередньо впливає на цілісність сценографії та її інтеграцію з тілом актора". Найважливіші функції костюму в театрі — соціальна та знакова, саме вони відкривають образ кожного персонажа: визначенням віку, статі, характеру, професії, підкреслюють індивідуальність чи типізують особу.

Костюм це:

- по-перше, засіб ігрового перетворення виконавця;
- по-друге, побутовий одяг діючого обличчя, що характеризує його соціальне, матеріальне, суспільне становище, його смаки, звички;
- по-третє, деяке складене художником одіяння, що містить в собі семантичну й образну значимість і має індивідуальний зміст - узагальнений пластичний образ персонажу:

Стилі костюму: класичний, романтичний, діловий, фольклорний і т.д.

Маска це:

- по-перше, як і костюм, засіб ігрового перетворення виконавця;
- по-друге (за допомогою гриму) спосіб додання природної побутової характерності;
- по-третє, окремий самостійний вираз обличчя, що втілює деякі надособистісні, «нелюдські» образи.

Багатство засобів працювало на розкриття функцій костюму: образність, семантику та естетику, у послідовному розвитку дії вистави. Важливого значення набуває в контексті вистави колір. Кольорова гама костюмів підкреслює тональність сюжету, працюючи в унісон з музикою, пластикою та ритмом вистави. Використання чистих кольорів, сміливі контрастні зіставлення площин покликані емоційно вразити, захопити глядача. При аналізі ескізів костюмів мимоволі виникають паралелі з потужною енергетикою українського народного мистецтва, його чіткою ритмічною колористикою, схильністю до драматичних, гострих контрастів, гармонійним поєднанням кольору та ліній. Різними є кольорові вирішення костюмів, їхній

крій, матеріал, колористика, але властиве усім одне — самодостатність. Потрібно зазначити, що вплив митців авангарду на костюм 20 ст. - є безсумнівним. Вони створили театральний костюм, що цілковито відрізнявся від минулих століть, наділений особливим змістом і незалежністю у постановці, що однаково впливав і на гру актора, і на глядачів. Захопленість театром була для цих митців інспірацією, що мала на меті виховувати глядача, показати як бути “новою” людиною в оновленому світі. Саме цей запал, відданість професії та глибокий патріотизм зроблять неможливе — створять самобутній український стиль у мистецтві.

Проблеми костюму в системі українського театру залишаються мало дослідженими, на відміну від народного одягу чи історії моди. Костюм розглядають переважно в контексті проблем сценографії, історії театру чи драматургії, не виділяючи в окрему проблему дослідження.

СЦЕНА ТА СЦЕНІЧНИЙ КОМПЛЕКС

Базисною сценою вважається сцена-коробка. Знаючи її побудову, можна легко оперувати будь-якими іншими її різновидностями. Сценічна коробка складається з трьох основних частин: планшет, трюм і голосники. Планшетом називається підлога сцени, в яку може бути вмонтоване коло чи інші підйомні сегменти, що рухаються. Планшет служить місцем для побудови сценографії (декорацій) та гри виконавців. Трюм - приміщення, що знаходиться під сценою. У трюмі можуть знаходитися механізми приводу кола, підйомник площадок та інше сценічне обладнання.

Голосники решітчаста стеля сцени. На голосниках розміщуються блоки декорацій, софітні підйоми та інше верхнє технічне обладнання. Передня частина планшету спрямована в глядацький зал називається авансценою. Сцена з'єднується з авансценою за допомогою архітектурної арки і називається порталом сцени. А простір, що знаходиться у внутрішній частині порталної арки є дзеркалом сцени. В театрах класичного типу дзеркало сцени трохи менше за розміри порталу, бо воно зверху обрізується спеціальною падугою - арлекіном. Арлекін служить для того, щоб перекривати дорогу основної завіси. У сучасних рішеннях сцени арлекін може бути й відсутнім.

По обидва боки від планшету сцени знаходяться допоміжні приміщення кишені. Кишені служать для розміщення та зберігання сценічного обладнання та декорацій. Задня частина планшету називається ар'єрсценою. Ар'єрна, або задня частина сцени, як і кишені, окремий додатковий простір, що прилягає до задньої частини сцени і також використовується для зберігання декорацій, технічного обладнання тощо. Іноді ар'єрна площа використовується в сценічному дійовому просторі і на ній монтується сценічне оформлення. На межі авансцени й планшету сцени проходить червона лінія, по якій проходить театральна чи пожежна завіса.

Загальна площа сцени розподіляється на умовні ділянки, що називаються планами сцени. Відлік планів починається з червоної лінії. Спочатку йде нульовий план, за ним перший, другий і т.д. до задньої стіни

сцени. Границями планів часто служать куліси і падуги, що, як правило, висять на постійних місцях. Куліси являють собою м'які тканини або жорсткі декорації, що підвішені з двох сторін сцени і закривають її бокові частини. Падуги це ті ж куліси, але підвішені - зверху горизонтально поперек сцени. Вони служать для перекриття софітів - освітлювальних приладів, що освітлюють сцену зверху, а також іншого технічного обладнання. Власне, куліси й падуги визначають площу та границю кожного плану.

Таким чином, площа сцени ділиться на дійову частину (сценічна дія) і закулісну (допоміжну). Дійовою частиною називається планшет сцени, розташований в рамках нормальної видимості із глядацького залу. Все, що знаходиться поза межами дійової сцени відноситься до закулісного, допоміжного простору. До нього також відносяться галереї, перехідні містки порталні куліси й башти, голосники тощо. Розміри сцени-коробки класичного типу і її закулісний простір не є обов'язковими, вони можуть бути різними, зберігаючи принципові основи, що закладені в нормах.

Специфіка роботи художника з освітлення.

Сценічний простір, над яким працюють режисер і художник-постановник, виникає в результаті творчого трансферту та зусиль художника з освітлення, оскільки саме художнє світло й створює на сцені нову реальність, перемагаючи сірість тіні й будуючи порядок серед хаосу. Таким чином художник з освітлення, творячи світловий дизайн, є посередником між технікою і мистецтвом. Ідея масового дійства буде ясною й зрозумілою тільки при взаємодії художника з освітлення з художником-постановником та режисером-міфотворцем. Саме їхні спільні творчі зусилля повинні бути направлені на досягнення гармонії в побудові і втіленні концепції видовища. Для цього режисеру-постановнику необхідно: володіти певними технічними знаннями, загальною методикою щодо використання світла, брати участь у творчому процесі. Наслідування природному феномену світла за допомогою штучного освітлення обмеженого простору не єдино важливе завдання, що стоїть перед художником з освітлення. Використовуючи технічні засоби, він повинен прагнути до створення на сцені певного настрою, атмосфери чи накладання атмосфер, що відповідають тому чи іншому моменту дійства.

Хореографічні спектаклі - це видовища, в яких для створення візуальних - ефектів необхідне художнє світло. Освітлення повинно влаштовувати насамперед виконавців, тому воно є штучним. Але штучне освітлення не може бути таким ефективним, як природне, бо воно настільки складне, що його неможливо повторити технічними засобами. Треба також пам'ятати, що не існує однакової реакції на світло, чуттєве сприйняття його не буває однозначним. Світло, як і музика, сприймається суб'єктивно, тому світлова партитура завжди буде предметом суперечок.

Візуальні ефекти призначені для підтримки дійства на сцені й посилення емоцій у глядача. При вмілому поводженні з освітлювальним обладнанням світло може перетворитися в незалежну естетичну сутність.

Постановка хореографічного спектаклю - це твір змісту і форми (пластики, сценографії та світлового дизайну). Таким чином, світовий дизайн сьогодні

піднімається до рівня режисури й сценічного дизайну. Світло не тільки визначає простір, створюючи ілюзію його збільшення чи зменшення, а й творить у віртуальному вимірі реальне видовище. Світло на сцені творець води, землі, повітря й вогню, творець всіх емоційних станів. Світло творить музику разом з оркестром, супровожуючи його основні акорди кольоровими переливами. Воно створює ілюзію трьох вимірів у плоскій двохмірності. Глядацька аудиторія фізично й метафізично сприймає світло і як джерело пізнання, і як явище естетичне, потрапляючи насправді у феєрію оптики. Власне, все, від чого залежить напрям, концентрація світла на сцені, визначається законами оптики. Оптичне обладнання - це не тільки відомі всім лінзи, це, насамперед, системи лінз і, звичайно, відображувачі (рефлектори), що допомагають реалізувати їхні численні можливості.

Світло та світлове обладнання.

Для реалізації творчої ідеї, що полягає в планах розміщення (фіксації) та монтування освітлювального обладнання, вимагається широкий асортимент світлових приладів, що перетворюють випромінюване лампою світло. Кожен тип освітлювального обладнання має конкретне призначення, наприклад, освітлення простору, профільне освітлення, динамічне освітлення або проекція, спеціальні ефекти тощо. Сьогоднішній темп розвитку освітлювального обладнання важко переоцінити як і збагнути завтрашні світлотехнічні розробки та їхню новизну й дизайн. Вже зараз всі дії, що стосуються руху світлового променя, зміни кольору, малюнка світлової системи розроблюються й програмуються за допомогою комп'ютерних програм завчасно, наперед і відтворюються в готовому вигляді прямо під час проведення видовища.

Найпопулярнішими в системі динамічного освітлення є дві категорії освітлювальних приладів - "рухомі голови" (moving head) і сканери (scanner). Сканер - це система, в якій світловий промінь швидко й точно направляє дзеркальним відображувачем. Корпус приладу при цьому залишається нерухомим. Фіксація променя, зміна його структури, зміна кольору та інші ефекти - все відбувається у внутрішній частині нерухомого корпусу. Тому зміни в освітленні за допомогою сканерів відбуваються навіть скоріше й швидше, ніж за допомогою більш популярних на сьогодні "рухомих голів". "Рухома голова" - це освітлювальний прилад, який направляє промінь світла в потрібне місце без дзеркал, а переміщуючи по горизонталі й по вертикалі частину свого корпусу.

Динамічні освітлювальні прилади, сконструйовані за принципом "рухомих голів", можна умовно поділити на дві групи: прожектори й прилади з розмитим світловим променем. Два типи "рухомих голів" можуть дуже швидко переміщувати світловий промінь і в будь-якому напрямі, від чого їхній і без того високий технічний потенціал зростає ще більше. Переважно такі прилади оснащені газорозрядними лампами.

Пульт управління освітленням є центральним засобом управління складною комбінацією приладів, які координують та регулюють різні функції освітлення. Пульт управління освітленням потрібен для ідентифікації окремих

ламп і регулювання їхньої яскравості за допомогою фейдерів, фейдерних коліс, цифрової клавіатури або сенсорного екрану. Поточний стан освітлення визначається комбінацією різних яскравостей і позицій окремих ламп. Комбінації фіксуються записом використовуваних електричних ланцюгів або збереженням даних за допомогою електроніки. Перелік станів освітлення для конкретного видовища записується в свою чергу на жорсткому диску або на карту пам'яті. Проектування взагалі і проектування сценічного освітлення зокрема вимагає наявності відповідної стратегії у використанні унікальної мови символів. В гру вступають уява, всі нюанси теорії кольору та всі світлові прилади. Саме це дає несподівану гармонію чи дисгармонію кольорів:

При розробці концепції освітлення враховуються:

1. Вибір типу освітлення.
2. Вибір обладнання.
3. Вибір контрасту освітлення.
4. Вибір якості світла.
5. Вибір ефектів.

Художник з освітлення, як зазначалося вище, має бути обізнаним не тільки з режисерським сценарієм але й стати повноправним членом постановочної групи, тому що враження, яке викликає у глядача спектакль, залежить не тільки від режисера чи від художника-постановника, але й від загальної концепції художнього світла. Зрозуміло також, що йому не тільки бажано, а варто брати участь у проектуванні сценічного дизайну. Розробка планів розміщення освітлювального обладнання традиційно попередня робота і вона починається й продовжується в уяві художника з освітлення, враховуючи стенографічну ідею. У процесі підготовки плану розміщення освітлювального обладнання він готується за допомогою комп'ютерних програм автоматизованого проектування. Для планування необхідна така інформація: план ігрової частини сцени в масштабі (1:20, 1:50, 1:100), поздовжнє січення ігрової частини сцени і глядацького залу в тому ж масштабі, висота ігрової частини сцени, список світлотехнічного обладнання, конфігурації і максимально допустимі навантаження електричних ланцюгів у даній системі освітлення, назву пульта управління. І щоб мати більш повну уяву про сценічний простір, в план ігрової частини сцени вносяться контури сценічного дизайну. Тільки тоді можна приступати до проектування. Суттєву допомогу при цьому надають знання технічних характеристик освітлювальних приладів, як і всього обладнання, що задіяні в конкретному заході. Все світлове обладнання має бути закріплене, перевірене і настроєне. Усе світлотехнічне обладнання необхідно розмістити до побудови сценічного дизайну. Далі починається процес фокусування або завершальної стадії налаштування всього світлового обладнання. Налаштування освітлювальних приладів у певному напрямі має бути виконане максимально точно і в певній послідовності: спочатку вибудовується основне й направлене освітлення, потім фонове й контурне, і, насамкінець, світлові прилади, що забезпечують спецефекти. Генеральні світлові репетиції. момент, коли художнику з освітлення, як і хореографу

потрібно відчувати художню цілісність образу. Хороший світловий дизайн так само гармонійний, як буває гармонійним музичний твір. Критерієм якості художнього світла - є правильна взаємодія джерел світла, правильний вибір кутів освітлення і особливе використання кольору. Сучасні освітлювальні прилади забезпечують дуже специфічні форми освітлення рухоме - світло і рухомий колір. Власне, без цих певних форм вже не можна уявити нинішнього світлового дизайну. Контраст між кольорами й виразними формами освітлення створює динамічну напругу, яка дозволяє зробити художнє освітлення невід'ємною естетичною складовою не тільки сценічного дизайну, а й усього хореографічного спектаклю.

Спеціальні сценічні ефекти. Спецефект або спеціальний ефект - спільна назва технологічних прийомів в кінематографії, на телебаченні, в комп'ютерних іграх, а також в хореографічних спектаклях, що застосовуються для візуалізації сцен. Спецефекти умовно поділяють на три групи: візуальні, механічні та шумові. До візуальних спецефектів належать оптичні ефекти, а також комп'ютерна графіка. Механічні (фізичні) спецефекти - це технічні пристосування й піротехніка, а також різновиди диму, туману, снігу, води, вогню тощо. Шумові спецефекти пов'язані з використанням звукових ефектів. У кожній групі існує і з кожним роком вдосконалюється й модернізується багато варіантів організаційних спецефектів, що використовуються під час проведення масових видовищ. Важливо, щоб художник з освітлення володів необхідними для цього технічними знаннями й навичками, а режисер вводив їх у контекст дійства органічно, не зловживаючи.

Візуальні спецефекти. До найпопулярніших візуальних ефектів відносяться: проекції, світлодіодні екрани, комп'ютерна графіка, лазерне шоу тощо.

Проекції - це певне зображення на будь-якій поверхні. Сьогодні існують відеопроєктори широкого діапазону від елементарних приладів із достатнім якісним зображенням і закінчуючи випромінювачами з високими експлуатаційними характеристиками. Проекції можна програмувати у світлову партитуру, що дозволяє позбутися ручної синхронізації.

Останнім часом, під час проведення видовищ найбільшого поширення набули світлодіодні екрани. Світлодіодний дисплей - пристрій відображення й передачі візуальної інформації, в якому кожною точкою, пікселем є один або кілька напівпровідникових світлодіодів. Повнокольорові світлодинамічні екрани поєднують в собі всі основні переваги існуючих візуальних сценічних технологій.

Стробоскопи - це світлотехнічні прилади, які не потребують детального опису. Підключивши до центрального пульта управління декілька стробоскопів, можна отримати можливість програмувати більш досконалі світлові ефекти.

До візуальних спецефектів також належать лазерні шоу-системи (анімаційні лазери, лазерна заливка, 3D лазерні системи). Анімаційні лазери

(лазерні шоу-системи) - це прилади, що дозволяють відображати лазерними променями різноманітні малюнки й мультиплікаційні ефекти залежно від швидкості скануючої системи лазера. Швидкість скануючої системи будь-якого анімаційного лазера залежить від рівня оптичних сканерів лазерної системи.

Всі лазерні прилади комплектуються внутрішньою платою пам'яті з попередньо записаними анімаційними програмами, а також можливістю їх відображення в автоматичному режимі.

Комп'ютерна графіка це зображення, які створюються, перетворюються, оцифровуються, обробляються й відображаються засобами обчислювальної техніки, включаючи апаратні й програмні засоби. Рухома комп'ютерна графіка називається комп'ютерним відео або комп'ютерною анімацією.

Механічні спецефекти. До засобів механічних спецефектів відносяться: важкий дим, генератор туману, генератор піни, генератор снігу, бульбашкова машина, феєрверки, холодні фонтани, LED-вогонь, конфеті-машина з різноманітним наповненням (метафан, конфеті, зірочки та ін.), ручні конфеті-хлопавки та багато іншого.

Використовують три типи сценічного диму: дим від сухого льоду; густий дим, що отримується за допомогою інших хімічних речовин; дим, що утворюється від крекінгу нафти. Дим від сухого льоду має ту перевагу, що залишається на рівні планшету сцени протягом довгого часу, він дуже густий і може бути розподілений на потрібній площі та у великій кількості. Машини, що створюють туман, створюють одночасно чудовий світловий ефект, тому що густина сценічного туману набагато менша густоти сценічного диму. В тумані промені прожекторів стають видимими, і це значно оживляє сцену.

Чудовим спецефектом є піна. Екологічно чиста емульсія, з якої вона виготовлена, не залишає після себе слідів і абсолютно нешкідлива. Пінна рідина створюється за допомогою машини, яка виробляє піну швидко (5,4 м³ піни/хв.), заповнюючи повітряною білою субстанцією той об'єм сцени, який потрібно. Піну можна використовувати як в закритому приміщенні, так і на відкритому просторі.

Для спецефекту "сніг" - застосовується сніг-машина, яка може налаштовуватися, щоб варіювати розмір сніжинок і швидкість падіння снігу, інтенсивність снігового "потoku". Сніг може падати й кружляти з різною швидкістю. Сніг зі сніг-машини також може бути вибраний з різною тривалістю танення сніжинок. Особливий ефект сніг з підсвічуванням, для цього сніг-машину потрібно використовувати в комплексі ультрафіолетовим світлом.

Неповторними спецефектами вважаються феєрверки і салюти. Феєрверк це барвисте, насичене - спецефектами шоу з величезним розмаїттям кольорів і форм. Всі феєрверки можна розділити на кілька типів: висотний, парковий та наземний феєрверк.

Висотний феєрверк (салют) це феєрверк, висота дії якого досягає 300 метрів і більше. До такого феєрверку відносяться салюти різних калібрів (від

76 мм до 810 мм), ефектів ("верба", "півонія", "хризантема", "дощ" і багато інших) і колірних поєднань. Висотний феєрверк кульмінаційна частина видовища, зазвичай його використовують у фінальній частині заходу, поєднуючи з музикою. Висотні заряди вистрілюються вертикально вгору зі спеціальних феєрверкових пускових мортир на висоту до 500 метрів, де потім і розсипаються грандіозним салютом. Висотний феєрверк, безсумнівно, є художнім твором інженерно-піротехнічної думки. Існує безліч видів різних висотних феєрверків. За часом "живучості" ефекти умовно поділяють на "довготривалі" і "короткотривалі". До "довготривалих" відносяться салюти з ефектом "плакуча верба", "вогняна парча", коли феєрверк розривається на великій висоті, а мерехтливі вогняні зірочки падають майже до самої землі. Тривалість "короткотривалих лютів не більше трьох секунд.

Феєрверк паркового рівня - це феєрверк, висота якого 60-70 метрів. До такого феєрверку відносяться римські свічки, побутові феєрверкові вироби й батареї салютів (калібр виробів може бути від 10 до 60 мм). Феєрверк цього типу може мати високу інтенсивність, що досягає більше 800 залпів у хвилину.

Наземний феєрверк - це феєрверк, висота дії якого 5-7 метрів. До такого феєрверку належать різні види піротехнічних фігур або інших елементів: фонтани, контурні свічки, вогняні написи, вогнепади. Фонтани бувають: для внутрішнього використання, і вуличні. Висота вогняного стовпа від 5 до 20 метрів. Фонтанний потік - це вогняний потік яскравих, багатобарвних іскор. Фонтани можна використовувати як окремо, так і робити з них різні композиції. Для композиції підбираються вироби з різними вогняними й колірними ефектами. Найчастіше це фонтани, вишикувані в лінію, наприклад, по краях відкритої сцени.

Феєрверкові фігури діляться на статичні й динамічні (у вертикальній або горизонтальній площині обертання) і складаються з двох і більше фонтанів різного кольору. Час роботи від 25 до 40 секунд. Існують і складніші феєрверкові композиції, які містять кілька фігур. Статичні фігури або піротехнічні панно - це нерухомий контур з укріпленими на ньому піротехнічними свічками. Верхівки свічок з'єднані спеціальним вогнепровідним шнуром. Все це підключається, одночасно спалахує й горить. За допомогою такої системи свічок роблять будь-яку картину, напис, вензель, ім'я, емблему тощо. Колірна гама свічок досить широка: білий, червоний, жовтий, помаранчевий, фіолетовий, малиновий, зелений, смарагдовий, синій, блакитний. Сучасні технічні засоби дозволяють відтворити написання шрифту будь-якої складності. Довжина панно може досягати декількох десятків і навіть сотень метрів. Піротехнічні "водоспади" або вогнепади також відносяться до статичних. Вогнепад палаючий струмінь вогнів у вигляді дощу. Мінімальна довжина вогнепаду від одного метра. Фонтани мають різний час горіння, різний колір полум'я та іскор, різну відстань "розбрикування" тощо. Феєрверк в приміщенні, як правило, складається з кількох композицій, в яких застосовуються спеціально виготовлені для цих цілей малодимні холодні фонтани, спалахи, що діють на

висоту від 20 см до декількох метрів. Вибір тих чи інших засобів визначається в кожному конкретному випадку окремо, залежно від розмірів майданчика всередині приміщення (сцени, залу тощо), розміщення на ній звукового, світлового та іншого обладнання, умов провітрювання.

Сяючі написи та емблеми виготовляються з фанери. Світловий контур забезпечується контурними фонтанами (від 20 до 50 штук на одній букві або цифрі), час роботи яких становить 35-40 секунд. Типовий варіант букви висотою 76 см, цифри 100 см.

Шумові спецефекти. Шумове оформлення на сцені додає певної атмосфери. Добре продуманий і досконало виконаний звуковий ефект може стати яскравим художнім компонентом дійства. Звукові та шумові ефекти це відтворення на сцені буттєвості життя. Вони - можуть впливати на режим і темп дійства, відтворювати певний настрій. Шумові спецефекти різняться за характером звуків:

- звуки природи (вітер, дощ, гроза, птахи);
- виробничі шуми (завод, будівництво);
- транспортні шуми (поїзд, автомобіль, літак);
- батальні шуми (постріли);
- побутові шуми (годинник, дзенькіт скла).

Шумове оформлення видовища може бути реалістичним, натуралістичним, романтичним, фантастичним, абстрактно-умовним, гротесковим - залежно від стилю й концептуального рішення дійства. Сучасні технології та устаткування дають змогу розширювати художній діапазон видовища.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА:

1. Ю. Ідак, Т. Климович, О.Лясковський – «Основи об'ємно-просторової композиції»
Львів. «Львівська політехніка» 2020 р.
2. Й. Іттен – «Мистецтво кольору». Київ «ArtHuss» 2022 р.
3. М. Шкандрій – «Авангардне мистецтво в Україні». Харків. «Фабула» 2021 р.
4. Веселовська Г. І. «Український театральний авангард / Ін-т проблем сучасного мист-ва» Нац. акад. мист-в України. — К.: Фенікс, 2010.
5. К. Сент-Клер – «Потаємне життя барв». «КМ БУКС» 2022 р.
6. Й. Іттен – «Наука дизайну та форми». Київ «ArtHuss» 2021 р.
7. Н. Корнієнко – «Лесь Курбас: Репетиція майбутнього». Київ 1998 р.
8. В. Проскураков, Ю. Ямаш – «Львівські театри». Львів 1997 р.

9. М. Галачинський, І. Гушпита – «Театр. Простір. Тіло. Діалог». Харків 2017 р.
10. С. Чарнецький – «Історія українського театру в Галичині». Львів «Літопис» 2014 р.
11. В. Зайцев – «Режисура естради та масових видовищ». Київ 2003 р.
12. В. Вовкун – «Мистецтво режисури масових видовищ». Київ 2015 р.
13. Д. Горбачов – «О. Хвостенко – Хвостов. Сценограф». Київ 1987 р.
14. В. Проскуряков – «Архітектура українського театру. Простір і дія». Львів 2001 р.
15. І. Александров – «Архитектоника театральности». Харків 2019 р.
16. М. Гетлейн, А. Говард – «Арт-Візіонери» Харків «Віват» 2018 р.
17. Д. Баттерворт – «Танець. Теорія і практика» Харків. «Гуманітарний центр» 2016 р.
18. А. Каїро – «Функціональне мистецтво». Львів. Видавництво УКУ 2017 р.
19. Б. Кокс, К. Джнонс, Д. Стаффорд, К. Стаффорд – «Історія моди». Харків. «Фактор» 2014 р.
20. З. Васіна – «Український літопис вбрання». Київ. «Мистецтво» 2023 р.
21. М. Білан, Г. Стельмащук – «Український стрій». Львів. «Фенікс» 2000 р.

Додаткова:

1. А. Ложкіна «Перманентна Революція». Київ «ArtHuss» 2019 р.
2. Д. Кемерон – «Шлях митця». Львів. Видавництво Старого Лева. 2017 р.
3. В. Сидорова – «Культура образу». Харків «Гуманітарний центр» 2017 р.
4. В.Ю. Сосіна – «Хореографія в спорті». Київ 2021 р.
5. Горбов А.С. Постановка видовищно-театралізованих заходів / Анатолій Горбов; упоряд. О Колонькова. – Київ: Шк. світ, 2010. – 128 с.
6. Т. Ніколаєва – «Історія українського костюма». Київ. «Либідь» 1996 р.
7. К. Матейко – «Український народний одяг». Київ. «Накова думка» 1977 р.

Інформаційні ресурси інтернет

Відеоматеріали: зразки спортивно-хореографічних масових заходів (матеріали YouTube).

