

Іванна Воронкова

Національний університет «Львівська політехніка»,
кандидат архітектури, доцент кафедри дизайну архітектурного середовища

e-mail: ivanna.s.voronkova@lpnu.ua

orcid: 0000-0003-2711-166X

МУЛЬТИМЕДІЙНЕ МИСТЕЦТВО ЯК ЗАСІБ ВИРАЖЕННЯ АРХІТЕКТУРНО-СЦЕНОГРАФІЧНИХ ІДЕЙ ЄВГЕНА ЛИСИКА

© Воронкова І., 2021

<https://doi.org/10.23939/sa2021.01.017>

У статті висвітлено засоби мультимедійного мистецтва, які використовують при організації інтерактивного простору в будівлях громадського призначення. Розглянуто підходи формування інтерактивного предметно-просторового середовища із застосуванням мультимедійних об'єктів. Обґрунтовано можливість інтеграції сценографічних ідей Євгена Лисика з мультимедійними технічними засобами для створення інтерактивного динамічного дизайну як мистецького перформансу в інтер'єрі громадської будівлі.

Ключові слова: Євген Лисик, сценографія, архітектурно-сценографічні ідеї, мультимедійне мистецтво, інтерактивне предметно-просторове середовище, 3D-технології.

Постановка проблеми

Збереження безцінних сценографічних творів мистецтва Євгена Лисика, – а це десятки живописних полотен розміром 16×20 метрів кожне, – щодня набуває актуальності. Величезні полотна потребують значних площ для свого розміщення. Це питання вдалось би вирішити, збудувавши для цього будівлю спеціального призначення. У Львові вже не один рік ведуться розмови про створення музею Євгена Лисика, у якому декорації з минулих театральних постановок, могли б не лише надійно зберігатися, але й експонуватися для відвідувачів з цілого світу. Проте, далі розмов справа поки не рухається.

Та це не привід ховати від поціновувачів театального мистецтва творчість такого яскравого сценографа як Євген Микитович. Існують різні способи збереження й демонстрації художніх творів. І одним з них може стати використання 3D-технологій, які активно розвиваються і набувають різноманітних форм застосування у щоденному вжитку.

Аналіз останніх досліджень та публікацій

Ще у 1978 році в Києві вийшов у світ нарис про життя і творчість Євгена Лисика, укладений І. Диченком, у якому автор представив Митця як сміливого новатора, вдумливого і послідовного ревнителя кращих здобутків театального оформлення. Відтоді минуло багато часу, перш ніж за поодинокими спогадами про геніального театального художника, з'явилося ґрунтовне наукове дослідження З. Климко, у якому автор довела, що Євген Микитович був, є і залишається найпомітнішим творцем монументальної сценографії в Україні. Безперечно, потужним фундаментом для цього дослідження стали наукові розвідки проф. В. Проскурякова у співпраці з О. Зінченко та Г. Лисик.

Серед науковців, які досліджують інтерактивність простору та мультимедійність мистецтва, найбільшої уваги заслуговує Брижаченко Н. С. Автор у своїх працях висвітлює проектні прийоми та методи організації інтерактивного предметно-просторового середовища в інтер'єрах громадського призначення.

Мета статті

Привернути увагу до безмежного і яскравого художньо-сценографічного всесвіту Євгена Микитовича Лисика – видатного народного художника України, лауреата Національної премії України ім. Тараса Шевченка, головного художника Львівського Національного Академічного театру опери та балету ім. Соломії Крушельницької, – та знайти способи експонування його творів широкій аудиторії поза межами театру.

Виклад основного матеріалу

Традиція оформлення театральних вистав засобами монументального живопису сягає далекої епохи Ренесансу. Однак, саме у ХХ ст. мистецтво візуального декорування сцени зазнало найяскравіших контрастів. Прикладом цього слугують творчі надбання відомих українських сценографів нашого часу, зокрема, художньо-стилістичні особливості їхніх живописних творів.

Яскравим представником плеяди театральних художників, художників-монументалістів та сценографів став геніальний митець і сценографічний геній Євген Лисик. “Він буквально жив театром і жив у театрі. І був живою легендою, феноменом” (Титаренко М., 2015) (рис. 1). Його творчість добре відома людям мистецтва, інтелектуалам і шанувальникам театального світу. Його запрошували найвідоміші режисери і театри України, Білорусі, Росії, Польщі, Туреччини та ін. країн.

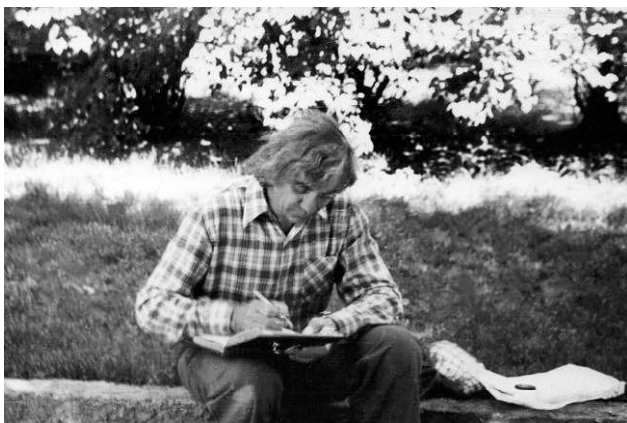


Рис. 1. Євген Микитович Лисик за роботою

Він виробив власний художньо-театральний всесвіт, у якому жив, творив і яким ділився зі світом. Завдяки глибоким знанням архітектури, колористики, текстури і фактури, йому вдавалося створювати на сцені різноманітні метафоричні образи, втілювати унікальні просторові рішення, використовувати неймовірно широку палітру забарвлення. Його полотна – це не просто красиве тло для гри акторів, – це образи, з якими персонажі у виставі “зживаються” і зливаються у абсолютній гармонії (рис. 2).

Сьогодні полотна геніального сценографа Євгена Лисика й надалі задіюються у сучасному репертуарі. Однак, збереження декорацій з попередніх постановок є під питанням через їхні величезні розміри (рис. 3). Одним з варіантів якісного збереження творчого доробку Майстра та його існування поза межами театру може стати оцифрування його праць і відтворення їх у інтер'єрах громадських будівель за допомогою застосування інтерактивних об'єктів та 3D-технологій. Такі об'єкти та технології формують розмаїття простору, створюють яскраву образність приміщення, закладають його багатогранність та функціональність.

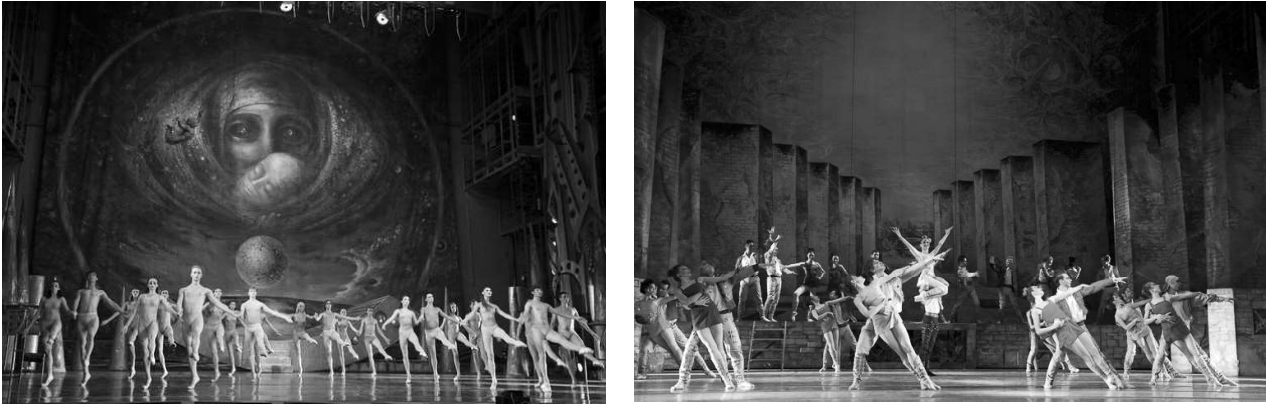


Рис. 2. Приклади оформлення декорацій до спектаклів “Створення світу” та “Ромео і Джульєтта”

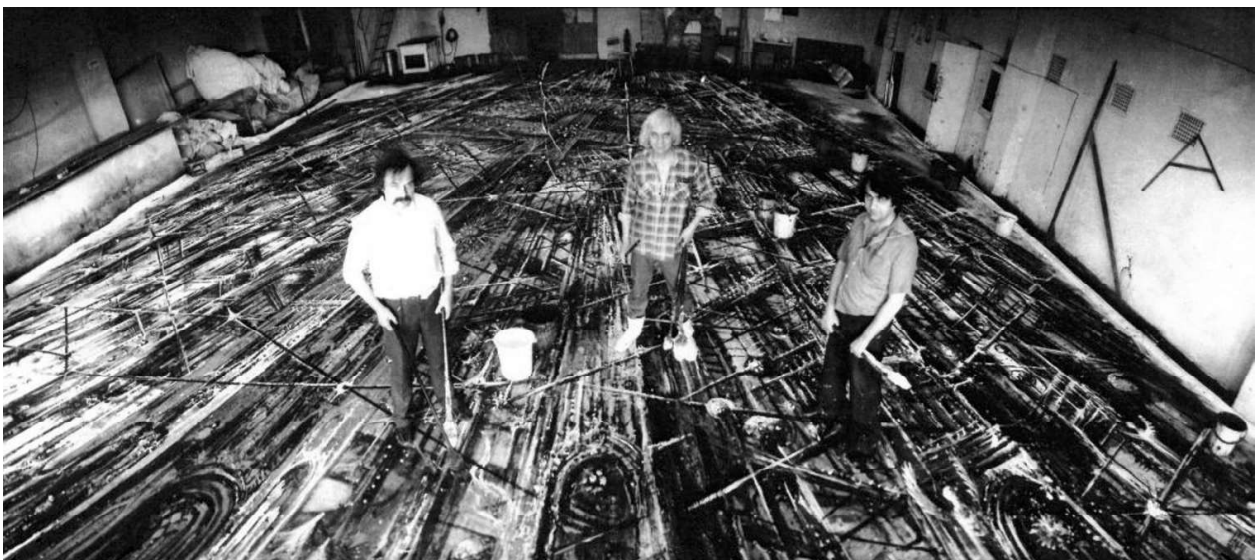


Рис. 3. Створення нового полотна

Розвиток комп’ютерних технологій призвів до появи такого виду інтерактивного мистецтва як мультимедійне, яке характеризується різноманітністю, множинністю, індивідуальністю. Інтеграція мультимедійного мистецтва в дизайн предметно-просторового середовища може здійснюватися двома способами: механічним, який реалізується через застосування об’єктів кінетичного мистецтва – кінетичних глибинно-просторових композицій та мультимедійним, який забезпечується шляхом застосування сенсорних технологій та створення інтерактивних проєкцій на площини (Брижаченко Н. С., 2015, а).

В мистецькому середовищі застосовувати цифрові технології почали ще з середини ХХ ст. Це дозволило створювати надзвичайно цікаві ефекти, поглиблюючи мистецький перформанс і проявляючи інтерактивність простору. При цьому відбувається перетворення твору-предмету на твір-подію, де сам твір мистецтва формується та сприймається глядачами як процес комунікації, а не як остаточний результат. З розвитком сучасних технологій активно збільшується кількість громадських об’єктів, в інтер’єрах яких застосовують мультимедійні інтерактивні об’єкти та 3D-технології, які мають не лише функціонально-утилітарне призначення, але й підкреслюють художньо-естетичну виразність простору.

Таким чином, можна виокремити два основні підходи у формуванні предметно-просторового середовища, що базуються на використанні інтерактивних мультимедійних технологій:

- художньо-образний підхід, що базується на формуванні предметно-просторового середовища з акцентуванням на створення образності та художньої виразності інтер’єру;

– функціонально-утилітарний підхід, який сприяє організації предметно-просторового середовища з домінуванням функціональності об'єктів, які наповнюють інтер'єр (Брижаченко Н. С., 2015, б).

Художньо-образний підхід може реалізовуватись через дизайн-рішення огорожувальних поверхонь та обладнання інтер'єру. Відеопроєкції, що відображатимуться на площинах огорожувальних поверхонь, можуть застосовуватися для організації різноманітних перформансів та інсталяцій. Наприклад, відеопроєкції, які відтворюватимуть полотна Євгена Лисика, формуватимуть динамічний простір конкретного театралізованого дійства, а учасники цього дійства зможуть стати не лише його глядачами, але й дійовими особами. Вбудовані сенсорні об'єкти в огорожувальні поверхні інтер'єру можуть розміщуватись як сенсорні блоки, що інтегруються в підлогу, і як світлодіодні панелі, що розміщені на стінах.

Яскравим прикладом інтерактивного динамічного мистецького простору може слугувати мультимедійна виставка “Ван Гог: Зоряна ніч”, організована в 2019 р. в музеї цифрового мистецтва Atelier des Lumières у Парижі (рис. 4). Твори Ван Гога проєктувалися на стіни музею і доповнювалися музичним супроводом. Простір музею, площа якого складає 3300 м², покликаний привернути увагу широкого кола людей, які рідко відвідують музеї чи галереї (Volia club, 2014–2019).

В Токіо теж відкрили музей цифрового мистецтва, який стирає межі між реальним та віртуальним. У музеї площею 10 000 м² розміщено 520 комп'ютерів і 470 проєкторів, за допомогою яких відвідувачі повністю занурюються у виставку і самі стають частиною експозиції (рис. 5). Музей розділений на п'ять зон. У кожній зоні відвідувач може по новому взаємодіяти з простором. Комп'ютери та проєктори в режимі реального часу змінюють кімнати за допомогою анімованої графіки, кольору і світла. Так автори проєкту хотіли створити місце, яке б руйнувало кордони між реальністю і віртуальністю (ELLE Decoration, 2016–2021).

Зазначені мультимедійні об'єкти застосовуються не лише для формування художньої виразності середовища, але й мають цілком функціональне призначення. Таким чином, при організації інтерактивного простору реалізується функціонально-утилітарний підхід, при якому інтерактивні об'єкти, як функціональна складова інтер'єру, розміщуються у вигляді функціонально окремого інтерактивного обладнання або функціональних сенсорних сегментів на площинах огорожувальних поверхонь.

Цікавим прикладом формування інтерактивного предметно-просторового середовища є дизайн інтер'єру виставкового залу конференц-центру “ЦЕРН” (CERN – Європейська Організація Ядерних Досліджень) у Женеві (Швейцарія). Сферичні мультимедійні стенди, які виконують роль окремих сенсорних об'єктів, підтримують образне рішення інтер'єру приміщення радіальної форми. Огороджувальні поверхні виставкового простору оснащені великими мультимедійними екранами, на яких кожні півгодини відображаються відеоролики про виникнення Всесвіту (Atelier Brückner, 2021) (рис. 6).



Рис. 4. Мультимедійна виставка “Ван Гог: Зоряна ніч”



Рис. 5. Музей цифрового мистецтва в Токіо, Японія

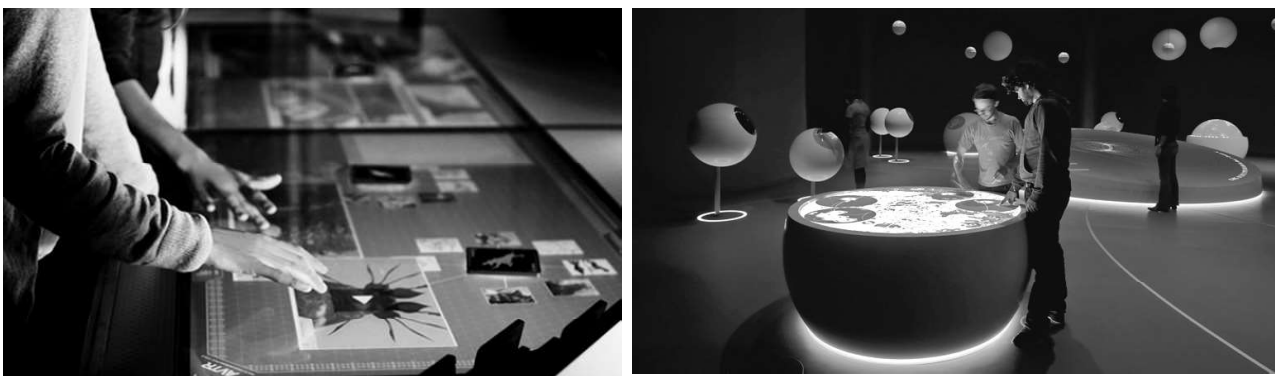


Рис. 6. Мультимедійні стенди виставкового залу конференц-центру "ЦЕРН"

Висновки

3D-об'єкти та технології володіють великим потенціалом у формуванні розмаїття простору, створенні яскравої образності приміщення, закладанні його функціональності. Значною перевагою інтерактивних мультимедійних технологій для творів Євгена Лисика є те, що вони надають можливість в найдрібніших деталях досліджувати його полотна; копії з оригіналів полотен можна буде демонструвати одночасно у декількох місцях, містах, країнах; експозиції його творів щоразу набуватимуть нового звучання та значення; відвідувачі зможуть безпосередньо доторкнутись до творів геніального художника-сценографа, відчутти увесь їхній масштаб і велич, стати безпосередніми учасниками його сценографічних ідей. Таким чином, за допомогою сучасних цифрових технологій можна суттєво збільшити ареал шанувальників творчості Євгена Лисика, привити відчуття прекрасного та любов до сучасного мультимедійного мистецтва.

Бібліографія

Atelier Brückner, 2021. Cern – Universe of Particles. [online] Доступно: <<https://www.atelier-brueckner.com/en/projects/cern-universe-particles>> [Дата звернення: 8 лютого 2021].

Брижаченко Н. С., 2015. а) Мультимедійний принцип формування інтерактивного предметно-просторового середовища. [online] Доступно: <http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&2_S21P03=FILEA=&2_S21STR=Tnvakho_2015_4_3> [Дата звернення: 8 лютого 2021].

Брижаченко Н. С., 2015. б) Підходи формування дизайну громадських інтер'єрів на основі включення інтерактивних мультимедійних об'єктів. [online] Доступно: <<https://www.visnik.org/pdf/v2015-06-02-bryjachenko.pdf>> [Дата звернення: 8 лютого 2021].

Віче, 2012. Майстер-зодчий десятків кілометрів живописних декорацій. [online] Доступно: <<http://veche.kiev.ua/journal/3040/>> [Дата звернення: 8 лютого 2021].

Дем'янчук А. Л. Роль образотворчого мистецтва в оформленні балетних постановок. [online] Доступно: <<http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2018/3/5.pdf>> [Дата звернення: 8 лютого 2021].

ELLE Decoration, 2016–2021. В Токио открылся первый в мире музей цифрового искусства. [online] Доступно: <<https://www.elledcoration.ru/news/art/v-tokio-otkrylsya-pervyi-v-mire-muzei-cifrovogo-iskusstva-id6787201/>> [Дата звернення: 8 лютого 2021].

Климко З. В. Архітектура сценографії Є. Лисика. [online] Доступно: <https://lpnu.ua/sites/default/files/2020/dissertation/1584/dysertaciya_klymko.pdf> [Дата звернення: 8 лютого 2021].

Титаренко М., 2015. Євген Лисик: нестерпна легкість (не?)буття. [online] Доступно: <<https://zbruc.eu/node/42420>> [Дата звернення: 8 лютого 2021].

Volia club, 2014–2019. Інтерактивна виставка робіт Ван Гога в Парижі. [online] Доступно: <<https://club.voliam.com/t5/Tehnologii-Igri-ta-Layfhaki/Interaktivna-vistavka-robot-Van-Goga-v-Parizhi/ba-p/190808>> [Дата звернення: 8 лютого 2021].

References

Atelier Brückner, 2021. Cern – Universe of Particles. [online] Available at: <<https://www.atelier-brueckner.com/en/projects/cern-universe-particles>> [Accessed date: 8 February 2021].

Bryzhachenko N. S., 2015. a) Multimedia principle of formation of an interactive object-spatial environment. [online] Available at: <http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&_S21P03=FILE=&_S21STR=Tnvakho_2015_4_3> [Accessed date: 8 February 2021].

Bryzhachenko N. S., 2015. b) The Approaches of the Formation of Public Interiors Design that are Based on the Inclusion of Interactive Multimedia Objects. [online] Available at: <<https://www.visnik.org/pdf/v2015-06-02-bryzhachenko.pdf>> [Accessed date: 8 February 2021].

Viche, 2012. Master-architect of Tens Kilometers of Picturesque Scenery. [online] Available at: <<http://veche.kiev.ua/journal/3040/>> [Accessed date: 8 February 2021].

Demyanchuk A. L. Role of the Fine Art in the Scenic Design of Ballet Productions. [online] Available at: <<http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2018/3/5.pdf>> [Accessed date: 8 February 2021].

ELLE Decoration, 2016–2021. World's First Digital Art Museum Opens in Tokyo. [online] Available at: <<https://www.elledcoration.ru/news/art/v-tokio-otkrylsya-pervyi-v-mire-muzei-cifrovogo-iskusstva-id6787201/>> [Accessed date: 8 February 2021].

Klymko Z. V. Scenography Architecture of Ye. Lysyk. [online] Available at: <https://lpnu.ua/sites/default/files/2020/dissertation/1584/dysertaciya_klymko.pdf> [Accessed date: 8 February 2021].

Tytarenko M., 2015. Yevhen Lysyk: Unbearable Easiness (not?) of Being. [online] Available at: <<https://zbruc.eu/node/42420>> [Accessed date: 8 February 2021].

Volia club, 2014–2019. An Interactive exhibition of Van Gogh's works in Paris. [online] Available at: <<https://club.voliam.com/t5/Tehnologii-Igri-ta-Layfhaki/Interaktivna-vistavka-robot-Van-Goga-v-Parizhi/ba-p/190808>> [Accessed date: 8 February 2021].

Ivanna Voronkova

Lviv Polytechnic National University,

Ph. D., associate professor. of Architectural Environment Design Department

e-mail: ivanna.s.voronkova@lpnu.ua

orcid: 0000-0003-2711-166X

MULTIMEDIA ART AS A MEANS OF EXPRESSION FOR ARCHITECTURAL AND STAGE DESIGN IDEAS BY YEVHEN LYSYK

© Voronkova I., 2021

The paper features the multimedia means employed to arrange an interactive space in public buildings. The advancement of computer technologies contributed to the development of the multimedia kind of art, with its versatility, multiplicity, and distinctness. Multimedia art can be integrated into the design of an objective-spatial environment in two ways: mechanical (implemented through the use of kinetic art objects, or kinetic deep spatial

art) and multimedia (achieved through the use of sensory technologies and the creation of interactive projections onto surfaces).

The author explored the approaches to the development of objective-spatial environment through multimedia objects: an imaginative approach based on the formation of the objective-spatial environment focusing on the generation of imagery and artistic expressiveness of the interior; functional utilitarian approach contributing to the arrangement of an objective-spatial environment dominated by the functionality of objects filling the interior.

The paper reasons the possibility to integrate Yevhen Lysyk's stage design ideas with the multimedia technical means to produce an interactive dynamic design as an artistic performance within the public building. It would contribute to the preservation of artworks by the brilliant scenographer still used in contemporary repertoire, and also add to the diversity of space, make bright imagery of the interior, and underlie its functionality. Moreover, with the help of modern digital technologies, we can increase the range of supporters of Yevhen Lysyk's art to cultivate the feeling of the beautiful and the love for genuine art.

Key words: Yevhen Lysyk, stage design, architectural stage design ideas, multimedia art, interactive objective-spatial environment, 3D technologies.