

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КАРПАТСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТЕФАНИКА**

Навчально-науковий інститут мистецтв
Кафедра сценічного мистецтва і хореографії



Методичні рекомендації
до самостійної роботи студентів
з дисципліни

« СУЧАСНІ ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ »

Освітньо-професійна програма
«Акторське мистецтво драматичного театру і кіно»
другого (магістерського) рівня
за спеціальністю В6 Перформативні мистецтва
спеціалізації В6.01 Сценічне мистецтво
галузі знань В Культура, мистецтво та гуманітарні науки
Освітня кваліфікація: магістр перформативного мистецтва
(сценічне мистецтво)
Форма здобуття освіти – денна

Затверджено на засіданні
кафедри сценічного мистецтва і хореографії,
протокол № 09 від 15 жовтня 2025 року;
Оновлено: протокол № 01 від 26 серпня 2026 року.

м. Івано-Франківськ, 2026

Методичні рекомендації до самостійної роботи для студентів за спеціальністю В6 Перформативні мистецтва спеціалізації В6.01 Сценічне мистецтво

«26» серпня 2026 року. 34 с.

Розробник:

доктор мистецтвознавства, професор **Дутчак В.Г.**

Методичні рекомендації затверджено на засіданні кафедри сценічного мистецтва і хореографії.

Протокол № 09 від 15 жовтня 2025 року (оновлено: протокол № 01 від 26 серпня 2026 року)

Завідувач кафедри

_____ 
(підпис)

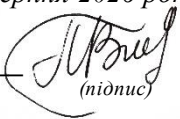
Кукоруза Н. В.

(прізвище та ініціали)

Схвалено Наково-методична рада Навчально-наукового інституту мистецтв.

Протокол № 03 від 19 листопада 2025 року (оновлено: Протокол № 01 від 28 серпня 2026 року)

Голова

_____ 
(підпис)

Макогін Г.В.

(прізвище та ініціали)

© Дутчак В.Г., 2026

УДК 004:792.028(072)

Д84

Затверджено та рекомендовано до друку вченою радою Навчально-наукового інституту мистецтв, *протокол № 04 від 20 листопада 2025 року*.

Автор:

Дутчак Віолетта Григорівна, доктор мистецтвознавства, професор, професор кафедри музичної україністики та народно-інструментального мистецтва

Рецензенти:

Владислав Князєв – кандидат мистецтвознавства, доцент, завідувач кафедри музичної україністики та народно-інструментального мистецтва

Оксана Федорків – кандидат мистецтвознавства, доцент, доцент кафедри сценічного мистецтва і хореографії

Дутчак В. Г.

Методичні рекомендації до самостійної роботи студентів з дисципліни «Методологія і організація наукових досліджень» освітнього рівня «магістр»: освітньо-професійна програма «Акторське мистецтво драматичного театру і кіно», спеціальність В6 Перформативні мистецтва спеціалізації В6.01 Сценічне мистецтво укладена відповідно до вимог підготовки фахівців, представлених у законодавчих і нормативних документах про вищу освіту. Івано-Франківськ, 2026. 34 с.

© Дутчак В.Г., 2026

© Карпатський національний університет імені Василя Стефаника, 2026 р.

ЗМІСТ

Вступ

1. Тема 1. Сучасні інформаційні технології у професійній діяльності актора театру і кіно
2. Тема 2. Інформаційні ресурси та цифрові платформи у сфері театру і кіно
3. Тема 3. Цифрові технології роботи з драматургічним і сценарним текстом
4. Тема 4. Мультимедійні технології в сучасному театральному мистецтві
5. Тема 5. Аудіотехнології у професійній діяльності актора. Цифровий запис звуку. Звукові редактори
6. Тема 6. Відеотехнології та екранна культура актора. Self-tape, відеовізитівка та цифрове акторське портфоліо
7. Тема 7. Цифрові технології кастингу та професійної комунікації
8. Тема 8. Соціальні мережі та цифровий імідж актора
9. Тема 9. Цифрові технології у створенні театального та кінопроєкту
- 10.Тема 10. Технології штучного інтелекту. Штучний інтелект у театральному та кіномистецтві
- 11.Тема 11. Створення презентацій. Програми для створення презентацій
- 12.Методичні рекомендації до практичних занять
- 13.Методичні рекомендації до самостійної роботи
- 14.Індивідуальне завдання
- 15.Контрольні роботи
- 16.Критерії оцінювання
- 17.Глосарій основних термінів
- 18.Рекомендована література

ВСТУП

Методичні рекомендації укладено відповідно до робочої програми навчальної дисципліни «Сучасні інформаційні технології» для здобувачів другого (магістерського) рівня вищої освіти ОПП «Акторське мистецтво драматичного театру і кіно», спеціальності В6 «Перформативні мистецтва». Дисципліна спрямована на формування цифрової компетентності майбутнього актора, здатності використовувати сучасні інформаційні, мультимедійні, аудіо- та відеотехнології у навчальній, творчій, комунікаційній і професійній діяльності.

Зміст методичних рекомендацій поєднує теоретичний матеріал із практичними завданнями, самостійною роботою та питаннями для самоконтролю. Основна увага зосереджена на тих технологіях, які безпосередньо пов'язані з професійною діяльністю актора: роботою з драматургічним і сценарним текстом, цифровими архівами і платформами, мультимедійною сценографією, аудіо- та відеозаписом, self-tape, цифровим портфоліо, онлайн-кастингом, соціальними мережами, створенням театрального та кінопроєкту, штучним інтелектом і презентаційними технологіями.

ТЕМА 1. СУЧАСНІ ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ АКТОРА ТЕАТРУ І КІНО

Мета теми – сформувати системне уявлення про місце сучасних інформаційних і цифрових технологій у професійній діяльності актора театру і кіно; ознайомити з основними напрямками цифрової трансформації театрального та кіномистецтва; розкрити можливості застосування цифрових інструментів у процесах професійної комунікації, роботи над роллю, створення і презентації творчого продукту; сформувати усвідомлене й відповідальне ставлення до використання цифрових технологій у мистецькій діяльності.

Ключові поняття: *інформаційні технології, цифрові технології, цифровізація, цифрова трансформація, цифрове середовище, мультимедіа, цифровий контент, цифрова компетентність, цифрова комунікація, цифрова культура, цифровий творчий продукт, інформаційна безпека.*

1. Інформаційні технології в сучасному мистецькому просторі

Розвиток інформаційних технологій є одним із визначальних чинників трансформації сучасної культури. Цифрові засоби не лише

забезпечують швидкий доступ до інформації, а й змінюють способи створення, збереження, поширення та сприйняття мистецького продукту. Театр і кіномистецтво, які за своєю природою синтезують різні види мистецтва та форми комунікації, особливо активно взаємодіють із новітніми технологіями.

Поняття «інформаційні технології» охоплює сукупність методів, процесів, програмних і технічних засобів, що використовуються для створення, опрацювання, зберігання, передавання та представлення інформації. У мистецькій сфері інформація може існувати у вигляді тексту, звуку, музики, фотографії, відеозображення, графіки, анімації, сценічної документації, мультимедійного або інтерактивного контенту.

Поряд із поняттям інформаційних технологій широко застосовується поняття «цифрові технології». Воно акцентує цифрову форму створення, опрацювання та поширення інформації. Для професійної діяльності актора це має особливе значення: до традиційних компонентів підготовки додається цифрова компетентність – уміння працювати з електронним сценарієм, здійснювати пошук професійної інформації, записувати та представляти аудіо- і відеоматеріали, брати участь у дистанційних кастингах, створювати цифрове портфоліо та підтримувати професійну комунікацію.

2. Цифрова трансформація театрального і кіномистецтва

Цифровізація мистецького простору охоплює способи створення мистецького продукту, його збереження, поширення та професійну комунікацію. Цифрові технології використовують під час написання і редагування сценаріїв, режисерського планування, репетицій, звукозапису, відеозйомки, монтажу, створення сценографії, проєкцій, спецефектів та віртуального сценічного середовища.

Цифрові архіви забезпечують збереження відеозаписів вистав і репетицій, інтерв'ю, афіш, програм, фотографій, режисерських експлікацій. Інтернет, стрімінгові сервіси, вебсайти театрів і відеоплатформи розширюють аудиторію. Професійна взаємодія також дедалі частіше відбувається через електронне листування, онлайн-зустрічі, обмін файлами, дистанційні прослуховування та електронні заявки.

3. Основні напрями використання інформаційних технологій у діяльності актора

- Інформаційно-пошуковий напрям: опрацювання історичного, культурного, біографічного й мистецтвознавчого контексту ролі.
- Текстовий напрям: робота з електронним сценарієм, пошук

реплік, коментування, нотатки, порівняння редакцій.

- Аудіальний напрям: запис і аналіз голосу, дикції, артикуляції, темпу, логічних наголосів та інтонації.

- Аудіовізуальний напрям: self-tape, відеовізитівка, showreel, запис монологу чи сцени.

- Комунікаційний напрям: взаємодія з режисером, кастинг-директором, продюсером, колегами.

- Презентаційний напрям: представлення власного творчого доробку та мистецьких проєктів.

4. Інформаційні технології у процесі роботи над роллю

На початковому етапі інформаційні технології використовуються для збирання матеріалу: електронних видань драматичних творів, критичних статей, історичних джерел, фото- та відеоматеріалів, документальних фільмів, аудіозаписів. Корисним є створення цифрового досьє ролі, що може містити текст п'єси або сценарію, відомості про автора й епоху, зображення костюмів та інтер'єрів, музичні матеріали, режисерські коментарі, акторські нотатки.

Цифрові ресурси не повинні підміняти самостійного творчого пошуку. Перегляд попередніх інтерпретацій ролі корисний для порівняльного аналізу, але механічне копіювання чужих інтонацій, жестів чи пластичних рішень суперечить природі акторської творчості.

5. Цифрова компетентність сучасного актора

- Інформаційний рівень – пошук, відбір, перевірка та систематизація інформації.

- Технологічний рівень – робота з програмами й цифровими пристроями.

- Комунікаційний рівень – професійна взаємодія у цифровому середовищі.

- Творчий рівень – створення власного цифрового контенту.

- Критично-аналітичний рівень – оцінювання достовірності й якості цифрових матеріалів.

- Етико-правовий рівень – авторське право, конфіденційність, захист персональних даних.

6. Переваги та ризики використання цифрових технологій

До переваг належать швидкий доступ до інформації, дистанційна професійна комунікація, оперативне поширення творчих матеріалів, участь у кастингах незалежно від місця перебування, доступ до освітніх ресурсів та формування цифрового портфоліо. До ризиків належать інформаційне перевантаження, недостовірні джерела, порушення авторського права, втрата персональних даних, маніпулювання

зображеннями і відео та залежність від цифрових платформ.

7. Інформаційна безпека

Актор працює з матеріалами, частина яких може мати обмежений доступ: сценаріями ще не оприлюднених фільмів, записами проб, фотографіями, контактною інформацією, договорами. Необхідно використовувати надійні паролі, багатофакторну автентифікацію, контролювати доступ до хмарних файлів, уникати підозрілих посилань та створювати резервні копії важливих матеріалів.

Отже, сучасні інформаційні технології є невід’ємною частиною професійного середовища театру і кіно. Цифрова компетентність актора охоплює технічні навички, критичне мислення, інформаційну культуру, етичні й правові норми та здатність використовувати технології відповідно до конкретного художнього й професійного завдання.

Практичне завдання

Проаналізувати власну цифрову готовність до професійної діяльності актора. Визначити, якими інструментами студент уже володіє та які потребують удосконалення. Результат представити за напрямками: робота з текстом – звук – відео – пошук інформації – професійна комунікація – портфоліо – презентація – інформаційна безпека.

Питання для самоконтролю

19. Що охоплює поняття «інформаційні технології»?
20. Які основні напрями цифровізації театру і кіно?
21. Як інформаційні технології використовуються у роботі над роллю?
22. Що охоплює цифрова компетентність актора?
23. Які можливості цифрові технології створюють для самопрезентації?
24. Які ризики пов’язані з цифровим контентом?
25. Чому для актора важлива цифрова репутація?
26. Яких правил інформаційної безпеки потрібно дотримуватися?

ТЕМА 2. ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ ТА ЦИФРОВІ ПЛАТФОРМИ У СФЕРІ ТЕАТРУ І КІНО

Мета теми – сформувати системне уявлення про сучасні інформаційні ресурси та цифрові платформи у театральному і кіномистецтві; навчити здійснювати цілеспрямований пошук, відбір, критичне оцінювання та систематизацію цифрової інформації; ознайомити з можливостями електронних бібліотек, архівів, відео- й аудіоресурсів, професійних платформ і сервісів.

Ключові поняття: *інформаційний ресурс, цифровий ресурс, цифрова платформа, електронна бібліотека, цифровий архів, база даних, електронний каталог, мультимедійний ресурс, стримінгова платформа, метадані.*

1. Поняття інформаційного ресурсу та цифрової платформи

Інформаційний ресурс – організована сукупність інформації, доступної для використання. У мистецькій сфері це книги, статті, драматургічні та сценарні тексти, фотографії, афіші, програми вистав, відеозаписи, звукозаписи, інтерв'ю, рецензії, архівні документи, музейні колекції, каталоги. Цифрова платформа – середовище, яке не лише містить інформацію, а й забезпечує взаємодію: пошук, перегляд, завантаження, коментування, публікацію власного контенту, створення профілю, обмін файлами, участь у кастингу.

2. Класифікація ресурсів

- Текстові ресурси: електронні бібліотеки, репозитарії, бази наукових публікацій, електронні сценарії.
- Візуальні ресурси: цифрові колекції фотографій, графіки, афіш, ескізів костюмів і декорацій.
- Аудіальні ресурси: звукозаписи вистав, радіопостановок, художнього читання, діалектного мовлення.
- Аудіовізуальні ресурси: відеозаписи вистав, фільми, документальні матеріали, майстер-класи, інтерв'ю.
- Професійно-комунікаційні ресурси: сайти театрів, фестивалів, кастингових агенцій, спеціалізовані платформи.

3. Електронні бібліотеки та цифрові архіви

Для актора вони є важливим джерелом драматургії, художньої літератури, критики та історичних матеріалів. Під час роботи над роллю можуть бути корисними оцифровані фотографії, преса, мемуари, листування, карти, зразки одягу, аудіозаписи голосу, кінохроніка. Цифровий архів перетворюється на лабораторію дослідження ролі.

4. Інформаційний пошук

Ефективність пошуку залежить від точності запиту. Доцільно застосовувати принцип поступового звуження: тема → проблема →

конкретний аспект → вид джерела → часовий або географічний критерій. Пошук може здійснюватися кількома мовами, особливо коли йдеться про міжнародні матеріали, історичні персоналії або зарубіжні театральні практики.

5. Критичне оцінювання цифрових ресурсів

Необхідно з'ясовувати автора матеріалу, установу-публікатора, дату створення або оновлення, джерельну базу, мету публікації, можливість перевірити відомості в інших ресурсах. Кількість переглядів або підписників у соціальних мережах не є показником достовірності. У навчальній та дослідницькій роботі пріоритет надається ресурсам університетів, бібліотек, музеїв, архівів і професійних організацій.

6. Відеоресурси у професійній підготовці

Відеозапис вистави можна аналізувати за трактуванням ролі, сценічною мовою, пластикою, мімікою, темпоритмом, сценографією, світлом, музичним оформленням. Водночас відеозапис не тотожний самій виставі, оскільки камера обмежує поле зору та формує окрему перспективу. Особливо корисним є порівняльний аналіз кількох інтерпретацій одного монологу або ролі.

7. Професійні цифрові платформи

Професійні платформи дозволяють створювати акторські профілі, представляти фотографії, освіту, досвід, навички, showreel, відеовізитівки та voice demo, отримувати інформацію про кастинги й подавати матеріали для участі. Цифровий профіль актора стає одним із способів його професійної присутності.

8. Організація власного цифрового середовища

Матеріали доцільно систематизувати у логічній структурі папок. Наприклад: Портфоліо → Фото / CV / Відеовізитівка / Showreel / Self-tape / Аудіо / Проекти. Назви файлів мають бути зрозумілими й містити ім'я, тип матеріалу та, за потреби, дату чи роль.

9. Авторське право та етика

Доступність цифрового матеріалу не означає необмеженого права на його копіювання, зміну чи поширення. Необхідно розрізняти навчальний перегляд, цитування, використання фрагмента, публічне поширення і переробку. Записи репетицій, кастингові сцени та матеріали інших учасників не слід публікувати без дозволу.

Практичні завдання

1. Створити «цифрову карту ресурсів актора» з 10 корисних цифрових ресурсів, зазначивши їх тип, призначення,

переваги та обмеження.

2. Обрати персонажа і знайти п'ять різних типів цифрових джерел для підготовки ролі.

3. Порівняти два цифрові ресурси за критеріями авторства, достовірності, актуальності, повноти й професійної цінності.

Питання для самоконтролю

1. Що таке інформаційний ресурс?
2. Чим цифрова платформа відрізняється від окремого ресурсу?
3. Які види ресурсів найбільш важливі для роботи актора?
4. Як оцінювати достовірність цифрового ресурсу?
5. Які можливості надають професійні платформи?
6. Як організувати власний цифровий архів?
7. Яких правил авторського права необхідно дотримуватися?

ТЕМА 3. ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ РОБОТИ З ДРАМАТУРГІЧНИМ І СЦЕНАРНИМ ТЕКСТОМ

Мета теми – сформувати практичні навички роботи з драматургічним і сценарним текстом у цифровому середовищі; ознайомити з форматами електронних документів, принципами структурування й розмітки тексту, цифровим коментуванням, спільним редагуванням та організацією акторського робочого примірника.

1. Драматургічний і сценарний текст у цифровому середовищі

Драматургічний і сценарний текст є базовим професійним матеріалом актора. Сьогодні він часто надходить у PDF, DOCX, Google Docs або спеціалізованих сценарних форматах. Цифрова форма дозволяє швидко знаходити репліки, робити закладки, виділяти фрагменти, додавати коментарі, позначати паузи, наголоси, емоційні зміни та режисерські уточнення.

2. Відмінність драматургічного і сценарного тексту

Драматургічний текст орієнтований на сценічне втілення і містить репліки, діалоги, монологи, ремарки, поділ на дії та сцени. Сценарний текст орієнтований на аудіовізуальний твір і додатково включає місце і час дії, опис ситуації, іноді технічні уточнення. У кіновиробництві сцени часто знімаються не в тій послідовності, в якій вони розташовані у сценарії, тому акторові важливо відстежувати драматургічну логіку персонажа.

3. Формати електронного тексту

- PDF – зберігає структуру і зовнішній вигляд документа; зручний для нумерації сторінок і стабільного форматування.
- DOCX – зручний для редагування, коментарів, кольорового маркування та створення індивідуального акторського примірника.
- Google Docs – ефективний для спільної роботи, коментування, історії змін і дистанційного редагування.

4. Цифрова розмітка тексту

Актор може позначати власні репліки, репліки партнера, ключові слова, паузи, логічні наголоси, фізичні дії, режисерські уточнення й власні творчі припущення. Важливо створити стабільну, не перевантажену систему позначень. Наприклад: жовтий – ключові слова; синій – дія; зелений – підтекст; червоний – режисерська вказівка. Умовні знаки можуть позначати коротку і довгу паузу, інтонаційний рух, емоційний акцент.

5. Коментарі та примітки

Цифровий коментар може бути акторською аналітичною нотаткою: чого персонаж хоче у сцені, що приховує, що змінилося після репліки партнера, який внутрішній імпульс запускає наступну дію. Такі коментарі допомагають відокремити буквально значення тексту від підтексту.

6. Поділ тексту на смислові й дієві фрагменти

Монолог або сцена може бути поділена на входження у ситуацію, спробу впливу на партнера, зіткнення з перешкодою, зміну тактики, кульмінацію та завершення. Такий поділ допомагає побачити динаміку внутрішньої дії.

7. Електронний акторський примірник

До електронного акторського примірника можуть входити повний текст сцен, виділені репліки персонажа, репліки партнерів, акторські завдання, підтекст, фізичні дії, режисерські коментарі, інтонаційні позначення, зміни емоційного стану, реквізит і посилання на додаткові матеріали.

8. Спільне редагування та контроль версій

У процесі роботи сценарій може змінюватися. Тому важливо використовувати номер версії, дату документа, історію змін і чіткі назви файлів. Це дозволяє уникнути роботи зі старою редакцією та відстежити, як зміни тексту впливають на задум персонажа або сцени.

9. Конфіденційність

Сценарні сторінки, матеріали для кастингу і неопубліковані фрагменти не слід публікувати в соціальних мережах або передавати

стороннім особам без дозволу. Професійна репутація актора залежить також від відповідального поводження з конфіденційною інформацією.

Практична робота

1. Створити електронний акторський примірник фрагмента обсягом 2–3 сторінки з розміткою, коментарями і позначенням підтексту.
2. Порівняти дві редакції короткої сцени та визначити, як зміни вплинули на логіку персонажа.
3. Створити таблицю: сцена – репліка – мета персонажа – підтекст – дія – реакція партнера – результат.

Питання для самоконтролю

1. Які відмінності між драматургічним і сценарним текстом?
2. Які формати цифрових документів найчастіше використовуються?
3. Що таке електронний акторський примірник?
4. Для чого потрібна цифрова розмітка?
5. Як використовувати коментарі в роботі над роллю?
6. Що таке історія версій?
7. Яких правил конфіденційності необхідно дотримуватися?

ТЕМА 4. МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В СУЧАСНОМУ ТЕАТРАЛЬНОМУ МИСТЕЦТВІ

Мета теми – сформувати уявлення про сутність, функції та форми використання мультимедійних технологій у сучасному театральному мистецтві; розкрити специфіку взаємодії актора з відеопроєкцією, цифровою сценографією, LED-екранами, інтерактивними системами, VR і AR.

1. Поняття мультимедіа

Мультимедіа означає поєднання в одному середовищі кількох форм інформації: тексту, звуку, музики, фотографії, відео, графіки, анімації, світлових та інтерактивних елементів. У театрі мультимедіа може створювати простір дії, передавати психологічний стан персонажа, демонструвати паралельну подію, замішати або трансформувати традиційну декорацію, взаємодіяти з актором у реальному часі.

2. Мультимедійна сценографія

Мультимедійна сценографія доповнює або частково замінює матеріальні декорації цифровими: відеопроєкціями, анімаційними фонами, цифровими панорамами, LED-екранами, інтерактивною графікою, рухомими цифровими об'єктами, віртуальними декораціями. Її художня доцільність визначається зв'язком із драматургією вистави.

3. Відеопроєкція та projection mapping

Відеопроєкція може виконувати просторову, часову, інформаційну, психологічну і контрапунктну функції. Projection mapping адаптує зображення до складної форми об'єкта – архітектурної поверхні, декорації, сходів, костюму або тіла виконавця. Для актора це потребує точності просторових міток і синхронізації.

4. LED-екрани та камера на сцені

LED-екрани можуть бути задником, боковими поверхнями або мобільними панелями. Яскравий екран здатний конкурувати з актором, тому потрібний баланс. Камера, використана безпосередньо під час вистави, створює подвійне існування актора: як живої фізичної присутності і як екранного зображення. Це вимагає відчуття масштабу виразності.

5. Взаємодія з попередньо записаним відео

Якщо актор веде діалог із партнером на екрані, сцена потребує точної синхронізації. Відеозапис не підлаштовується до зміни темпу виконавця, тому необхідно поєднати технологічну точність із відчуттям живої спонтанності.

6. Інтерактивні технології

Інтерактивність означає, що цифрова система реагує на дію людини. Датчики руху, камери, сенсори та системи відстеження можуть змінювати графіку, колір, світло або звук відповідно до руху актора. Тоді виконавець стає активним співтворцем цифрового середовища.

7. VR, AR та гібридний простір

VR створює цифрове середовище, в яке користувач занурюється за допомогою спеціального обладнання. AR додає цифрові об'єкти до реального простору. Гібридний театр поєднує фізичну і цифрову присутність, сцену, онлайн-трансляцію, цифрового персонажа, віддаленого глядача. Це розширює традиційні поняття сцени, партнерства і глядацької участі.

8. Особливості акторської роботи

- Просторова точність.
- Ритмічна точність і синхронізація.

- Уміння взаємодіяти з відсутнім або цифровим партнером.
- Технологічна дисципліна.
- Подвійна орієнтація на зал і камеру.
- Збереження органічності попри технічні умови.

9. Технологія як елемент драматургії

Мультимедійний засіб є художньо виправданим тоді, коли створює новий зміст, поглиблює образ, розширює простір, допомагає розкрити конфлікт або стає частиною режисерської концепції. Технологія не повинна використовуватися лише заради ефектності.

Практичні завдання

1. Проаналізувати мультимедійну сцену з сучасної вистави: які технології використані, яку функцію виконують, як взаємодіє з ними актор.
2. Запропонувати мультимедійне оформлення короткого фрагмента драматургічного твору.
3. Розробити коротку сцену взаємодії актора з попередньо записаним відеоперсонажем.

Питання для самоконтролю

1. Що означає поняття «мультимедіа»?
2. Що таке мультимедійна сценографія?
3. Які функції виконує відеопроєкція?
4. Що таке projection mapping?
5. Чим LED-екран відрізняється від проєкції?
6. Які особливості взаємодії актора з цифровим партнером?
7. У чому відмінність VR від AR?
8. Чому технологія не повинна бути самоціллю?

ТЕМА 5. АУДИОТЕХНОЛОГІЇ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ АКТОРА. ЦИФРОВИЙ ЗАПИС ЗВУКУ. ОСНОВНІ УМОВИ ПРИ АУДІОЗАПИСІ. ЗВУКОВІ РЕДАКТОРИ

Мета теми – сформувати знання про принципи цифрового запису та опрацювання звуку; ознайомити з обладнанням і програмним забезпеченням для аудіозапису; сформувати практичні навички запису голосу, контролю якості аудіоматеріалу, його базового редагування та підготовки до професійного використання.

1. Значення аудіотехнологій

Голос є одним із основних засобів професійної виразності актора. Цифровий запис використовується у роботі над сценічною мовою, підготовці ролі, самоконтролі, аудіопробах, озвученні, дубляжі, рекламі, аудіокнигах, подкастах, voice-over і мультимедійних театральних проєктах.

2. Цифровий звук

Цифровий звук – представлення звукового сигналу у вигляді цифрових даних. Частота дискретизації визначає кількість вимірювань сигналу за секунду; поширені значення – 44,1 кГц і 48 кГц. Бітова глибина визначає точність представлення амплітуди; поширені 16-bit та 24-bit.

3. Обладнання для запису

Найпростіший засіб – смартфон. Для професійніших завдань використовують зовнішній мікрофон, аудіоінтерфейс, комп'ютер і навушники. Якість запису залежить не лише від обладнання, а передусім від розташування мікрофона, акустики приміщення та рівня сигналу.

4. Типи мікрофонів

- Динамічний – міцний, відносно стійкий до зовнішніх шумів, часто використовується у сценічних умовах.
- Конденсаторний – чутливий, детально передає нюанси голосу, поширений у студійному записі.
- Петличний – малий мікрофон, що закріплюється на одязі; часто використовується у відеозаписі, інтерв'ю, відеовізитівках.

5. Акустика приміщення та сторонні шуми

Порожні кімнати з твердими поверхнями створюють сильні відбиття, луну і гул. М'які поверхні – штори, килими, меблі, книжкові полиці – частково поглинають відбиття. Перед основним записом доцільно записати 10–15 секунд тиші і прослухати їх у навушниках, щоб виявити вентилятори, кондиціонери, транспорт, годинники та інші шуми.

6. Відстань до мікрофона і поп-фільтр

Для багатьох видів голосового запису орієнтиром є 15–20 см, але

конкретна відстань залежить від мікрофона і сили голосу. Поп-фільтр зменшує удари повітря під час вимови вибухових приголосних. Мікрофон можна розташувати трохи під кутом, щоб зберегти природність артикуляції.

7. Рівень сигналу і кліпінг

Надто тихий запис потребує значного підсилення і може збільшити шум. Надто гучний сигнал призводить до кліпінгу – цифрового перевантаження і спотворення. Перед записом потрібно промовити найгучніший фрагмент тексту і залишити запас гучності.

8. Підготовка актора

1. Прочитати текст і визначити його структуру.
2. Розставити логічні наголоси і паузи.
3. Перевірити складні слова.
4. Виконати артикуляційну і дихальну розминку.
5. Зробити пробний запис.
6. Прослухати його в навушниках.

9. Формати аудіофайлів

WAV зручний як робочий і архівний формат високої якості. MP3 використовує стиснення, має менший розмір і зручний для пересилання та публікації. Якщо матеріал планують редагувати, оригінал доцільно зберігати у форматі без втрат.

10. Звукові редактори та базове редагування

Звукові редактори дозволяють записувати, переглядати, монтувати і обробляти аудіосигнал. Базові операції: обрізання, видалення невіддалого фрагмента, регулювання гучності, нормалізація, шумозниження, еквалізація і компресія. Важливо дотримуватися принципу мінімально достатньої обробки, щоб не знищити природну динаміку й темброву індивідуальність голосу.

11. Запис як метод самоконтролю

Запис дозволяє аналізувати дикцію, артикуляцію, дихання, темп, паузи, логічні наголоси, інтонацію і динаміку. Ефективний алгоритм: запис → прослуховування → аналіз → визначення проблеми → повторне виконання → новий запис → порівняння.

Практична робота

1. Записати один і той самий фрагмент у різних акустичних умовах та порівняти результат.
2. Записати акторський монолог 1–2 хвилини, виконати базове редагування, зберегти робочу версію у WAV і фінальну у MP3.

3. Провести самоаналіз за критеріями: дикція, артикуляція, дихання, темп, паузи, інтонація, динаміка, якість запису.

Питання для самоконтролю

1. Що таке цифровий звук?
2. Що характеризує частота дискретизації?
3. Які типи мікрофонів використовують для голосу?
4. Як акустика впливає на запис?
5. Що таке кліпінг?
6. Чим WAV відрізняється від MP3?
7. Що таке нормалізація і шумозниження?
8. Чому надмірна цифрова обробка небажана?

ТЕМА 6. ВІДЕОТЕХНОЛОГІЇ ТА ЕКРАННА КУЛЬТУРА АКТОРА. SELF-TAPE, ВІДЕОВІЗИТІВКА ТА ЦИФРОВЕ АКТОРСЬКЕ ПОРТФОЛІО

Мета теми – сформуванню уявлення про значення відеотехнологій у професійній діяльності актора; ознайомити з принципами роботи перед камерою; сформуванню практичні навички підготовки і запису self-tape, відеовізитівки та професійної відеопрезентації; розкрити принципи побудови цифрового акторського портфоліо.

1. Екранна культура актора

Камера використовується не лише у кіно й телебаченні, а й у театральній освіті, кастингу, професійному портфоліо, репетиційному процесі та самоконтролі. Екранна культура передбачає здатність адаптувати виразність до масштабу кадру: те, що органічне для сцени, у крупному плані може виглядати надмірно.

2. Кадр і крупність

Кадр – частина видимого простору, яку фіксує камера. Актор має усвідомлювати межі кадру, положення рук, напрям повороту корпусу, місце партнера. Основні плани: загальний, середній, середньо-крупний і крупний. Для self-tape часто використовується середньо-крупний план.

3. Положення камери, формат і фон

Камеру доцільно встановити приблизно на рівні очей, стабільно, без випадкових нахилів. Для більшості професійних кастингових матеріалів використовується горизонтальний формат, якщо інструкція не вимагає іншого. Фон має бути нейтральним, без зайвих предметів та

активних візерунків.

4. Освітлення і звук

Обличчя повинно бути рівномірно освітленим. Найпростішим джерелом може бути природне світло з вікна або м'яка LED-панель. Якість звуку не менш важлива за якість зображення: запис здійснюють у тихому приміщенні, перед основною сценою роблять тест.

5. Self-tape

Self-tape – відеозапис акторської проби, який виконавець створює самостійно або з мінімальною допомогою і надсилає для кастингового відбору. Основні етапи: опрацювати сцену, підготувати простір, налаштувати камеру, записати виконання, перевірити матеріал, правильно назвати файл і надіслати його згідно з інструкцією.

6. Reader та eyeline

Reader – партнер, який читає репліки під час self-tape. Він розташовується біля камери й не перекриває виконавця. Eyeline – напрям погляду актора. У звичайній діалоговій сцені партнер умовно розташовується трохи збоку від камери, щоб глядач добре бачив очі виконавця, але не виникало прямого звернення до об'єктива.

7. Slate

Slate – коротке представлення актора перед або після сцени, якщо цього вимагає кастинг. Може містити ім'я, зріст, місто, агентство або іншу інформацію. Він має бути коротким, природним і чітким.

8. Одяг, дублі та монтаж

Одяг повинен допомагати уявити тип персонажа, але не перетворювати пробу на костюмовану сцену. Не варто записувати десятки дублів: надмірний самоконтроль часто знижує свіжість виконання. Self-tape зазвичай потребує лише мінімального монтажу: обрізання початку й кінця та, за потреби, поєднання окремих сцен.

9. Відеовізитівка, showreel і цифрове портфоліо

Відеовізитівка коротко представляє актора як професіонала, а не конкретну роль. Showreel – добірка найкращих професійних екранних робіт. Цифрове портфоліо може включати фотографії, CV, відеовізитівку, showreel, self-tape, voice demo, мовні, вокальні та інші спеціальні навички, контакти.

10. Актуальність і достовірність

Портфоліо необхідно регулярно оновлювати. Фотографії та відео повинні відповідати актуальній зовнішності. Спеціальні навички й рівень володіння мовами слід зазначати достовірно. Сукупність портфоліо, професійних платформ і соціальних мереж формує цифрову професійну ідентичність актора.

Практична робота

1. Записати self-tape діалогової сцени тривалістю 1–2 хвилини з нейтральним фоном, стабільною камерою, правильним eyeline та якісним звуком.
2. Створити відеовізитівку до 1 хвилини.
3. Структурувати цифрове портфоліо: Фото / CV / Відеовізитівка / Self-tape / Showreel / Аудіо / Спеціальні навички / Контакти.
4. Порівняти два дублі однієї сцени: театральний акцентований і адаптований до середньо-крупного плану.
5. Питання для самоконтролю
6. Чим екранна виразність відрізняється від театральної?
7. Що таке кадр і крупність?
8. Який план доцільний для self-tape?
9. Що таке reader та eyeline?
10. Що таке slate?
11. Чим відеовізитівка відрізняється від self-tape?
12. Що таке showreel?
13. Які матеріали має містити цифрове портфоліо?

ТЕМА 7. ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ КАСТИНГУ ТА ПРОФЕСІЙНОЇ КОМУНІКАЦІЇ

Мета теми

Сформувати розуміння ролі цифрових технологій у сучасній системі професійного кастингу, пошуку роботи та комунікації актора; ознайомити з принципами цифрового профілю, електронної заявки, дистанційного прослуховування і професійного листування; сформувати навички безпечної та етичної поведінки.

1. Трансформація кастингу

Цифрові технології змінили традиційну систему відбору: пошук кастингів, подання заявки, надсилання фотографій і CV, перегляд showreel, self-tape, онлайн-прослуховування, отримання сценарного матеріалу й організаційна комунікація можуть відбуватися дистанційно. Типова послідовність: оголошення → електронна заявка → self-tape → онлайн-співбесіда → callback → затвердження.

2. Аналіз кастингового оголошення

Потрібно уважно перевіряти тип проєкту, роль, віковий або типажний діапазон, мову, навички, дати роботи, місце, формат кастингу, deadline і вимоги до файлів. Професійна цифрова комунікація передбачає точне виконання інструкцій.

3. Професійний цифровий профіль і заявка

Профіль може містити ім'я, актуальні фотографії, освіту, досвід, віковий ігровий діапазон, мови, акценти, вокальні та танцювальні навички, showreel, відеовізитівку, voice demo і контакти. Електронна заявка має бути короткою, грамотною, адресною і професійною.

4. Правила надсилення файлів

Файли повинні мати зрозумілі назви, що містять ім'я виконавця і тип матеріалу. Перед відправленням слід відкрити готовий файл, перевірити звук, зображення, назву і переконатися, що завантажено саме потрібну версію.

5. Онлайн-прослуховування

Перед відеозустріччю необхідно перевірити інтернет, камеру, мікрофон, освітлення, фон, заряд пристрою і програму для відеозв'язку. Актор повинен слухати інструкції, контролювати кадр, виконувати акторське завдання і швидко реагувати на режисерські корективи.

6. Цифровий професійний етикет

- Вчасно відповідати на професійні повідомлення.
- Використовувати коректне звертання.
- Не надсилати багато повторних повідомлень.
- Не вимагати негайної відповіді.
- Не телефонувати без домовленості, якщо це не передбачено.
- Не надсилати матеріали, яких не просили.

7. Персональні дані і безпека

Обережність потрібна щодо запитів на паспортні дані, банківські реквізити, домашню адресу, копії документів та іншу конфіденційну інформацію. Ознаками потенційно сумнівної пропозиції можуть бути відсутність інформації про організатора, гарантована роль без відбору, значна оплата лише за право пройти кастинг, психологічний тиск і непрозорі умови.

Практична робота

Студент отримує умовне кастингове оголошення і повинен проаналізувати вимоги, скласти електронний лист, правильно назвати файли, сформувати пакет матеріалів та пояснити, які персональні дані доцільно або недоцільно повідомляти на цьому етапі.

Питання для самоконтролю

1. Що таке цифровий кастинг?
2. Які його етапи?
3. Як аналізувати кастингове оголошення?
4. Що має містити цифровий профіль?
5. Як підготуватися до онлайн-прослуховування?
6. Що таке цифровий етикет?
7. Які персональні дані потребують особливого захисту?

ТЕМА 8. СОЦІАЛЬНІ МЕРЕЖІ ТА ЦИФРОВИЙ ІМІДЖ АКТОРА

Мета теми – розкрити значення соціальних мереж у професійній самопрезентації актора; сформулювати розуміння цифрового іміджу та персонального бренду; навчити планувати зміст професійної сторінки, розмежовувати приватну і професійну комунікацію та дотримуватися принципів цифрової етики.

1. Цифровий імідж

Цифровий імідж – сукупність інформації, візуальних матеріалів, професійних досягнень і способів комунікації, через які особа представлена в цифровому просторі. Для актора він формується через фотографії, відео, інформацію про ролі, участь у виставах і фільмах, інтерв'ю, соціальні мережі та цифрові портфоліо.

2. Соціальні мережі як професійний інструмент

- Інформаційна функція – повідомлення про вистави та проєкти.
- Презентаційна – демонстрація професійних робіт.
- Комунікаційна – взаємодія з аудиторією.
- Архівна – фіксація професійної діяльності.
- Репутаційна – формування впізнаваного професійного образу.

3. Персональний бренд

Персональний бренд не зводиться до популярності. Це стійке уявлення про актора, сформоване на основі професійних якостей, творчої спеціалізації, стилю, репертуару, цінностей та публічної комунікації. Він має бути послідовним і достовірним.

4. Контент професійної сторінки

Доцільними є інформація про прем'єри, фрагменти професійних робіт, фотографії зі спектаклів, трейлери, фестивалі, професійні фотосесії, дозволені репетиційні матеріали, інтерв'ю, професійні досягнення. Важливо не лише що публікується, а й у якому контексті.

5. Професійне і приватне

Актор сам визначає межі приватності. Професійна присутність у цифровому просторі не вимагає оприлюднювати все особисте життя. Доцільно розмежовувати те, що сприяє професійній комунікації, і те, що належить до приватної сфери.

6. Авторське право і цифрова репутація

Не кожному фотографію або відеофрагмент із вистави можна публікувати без обмежень. Потрібно враховувати права фотографа, театру, продакшну, режисера, інших авторів і музикантів. Перед публікацією варто перевірити, чи відповідає матеріал професійному образу, чи не порушує чужих прав і чи не розкриває конфіденційної інформації.

Практична робота

Провести аудит власної професійної сторінки за критеріями: аватар – опис профілю – контакти – професійні матеріали – візуальна якість – актуальність – приватність – авторські права. Розробити контент-план професійної сторінки на один місяць.

Питання для самоконтролю

1. Що таке цифровий імідж?
2. Які функції соціальних мереж у діяльності актора?
3. Що означає персональний бренд?
4. Який контент є професійно доцільним?
5. Як розмежовувати професійне і приватне?
6. Чому необхідно враховувати авторські права?
7. Що формує цифрову репутацію?

ТЕМА 9. ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У СТВОРЕННІ ТЕАТРАЛЬНОГО ТА КІНОПРОЄКТУ

Мета теми – ознайомити здобувачів із цифровими інструментами, що використовуються на основних етапах створення театрального та кінопроєкту; сформуванню розуміння технологічного циклу від творчої ідеї до презентації готового результату.

1. Цифровізація творчого проєкту

Сучасний театральний або кінопроєкт використовує цифрові технології на етапах: ідея → дослідження → сценарій → планування → репетиція → виробництво → постпродакшн → презентація →

архівування.

2. Робота над концепцією

На початковому етапі створюються електронні нотатки, цифрові дошки, moodboard, референси та візуальні добірки. Moodboard допомагає зібрати кольори, фактури, костюми, архітектурні образи, світлові рішення та інші візуальні орієнтири майбутнього проєкту.

3. Цифрова робота зі сценарієм і планування

Сценарій може існувати як спільний цифровий документ із коментарями, версіями та історією змін. Цифрові таблиці, календарі і системи управління проєктами дозволяють планувати репетиції, знімальні дні, локації, реквізит, костюми, транспорт, бюджет і склад команди.

4. Репетиція і виробництво

Відеозапис репетиції допомагає аналізувати мізансцену, пластику, темпоритм, взаємодію і просторові рішення. У кіновиробництві актор працює в технологічному середовищі камери, світла, звуку, монтажу, кольорокорекції, графіки і візуальних ефектів.

5. Постпродакшн і архівування

Постпродакшн включає відбір, монтаж, звукове редагування, синхронізацію, кольорокорекцію, титри, графіку та експорт. Цифрове архівування передбачає збереження сценаріїв, афіш, фотографій, аудіо, відео, програм і технічної документації.

Практична робота

Створити цифрову карту театрального або кінопроєкту, визначивши технології на кожному етапі його реалізації. Розробити концепцію невеликого творчого проєкту й описати цифрові інструменти для підготовки, реалізації, презентації та архівування.

Питання для самоконтролю

1. На яких етапах проєкту використовуються цифрові технології?
2. Що таке moodboard?
3. Для чого потрібен контроль версій?
4. Які цифрові інструменти використовуються під час репетиції?
5. Що включає постпродакшн?
6. Чому важливе цифрове архівування?

ТЕМА 10. ТЕХНОЛОГІЇ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ. ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ У ТЕАТРАЛЬНОМУ ТА КІНОМИСТЕЦТВІ

Мета теми – сформувати базове розуміння технологій штучного інтелекту та можливостей їх застосування у театральному й кіномистецтві; навчити критично оцінювати результати генеративних систем; розглянути етичні, авторсько-правові та професійні проблеми використання ШІ.

1. Поняття штучного інтелекту

Штучний інтелект – узагальнене поняття для технологій, здатних виконувати завдання, які традиційно пов'язувалися з людськими інтелектуальними процесами: аналізувати інформацію, розпізнавати закономірності, працювати з мовою, зображенням і звуком, генерувати новий контент. Генеративний ШІ здатний створювати текст, зображення, аудіо, відео та інші матеріали.

2. ШІ у роботі зі сценарієм і роллю

ШІ може допомагати структурувати ідею, створювати варіанти синопсису, аналізувати персонажів, систематизувати матеріал, формулювати питання до персонажа, порівнювати інтерпретації. Проте результат не можна автоматично вважати достовірним або художньо цінним. Відповідальність за остаточне рішення залишається за людиною.

3. Генерація зображень, аудіо і відео

Генеративні системи можуть створювати концептуальну сценографію, ескізи костюмів, moodboard, афіші, візуальні референси, синтезувати голос, очищувати звук, створювати субтитри, розпізнавати мовлення та здійснювати переклад. Ці можливості супроводжуються питаннями про право на голос, зовнішність та ідентичність виконавця.

4. Deepfake і цифровий образ

Deepfake-технології дозволяють синтетично модифікувати обличчя або голос людини. Вони можуть мати творчі застосування, але водночас створюють ризики маніпуляції, дезінформації, порушення приватності та неправомірного використання образу. Важливим принципом є згода виконавця на використання його цифрового образу і голосу.

5. ШІ як інструмент, а не авторитетне джерело

ШІ може помилятися, вигадувати факти, створювати неіснуючі цитати або давати поверхові інтерпретації. Тому інформацію, що має

фактологічне значення, необхідно перевіряти. У мистецькій освіті ШІ має бути засобом підтримки мислення, а не його заміни.

6. Промпт

Промпт – інструкція, яку користувач дає системі ШІ. Якісний промпт визначає роль системи, завдання, контекст, обмеження і бажаний формат результату. Наприклад: «Проаналізуй фрагмент драматургічного тексту з позиції актора: визнач запропоновані обставини, мету персонажа, перешкоди, зміну дії та підтекст. Не додавай фактів, яких немає у фрагменті».

7. Академічна доброчесність і авторське право

Студент повинен уміти пояснити, що зроблено самостійно, для чого використано ШІ, які результати перевірено і що було змінено. Проблемними є питання авторства згенерованого матеріалу, використання захищених творів, стилістичного наслідування, прав на голос і зовнішність, конфіденційності неопублікованих сценаріїв.

8. Майбутнє професії актора

ШІ трансформує окремі виробничі процеси, але акторська професія ґрунтується на живій тілесній присутності, реакції, партнерстві, індивідуальному досвіді, інтерпретації і неповторності сценічної події. Важливішою стає не конкуренція людини з технологією, а вміння керувати технологічними засобами без втрати творчої суб'єктності.

Практична робота

Використати систему ШІ для аналізу короткої сцени. Зіставити відповідь із текстом, визначити правильні положення, виявити припущення, перевірити факти і запропонувати власну акторську інтерпретацію.

Питання для самоконтролю

1. Що таке генеративний ШІ?
2. Як ШІ може використовуватися у роботі зі сценарієм?
3. Які можливості ШІ має у роботі над роллю?
4. Що таке deepfake?
5. Чому результати ШІ потрібно перевіряти?
6. Що таке промпт?
7. Які проблеми академічної доброчесності виникають при використанні ШІ?
8. Які етичні проблеми пов'язані з цифровим образом і голосом актора?

ТЕМА 11. СТВОРЕННЯ ПРЕЗЕНТАЦІЙ. ПРОГРАМИ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ПРЕЗЕНТАЦІЙ

Мета теми – сформувати навички створення професійних мультимедійних презентацій для творчої, навчальної та професійної діяльності актора.

1. Презентація як форма професійної комунікації

Презентація може використовуватися для представлення творчого проєкту, захисту навчальної роботи, концепції вистави, персонажа, цифрового портфоліо, фестивальної заявки або діяльності театрального колективу.

2. Основний принцип

Презентація не повинна дублювати весь текст усного виступу. Слайд підтримує мовлення, а не замінює доповідача. Великі суцільні абзаци знижують читабельність і відволікають аудиторію.

3. Структура

Типова структура: титульний слайд → проблема/тема → основні положення → приклади → візуальні матеріали → результати → висновки. Для творчого проєкту: ідея → концепція → персонажі → візуальна стилістика → сценографія → музика → технології → очікуваний результат.

4. Текст, зображення, відео і аудіо

Текст має бути коротким, читабельним і структурованим. Зображення повинне виконувати інформаційну або художню функцію. У мистецькій презентації доцільно використовувати фрагменти вистав, self-tape, трейлери, аудіозаписи, музику, інтерв'ю. Перед виступом необхідно перевірити відтворення всіх медіафайлів.

5. Анімація і візуальна єдність

Анімація має допомагати структурі матеріалу. Надмірна кількість ефектів відволікає. Презентація повинна мати єдину систему шрифтів, заголовків, відступів, композиції та графічних елементів.

6. Презентація творчого проєкту

1. Назва.
2. Логлайн.
3. Концепція.
4. Цільова аудиторія.
5. Персонажі.
6. Візуальний стиль.
7. Сценографія або локації.

8. Костюми.
9. Музичне рішення.
10. Цифрові технології.
11. Команда.
12. Очікуваний результат.

Практична робота

Створити презентацію творчого проєкту обсягом 10–15 слайдів із єдиною візуальною концепцією, якісними зображеннями та щонайменше одним аудіо- або відеофрагментом. Передбачити титульний слайд, концепцію, основний зміст, висновки та джерела використаних матеріалів.

Питання для самоконтролю

1. Які функції виконує презентація?
2. Чому не слід переносити весь текст доповіді на слайди?
3. Якою має бути структура презентації?
4. Як використовувати фотографії?
5. Як інтегрувати аудіо і відео?
6. Якою має бути анімація?
7. Що забезпечує візуальну єдність?
8. Як структурувати презентацію творчого проєкту?

12. МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДО ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

Практичні заняття спрямовані на формування навичок практичного застосування цифрових інструментів у професійній діяльності актора. Основний принцип – поєднання технологічної вправності, творчого завдання та професійної рефлексії. Кожне завдання має завершуватися не лише отриманням цифрового продукту, а й коротким самоаналізом: що вдалося, які проблеми виникли і як можна покращити результат.

Рекомендований алгоритм практичної роботи

1. Постановка професійного завдання.
2. Ознайомлення з цифровим інструментом.
3. Виконання практичного завдання.
4. Перевірка технічної якості.
5. Оцінювання художньої та професійної доцільності.

6. Самоаналіз.
7. Представлення результату.

Практичне заняття 1. Цифрові технології роботи з драматургічним і сценарним текстом

Створити електронний акторський примірник фрагмента 2–3 сторінки: виділити власні репліки, репліки партнера, ремарки, ключові слова, підтекст, акторські завдання, зберегти документ у коректному форматі. Оцінюються логічність розмітки, функціональність позначень, грамотність, структурованість та відповідність акторському завданню.

Практичне заняття 2. Мультимедійні технології у сучасному театрі

Обрати фрагмент вистави або драматургічного твору та запропонувати використання відеопроєкції, mapping, LED-екрана, цифрового звуку, інтерактивної графіки, AR/VR або камери в реальному часі. Пояснити функцію технології, спосіб взаємодії з актором і художній ефект.

Практичне заняття 3. Аудіотехнології

Підготувати монолог 1–2 хвилини; виконати тестовий та основний запис, обрізання, регулювання гучності, за потреби шумозниження; експортувати WAV і MP3; провести самоаналіз дикції, інтонації, темпу, дихання та якості звуку.

Практичне заняття 4. Self-tape, відеовізитівка та портфоліо

Записати self-tape з нейтральним фоном, стабільною камерою, правильним eyeline, якісним світлом і звуком; створити коротку відеовізитівку; структурувати цифрову папку портфоліо: Фото / CV / Self-tape / Відеовізитівка / Showreel / Аудіо / Сертифікати / Контакти.

Практичне заняття 5. Презентація творчого проєкту

Створити презентацію 10–15 слайдів: титульний слайд, назва, творча ідея, концепція, персонажі, візуальна стилістика, сценографія або локації, костюм, музичне рішення, цифрові технології, фото, відео/аудіо, очікуваний результат, висновки.

13.МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДО САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

Самостійна робота має не дублювати практичні заняття, а поглиблювати теоретичні знання та сприяти формуванню індивідуального цифрового професійного середовища студента. Рекомендований алгоритм: ознайомлення з темою → опрацювання джерел → добір цифрових прикладів → виконання практичної вправи → аналіз результату → короткий висновок.

Тематика самостійної роботи

1. Сучасні інформаційні технології у професійній діяльності актора театру і кіно.
2. Інформаційні ресурси та цифрові платформи у сфері театру і кіно.
3. Цифрові технології роботи з драматургічним і сценарним текстом.
4. Мультимедійні технології у сучасному театральному мистецтві.
5. Аудіотехнології у професійній діяльності актора.
6. Відеотехнології та екранна культура актора.
7. Self-tape, відеовізитівка та цифрове акторське портфоліо.
8. Цифрові технології кастингу та професійної комунікації.
9. Соціальні мережі та цифровий імідж актора.
10. Цифрові технології у створенні театального та кінопроекту.
11. Технології штучного інтелекту.
12. Створення презентацій.

14. ІНДИВІДУАЛЬНЕ ЗАВДАННЯ

Тема «Можливості та проблеми використання штучного інтелекту у професійній діяльності актора театру і кіно».

Орієнтовний обсяг: 8–10 сторінок. Рекомендована структура: вступ; поняття штучного інтелекту та генеративних технологій; ШІ у роботі з драматургічним і сценарним текстом; можливості ШІ для аналізу персонажа і ролі; генеративні зображення, аудіо та відео; практичний приклад; авторське право та академічна доброчесність; етичні проблеми використання цифрового образу й голосу актора; перспективи застосування ШІ; висновки; список використаних джерел.

Обов'язкова практична частина

Студент демонструє хоча б один приклад використання ШІ:

аналіз сцени, аналіз персонажа, створення moodboard, концептуального зображення або структури творчого проєкту. Необхідно показати початковий промпт, отриманий результат, критичний аналіз і власне доопрацювання.

15. КОНТРОЛЬНІ РОБОТИ

Контрольна робота № 1. Робота з електронним сценарієм

Створення електронного акторського примірника. Оцінюються структура, розмітка, коментарі, підтекст, акторські завдання і цифрове оформлення.

Контрольна робота № 2. Мультимедійна концепція театральної сцени

Розробка моделі використання мультимедіа у фрагменті вистави з аргументацією художньої функції технології.

Контрольна робота № 3. Аудіозапис акторського монологу

Оцінюються якість запису, дикція, звук, монтаж і коректний формат файлу.

Контрольна робота № 4. Self-tape та цифрова акторська самопрезентація

Студент подає self-tape, відеовізитівку, коротке CV і структуру портфоліо.

Контрольна робота № 5. Мультимедійна презентація творчого проєкту

Оцінюються логіка структури, дизайн, використання фото, відео, аудіо та усне представлення.

16. КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Високий рівень

Студент самостійно виконує завдання, правильно використовує цифрові інструменти, демонструє професійне розуміння завдання, творчо застосовує технологію, аргументує власні рішення, дотримується цифрової етики та академічної доброчесності.

Достатній рівень

Робота виконана правильно, але містить окремі технічні або змістові неточності.

Середній рівень

Основне завдання виконано, проте цифровий продукт має суттєві недоліки або недостатньо аргументований.

Низький рівень

Робота виконана частково; студент не демонструє необхідного

рівня самостійності та володіння інструментом.

Шкала оцінювання

Рівень	Бали
A	90–100
B	80–89
C	70–79
D	60–69
E	50–59
FX	26–49
F	1–25

17.ГЛОСАРІЙ ОСНОВНИХ ТЕРМІНІВ

Аудіоредактор – програма для запису, монтажу та опрацювання звуку.

Цифрове портфоліо – структурований комплекс цифрових матеріалів, що представляють професійний досвід і компетентності актора.

Цифровий імідж – сукупність професійної інформації та образів, що формують уявлення про людину в цифровому середовищі.

Цифровий кастинг – відбір виконавців із використанням цифрових платформ і дистанційних засобів комунікації.

Eyeline – напрям погляду актора у кадрі.

Generative AI – системи штучного інтелекту, здатні генерувати текстовий, візуальний, аудіо- або відеоконтент.

Moodboard – візуальна дошка референсів, що передає стиль, атмосферу й концепцію проєкту.

Projection mapping – технологія проєктування цифрового зображення на поверхні складної форми.

Reader – партнер, який читає репліки під час запису self-tape.

Self-tape – самостійно створений відеозапис акторської проби для кастингу.

Showreel – коротка добірка професійних відеофрагментів, що демонструють екранну роботу актора.

Slate – коротке представлення актора на початку або наприкінці кастингового відео.

Voice-over – голосовий текст, який звучить поверх відео чи іншого аудіовізуального матеріалу.

VR – технологія віртуальної реальності.

AR – технологія доповненої реальності.

Штучний інтелект – комплекс технологій, здатних виконувати

окремі завдання, пов'язані з аналізом, прогнозуванням, генерацією та обробкою інформації.

18. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Основна література

1. Гордєєв С. Впровадження сучасних технологій у процес створення театральних вистав та перформансів у сценічному просторі України та за кордоном. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2025. № 3. DOI: 10.32461/2226-3209.3.2025.344476.
2. Дніпренко Н. Специфічні особливості тексту в нових медіа. *Науковий вісник КНУТКиТ імені І. К. Карпенка-Карого*. 2024. № 34. DOI: 10.34026/1997-4264.34.2024.305204.
3. Липківська Г. Мультимедійні засоби на сучасній театральній сцені. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво*. 2018. DOI: 10.31866/2616-759x.1.2018.144964.
4. Тонкошкура О. Театр в епоху цифрових технологій // *Художня культура. Актуальні проблеми*. 2022. Вип. 18 (2). DOI: 10.31500/1992-5514.18(2).2022.269774.
5. Хвостова Т. В. Становлення та тенденції розвитку цифрового театру в сучасній інтернет-культурі // *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2023. № 2. С. 69–74. DOI: 10.32461/2226-3209.2.2023.286878.
6. Юдова-Романова К. В. Технічні засоби оформлення сценічного простору. Київ : КНУКиМ, 2017. 314 с.
7. Bordwell D., Thompson K., Smith J. *Film Art: An Introduction*. 13th ed. New York : McGraw-Hill, 2023. 1088 p.
8. Manovich L. *The Language of New Media*. Cambridge, MA : MIT Press, 2001. URL: [https://dss-edit.com/plu/Manovich-Lev The Language of the New Media.pdf](https://dss-edit.com/plu/Manovich-Lev%20The%20Language%20of%20the%20New%20Media.pdf)
9. Miao F., Shiohira K. *AI Competency Framework for Students*. Paris : UNESCO, 2024. 80 p.
10. UNESCO. *Guidance for Generative AI in Education and Research*. Paris: UNESCO, 2023. URL: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386693/PDF/386693eng.pdf.multi>

Додаткова література

1. Марченко І. Формат і медіум у цифрову епоху: трансформації аудіовізуального мистецтва. *Науковий вісник КНУТКиТ імені І. К. Карпенка-Карого*. 2025. № 36. DOI: 10.34026/1997-4264.36.2025.332824.
2. Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми: зб. наук. пр. Вип. 48. Київ–Вінниця : ФОП Тарнашинський О. В., 2017. 214 с.
3. Наукові статті. URL: <https://repo.num.kharkiv.ua/handle/num/841>
4. Наукові дослідження Центру Курбаса. URL: <https://www.kurbas.org.ua/naukovyj-viddil/#>
5. Працков Р. Є. Відеодизайн у системі образотворення сучасних сценічних практик : дис. ... доктора філософії за спеціальністю 022 «Дизайн» (галузь знань 02 «Культура і мистецтво»). Київський національний університет культури і мистецтв. Київ, 2025. 218 с.

Додаткові електронні ресурси

1. Чому тобі потрібен шоу-ріл? URL: <https://www.youtube.com/watch?v=RD9gEw1aVUM>
2. Що таке шоу-ріл? URL: <https://zelios.agency/uk/what-is-showreel/>
3. Розробка онлайн-портфоліо. URL: <https://fliphtml5.com/blog/uk/free-online-portfolio-makers/>
4. Мамшева В. Сучасні методи викладання театрального мистецтва. URL: <https://yulaplatforma.tilda.ws/suchasnimetodyvykladannia>
5. Програмні продукти та аналоги: Microsoft 365, Google Workspace – робота з текстом і документами; PowerPoint, Canva – презентації та візуальний контент; Adobe Photoshop, Canva – графіка та фото; DaVinci Resolve, Adobe Premiere Pro, CapCut – відеомонтаж; Audacity, Adobe Audition, DaVinci Resolve – робота зі звуком; Google Meet, Zoom – онлайн-комунікація; Google Drive, OneDrive – хмарне середовище; Google Sites, Adobe Portfolio, Canva – цифрове портфоліо; ChatGPT, Microsoft Copilot, Gemini – інструменти штучного інтелекту.