

The purposes of the current work are to study the state of performing arts in contemporary culture, as well as to determine the role of music art in this field of performing arts. In addition, there were analyzed the new concepts named «musical design» in the fields of performing arts through the context of development process in contemporary culture.

Methodology of research. The author analyzes the main works of the contemporary researchers about the concept of «design» in the field of spectacular art. In addition, there were analyzed and combined two main concepts «sound design» and «musical design».

Results. It was found that musical design is not formed by technical resources, but as a consequence, it is a complete artistic product of any «Living art» of the modern paradigm of culture. It is a new deep concept of dramatic art and it is directed as a audiovisual artistic product, which arises as a result of cooperation between visual action and audio. The author determined that today there is a strong tendency to find the new ways how to provide the long-term aesthetic and chamber interests, prolonged development as a condition for the existence of a marketing spectacle project. Such a tool is the usage of music material, which provides a new level of existence already as a musical design. It is noted that the form of the final product of the performing arts carries such an organization of the subject, which acts as a creative result and achieves the interconnected unity of all the properties of the artistic product.

Novelty. In this paper is made an attempt to isolate and define the phenomenon of musical design a new concept of contemporary performing arts. The components of musical design are described in accordance with the musical accompaniment of the modern «Living Art». The author highlights the essence of musical design in the art practice thought the activities in performing arts.

Practical meaning. The current research provides the information how to find new vectors of study the musical accompaniment in the fields of performative arts, and explain new ways how to use and form new aspects of the analysis of contemporary cultural space.

Key words: performative art, musical design, «Living Art», spectacle.

Надійшла до редакції 6.11.2018 р.

УДК 39:7.079(477.54)

ОСОБЛИВОСТІ НОВІТНІХ РЕЖИСЕРСЬКИХ ТЕХНОЛОГІЙ В СУЧАСНОМУ ЕСТРАДНОМУ МИСТЕЦТВІ

Деркач Світлана Миколаївна – кандидат мистецтвознавства,
професор, заслужений діяч мистецтв України, Київський
національний університет культури і мистецтв, м. Київ
orcid.org/0000-0002-5963-6463
doi.org/10.35619/ucpmk.vi28.79
snderkatch@ukr.net

Досліджено процес використання режисерських технологій в сучасних естрадних видовищах України. Розглянуто їх специфічні особливості та динаміку розвитку в умовах сценічних практик. Акцентовано увагу на тому, що у сучасному естрадному мистецтві відбувається активний пошук художнього образу видовищ шляхом з'єднання двох просторів – віртуального і реального. Описано режисерські постановки з використанням 3D- і LED-технологій, відеомепінгу. З'ясовано, що компетенції початку ХХІ ст. спрямовані на створення нових механізмів впливу на глядача та нових форм естрадного видовища, органічне використання новітніх засобів виразності, зміну технологій.

Ключові слова: режисерські технології, естрадне мистецтво, видовище, сценографія, відеомепінг.

Постановка проблеми. Історія європейського театру налічує майже 25 століть і протягом усього цього часу театр демонструє дивовижну гнучкість, здатність до постійного оновлення і трансформацій. Змінюється не лише театр, а й погляди на його природу. Кожне покоління пише власну «Поетику», формулює мету та завдання видовища, описує техніку і прийоми сценічного мистецтва. Видовища дають можливість найбільш доступному пізнанню навколишньої дійсності, що відповідає потребам, стилю та швидкості життя сучасної людини.

Потреба сучасного глядача бути максимально соціально активним змушує усі сфери художньої культури розвиватися у доволі специфічному діапазоні. Реципієнт, котрий спостерігає за творами мистецтва, вже не задовольняється лише роллю пасивного героя. Він потребує уваги до власної персони, а також повного усвідомлення процесу творчості, – саме тому сучасний глядач стає співучасником, а не спостерігачем.

Мистецтво естради, котре опинилося на межі між мистецтвом театру та сучасним простором шоу-бізнесу, повинне одночасно задовольняти функціональні потреби обох згаданих сфер суспільної діяльності: мати художню цінність продуктів творчої діяльності, а також створювати видовищний ефект у свідомості глядача, здатний відшкодувати власні переживання матеріально. Окрім того, що

сучасний глядач є співучасником дії, він повністю проникає у всі сфери та етапи створення естрадного дійства. Саме тому досягнути максимального видовищного ефекту у практичному плані видається доволі складно. Сучасні режисери естради повинні володіти найновітнішим арсеналом технічних засобів, щоб залучати їх до постановки різноманітних видовищ.

Сьогодні фахівці з технічних питань оформлення естрадного шоу стають практично рівноправними його учасниками – нарівні з артистами і режисерами постановок усе частіше згадуються імена художників-постановників, художників зі світла, звукорежисерів, назви компаній-виробників апаратури, сценічного обладнання тощо.

Аналіз режисерських постановок довів, що використання технологій у сучасних шоу-програмах набуло чималої популярності. Саме «шоу», як вважають деякі дослідники «пов'язують з епохою науково-технічної революції. Технічні можливості оснащують сучасні форми розваг новими художніми прийомами. Звукопідсилювальна і звукосинтезуюча апаратура, що дозволяє домогтися великої кількості виразних, несподіваних музичних і світлових ефектів, просторові декорації, застосування кіно – все це робить сучасне шоу надзвичайно вражаючим» [6; 79]. В цьому контексті, практично у всій сучасній культурі простежується тенденція до інтерактивності.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У сучасних режисерських технологіях спостерігаються зміни технологічного забезпечення, що впливають на загальну концепцію створення сценічного образу постановки. За останні роки з'являються наукові праці, автори яких лише накреслюють шляхи дослідження даної проблематики. Сутність новітніх технологій у своїх доробках розглядали П. Браславський [1], Н. Дворко [2], С.Діксон [3], А. Доколова [4], Д. Ісмагілов [5], М. Крипчук [6;7], К. Уінслоу [12], К. Юдова-Романова [14] та ін. Особливу увагу привертає дослідження Л. Михайлова «Створення сучасного естрадного видовища: принципи художнього оформлення» [9], але поза увагою науковця залишились окремі аспекти системного вивчення питання в контексті постановочних режисерських процесів.

П. Браславський наводить приклади використання технологій «віртуальної реальності» в театральних постановках, виділяючи проектування сцен на екран, що стає «другою сценою». Автор аналізує віртуальні декорації (тривимірна графіка високої роздільної здатності, що проектується на сцену) і участь у театральній постановці поряд із живими акторами віртуальних героїв, аватарів [1].

Останнім часом з'явилися наукові роботи українських дослідників. Так, у роботі А. Доколової досліджуються засоби аудіовізуального мистецтва, а саме: 3D мпінгу (відеомпінгу). Автор акцентує увагу на значущості та світовому визнанні новітніх технологій, що «дають змогу створювати не лише глобальні шоу або виступи артистів на світових аренах, але й влаштовувати камерні заходи та рекламні акції» [4].

К. Юдова-Романова звертає увагу «на закономірності зв'язків між змістом і формою у сценічному дизайні» [14]. Предметом її дослідження є піротехнічні засоби виразності лише в історичному аспекті, сучасні тенденції в роботі не розглядаються.

У дослідженнях мистецтвознавця М. Крипчука акцентується увага на відомих європейських виробниках сучасної техніки [6] і засобах технічного оформлення театралізованих масових свят [7]. Однак, слід зазначити, що практично поза колом наукового інтересу українських дослідників залишається питання системного дослідження новітніх засобів виразності та їх використання саме у сучасних естрадних видовищах.

Метою статті є виявлення основних видів новітніх режисерських технологій, їх специфічних особливостей та висвітлення динаміки розвитку в сучасних естрадних видовищах України.

Виклад основного матеріалу дослідження. На сучасному етапі розвитку естради новітні технології переважно налаштовані на реформацію візуального образу, котрий виводить їх в окрему категорію мистецтва. Але використання їх у сценографії багато в чому виправдано, тому що дія стає, насамперед, універсальною на шляху створення вистави від ідеї, ескізів, макетів до декорацій, гриму і пластики. Сучасні естрадні режисери-постановники воліють створювати саме «медійні» дії, здобуваючи інтерес публіки. Технічні засоби у рішенні світлових і звукових інсталяцій, в костюмах і декораціях, спецефектах не лише забезпечують видовищність образів, але й у першу чергу, супроводжують підтримку емоційного середовища вистави, яке органічно супроводжує акторів і глядачів. Сьогодні режисерам-постановникам доступна широкий спектр технологічного обладнання: системи освітлення і звукового оформлення, відео-проекції, зображення і маппінг. Безумовно, використання медіаінструментів сценографами впливає на стиль художнього мислення. Так само як художник у пошуках ширшої виразності впливає на прогрес і розвиток образотворчих можливостей технологій, виходячи з потреб. Індустрію формують запити. Відповідно, з'явилося два типи художників, які використовують засоби техно-індустрії: художники «медіа-арт» і художники-

програмісти. У перших об'єктом відображення стає не реальний світ, а його образ, створений медіазасобами, тобто медіасвіт сам по собі. Другі ж використовують інструменти безпосередньо комп'ютера, працюючи з готовими образами і можливостями, частіше нагадуючи абстрактні композиції.

У ХХІ ст. уявлення про мистецтво сценографії докорінно змінилося. Вона знаходиться на новому етапі розвитку, який можна охарактеризувати як етап інноваційного оформлення сценічного простору.

Розвитку сучасної сценографії сприяли досягнення технічних засобів виразності, що дозволяють створити новий художній синтез у сценографічних рішеннях. Домінуючим засобом виразності сьогодні є світлове оформлення, використання різних екранів і відеопроєкцій, керованих комп'ютерними системами. Динамічна кольорова-світлова партитура дозволяє простежити найтонші відтінки емоційно-сміслової структури художнього образу. Таким чином, технічні засоби виразності мають величезний вплив на розвиток естради як виду мистецтва: з'являються унікальні форми видовищ, нові спеціальності, специфічні технології постановочної творчості тощо.

«Якщо до початку ХХ ст. критерієм сценографічної творчості було адекватне відображення середовища, правдоподібність, яка передбачає сюжет, то до середини ХХ ст. камерність сценографічних рішень, реалістичний опис життя все частіше поступається місцем метафізичного плану, звідси інтерес до умовності в театральній сценографії, до включення в сценографічний простір таких видів художньої творчості, як реді-мейд об'єкти, інсталяції, енвайроменти, акції та інші форми. Вирішенню цієї проблеми сприяють нові технології, що дозволяють побачити художній синтез у сценографічних рішеннях» [1].

Сучасна естрада змушена вирішувати одне з основних завдань, яке поставила перед нею глобалізація культури – необхідність поєднати високотехнологічну цивілізацію і співіснування в ній традиційних форм культури. У сучасному художньому просторі розвиток інформаційних (мультимедійних, проєкційних, аудіовізуальних) технологій відбувається динамічно, вони стають затребуваними багатьма видами мистецтва.

Сьогодні естрадні постановники воліють завойовувати інтерес глядачів «медійною» сценографією. Сценографи використовують у своїх декораціях різні технічні, інтерактивні засоби виразності, що часто робить декорацію самостійним художнім твором. Така декорація може існувати в дійстві окремо від акторів, а інколи навіть формувати саме видовище.

У сучасному естрадному мистецтві відбувається активний пошук художнього образу видовищ шляхом з'єднання двох просторів – віртуального і реального. «Технологія, що дозволяє поєднувати реальний і віртуальний світи, отримала назву *match moving*. Завдання цієї технології – поєднання руху відзнятого матеріалу з об'єктами, створеними в три – і двомірному просторі» [13; 168]. Далі відбувається об'єднання візуальних елементів із різних джерел в єдиний образ.

Сучасні режисери та сценографи намагаються розкрити нові можливості технологій для збагачення вербальної ідеї. Наприклад, технологія відеомепінга використовується для створення ілюзії тривимірного віртуального простору, в якому можна легко створювати і змінювати один антураж на інший без використання складних і дорогих декорацій.

Робота на межі естради, театру і кіно створює прецедент нового жанрового явища. Від артистів вимагається специфічний підхід до сценічної дії в штучно заданому середовищі. Якщо традиційні декорації дозволяють відчувати сценічний простір як звичне середовище існування, то відеомепінг, миттєво змінює один простір на інший, створює чіткі асоціації з кліповою свідомістю сучасної людини.

Використання електронних проєкцій, що складаються з модулів, практикується в багатьох естрадних постановках. У деяких програмах можна поєднувати різні електронні заготовки: двомірні і тривимірні зображення, фрагменти відео, малюнки, створювані безпосередньо під час дії (А-Галерея). З ними художник виробляє найрізноманітніші модифікації. Він змінює розмір, колір фігур, трансформує з двомірної в тривимірну форму, множить, надаючи остаточний проєкції вид невеликих відео, запускає під час вистави готовий фрагмент і працює з новим. Такі експерименти, наприклад, проводить група шведських художників на чолі з художником Дж. Бергтреном (Гетеборг) у програмі Modul 8.

Різновидом вуличного перформансу є фаєр шоу, які стали настільки важливою частиною індустрії розваг, що їх включають до свого репертуару найкращі видовищні організації світу, наприклад, Цирк Дю Солей.

Наразі існують наступні види фаєр шоу: традиційні, що увібрали в себе полінезійські культурні елементи, тубільні костюми, місцеві танці тощо; класичні, під час яких артисти виконують трюки з

різноманітним реквізитом; театралізовані, в яких маніпуляції з вогнем виступають в якості одного з елементів драматичної постановки; еротичні, що об'єднують у собі елементи бурлеску, екзотичних танців і танців з вогнем; комедійні, що являють собою поєднання жонглювання, вогняного танцю, стендапу і комедії.

«Віртуальна реальність» як прийом усе частіше використовується режисерами естради під час роботи над постановкою сучасних естрадних видовищ. Естрада є синтезатором різноманітних повідомлень і саме на естраді зародилися віртуальні світи в цілісному вигляді, де зображення, тривимірний сцена, музика, тексти, гра акторів занурюють глядачів у віртуальні світи.

На естраді органічно поєднуються прояви природної (сновидіння, мрії, фантазії, марення наяву, галюцинації тощо) і штучної віртуальності, створеної за допомогою сучасних сценічних практик (художня і технічна творчість, комп'ютерні технології, створення штучних середовищ тощо).

Перша хореографічна постановка твору «Той самий Мюнхгаузен» і перше живе 3D-шоу в Україні відбулося в 2010 р. Режисер-постановник 3D-шоу К. Томільченко констатує, що унікальні технології, які планується використовувати в проєкті, створять «у залі неймовірний світ кожного з головних героїв. Безпосередньо на очах у глядачів буде йти дощ, літатимуть метелики, квіти, будуть падати смажені качки і відбуватимуться інші фантастичні дії. Наші танцюристи виконають танцювальні па не лише на сцені, а й у повітрі. За допомогою цих технічних розробок ми дамо глядачеві повне відчуття присутності в світі великого оповідача Барона Мюнхгаузена» [10].

Продовживши роботу над 3D-шоу К. Томільченко у 2015 р. створив новий проєкт «Вартові мрій». Під час вистави використовувалися 3D- і LED-технології, відеомепінг та в подальшому режисер продовжив удосконалення постановок із використанням новітніх режисерських технологій у форматі нового шоу «Дім таємничих пригод».

В естрадному мистецтві активно розвивається тенденція перетворення героїв класичних творів на віртуальних персонажів, героїв коміксів, мультфільмів, комп'ютерних ігор.

В Японії створений комп'ютерний артист, який дає повномасштабні концерти. Хацуне Міку – так званий «вокалоїд», анімований персонаж-голограма, що «співає» за допомогою синтезатора і виступає на сцені з групою підтримки з реальних людей. Співачка-голограма розроблена Crypton Future Media і вона є найпопулярнішим у світі вокалоїдом. Принципом відображення Міку на сцені є ефект «Примари Пеппера». Оптична ілюзія була використана для розігріву на концертах Тупака і Леді Гаги.

«Віртуальні» технології стали вже змінювати звичний формат естрадних постановок, технологією VR почали користуватися і дизайнери модних будинків під час організації виставок і арт-просторів. Інтерактивні технології міцно входять у наше життя і стають його невід'ємною частиною в найбільш різноманітних сферах.

Для сучасного масового естрадного мистецтва характерним є прагнення до синтезу, використання мультимедійних підходів: музики, звуку, пластики, слова, кольорів, програмування, режисури, композиції, кіно, телебачення, що вимагає спеціальних, професійних знань у всіх цих галузях.

«Віртуальне» мистецтво, яке увійшло в сучасний сценічний твір на початку XXI ст., внесло у видовищну структуру унікальні можливості імітації реальності, відтворення життя в тривимірному відображенні місця дії, трансформації часу і простору, сприяло вдосконаленню технологій створення видовища. Інформаційні технології дозволили надати глядачеві онлайн трансляції світових прем'єр і форму інтерактивного залучення його до самого процесу естрадної дії.

Сучасні технології дозволили сформувати нові підходи до сценографії, доповнивши технікою створення ескізів більш докладними професійними характеристиками: варіативністю, просторовою композицією, точним масштабом, кількістю фактур і спеціальних ефектів; можливістю точного відтворення і передачі їх у цифровому форматі.

Отже, сьогодні використання можливостей нових технологій на естраді є невід'ємною частиною і запорукою успішного здійснення режисерської постановки. Технологія посідає усе більш значне місце в процесі розробки простору. Стають здійсненні найрізноманітніші, часом нереальні речі. Художник може собі дозволити будь-які матеріали, форми, світло. Завдяки технології сценографічна справа має можливість удосконалюватися.

Використання різноманітних нових технологій у сценографії залишається досить суперечливим питанням. Безумовно, комп'ютерні ефекти можуть збільшити кількість можливих варіантів досягнення художньої виразності на естраді. Але в той же час дисбаланс візуальних технологій з художніми елементами може зробити видовище схожим на кадри з фільму або дешеві ілюстрації. «Самодостатність мистецтва означає тільки те, що для здійснення в культурі своєї ролі йому

необхідно бути мистецтвом, а не чимось ще» [11; 156]. Публіка, постановники, артисти як і раніше сподіваються, що впровадження такої техніки не спотворить ідею і дух самої естради і не перетворить її на сценічний аналог деяких голлівудських «творів», де ефекти використовуються виключно заради самих ефектів.

Сучасні естрадні видовища потребують новітніх технологій впливу на глядача, що мають об'єднуючий, культурно-просвітницький, комунікативний характер. Багато в чому сьогодні ці функції в постановочній практиці дотримані вкрай умовно. Над ними тяжіє розважальна функція, що припускає створення яскравої картини і так званого «wow-ефекту».

Відомо, що інноваційні процеси постановочної практики сьогодні визначаються як «новий театр», у тому числі і в режисурі естради. Компетенції початку XXI ст. спрямовані на створення нових механізмів впливу на глядача та нових форм естрадного видовища, органічне використання новітніх засобів виразності, зміну технологій [8]. Відбувається встановлення особливого ставлення сучасної людини до реальності як до візуального образу.

Висновки. Результати дослідження дають змогу зробити такі висновки: по-перше, становлення новітніх технологій пов'язане з виникненням видовищної естетизації техніки і зростаючим впливом технічної оснащеності театру, що сприяє створенню нових жанрів і форм видовищних мистецтв. По-друге, сучасні технології дозволили сформувати нову культуру сценографії з більш докладними професійними характеристиками: варіативністю, просторовою композицією, точним масштабом, кількістю фактур і спеціальних ефектів. По-третє, нові «віртуальні технології» дозволяють глядачеві перевтілитися зі спостерігача в співтворця, здатного впливати на розвиток і модифікацію творів естрадного мистецтва. По-четверте, основною причиною затребуваності візуального образу в сучасній культурі можна вважати зміну вербальної парадигми візуальною.

Список використаної літератури

1. Браславский П. И. Театр и его двойник – виртуальная реальность. URL: [http:// elar.urfu.ru/bitstream/10995/24088/1/iurp-2003-27-19.pdf](http://elar.urfu.ru/bitstream/10995/24088/1/iurp-2003-27-19.pdf)
2. Дворко Н. И. Профессия – режиссёр мультимедиа. СПб. : СПбГУП, 2004. 160 с.
3. Диксон С. Цифровой Перформанс : История Новых Медиа в Театре, Танце, Спектакле и Инсталляции. URL: <http://lib.showconsulting.ru/?p=744>
4. Доколова А. С. 3D Mapping як сучасне візуальне мистецтво. *Культурологічний альманах*. Вінниця : ТОВ «ТВОРИ». Вип. 10. С. 122–125.
5. Исмагилов Д. Г., Древалёва Е. П. Театральное освещение. М. : ЗАО «ДОКА Медиа», 2005. 360 с.
6. Крипчук М. В. Проблеми використання технічних засобів у сучасних шоу-програмах. *Гуманітарний корпус*. Вінниця : ТОВ Нілан-ЛТД, 2018. Вип. 17. С. 79–81.
7. Крипчук М. В. Проблеми створення масового театралізованого видовища (принципи художнього оформлення). *Наук. зап. Тернопіль. нац. ун-ту ім. В. Гнатюка. Серія: Мистецтвознавство*. 2011. № 2. С. 163–168.
8. Кузнецова Е. В. Феномен массовой культуры: проблемы и противоречия. *Вестник Пермского ун-та*. 2013. № 3 (15). С. 89–96.
9. Михайлов Л. Н. Создание современного эстрадного зрелища : принципы художественного оформления : автореф. дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.01. М., 2007. 30 с.
10. Мюнхгаузен оживет в 3d. URL: https://mediananny.com/ raznoe/ 13484/ Mjunhauzen_ ozhivet_v_3d_
11. Праздников Г. А. Многообразие искусства : безграничность или беспредельность? Глобализация как тенденция культурного развития современности. *Современное искусство в контексте глобализации: наука, образование, художественный рынок*. СПб. : СПбГУП, 2009. 184 с.
12. Уинслоу К. Новые технологии для макетов театральных декораций. *Сцена*. 2004. № 4. С. 20–21.
13. Шлыкова О. В. Феномен мультимедиа. Технологии эпохи электронной культуры. М. : МГУКИ, 2003. 268 с.
14. Юдова-Романова К. В. Дизайн сценічного простору вогняними засобами конструювання. *Вісник Нац. акад. керівних кадрів культури і мистецтв*. Київ : Міленіум. 2018. № 1. С. 228–232.

References

1. Braslavsky P. I. The theater and its double is a virtual reality. URL: [http://elar. urfu.ru/bitstream/10995/24088/1/iurp-2003-27-19.pdf](http://elar.urfu.ru/bitstream/10995/24088/1/iurp-2003-27-19.pdf) [Digital resource].
2. Dvorko N. I. (2004) Professional – director of multimedia. [in Russian].
3. Dixon S. Digital Performance: The History of New Media at the Theater, Dance, Performance and Installs. URL: <http://lib.showconsulting.ru/?p=744> [Digital resource].
4. Dokolova A. S. 3D Mapping as a modern visual art. *Culturological Almanac*. Vinnytsya : Tvory Ltd. Whip. 10. P. 122-125.
5. Ismagilov D. G., Drevalova E. P (2005) Theatrical lighting. M. : ZAO DOKA Media [in Russian].

6. Krypchuk M. V. (2018) Problems of the use of technical means in modern show programs. *Humanitarian Corps* [in Ukrainian].
7. Krypchuk M. V. (2011) Problems of creating a massive dramatized sights (principles of artistic design). Scientific notes of the Ternopil nation. I know that. V. Hnatyuk. Series: Art Studies. №. 2. P. 163-168. [in Ukrainian].
8. Kuznetsova E. V. (2013) The phenomenon of mass culture: problems and Contradictions. *Bulletin of the Perm University*. №. 3 (15). Pp. 89–96 [in Russian].
9. Mikhailov L. N. (2007) Creation of a modern pop show: Principles of decorating: author's abstract. dis ... candidate art studies : 17.00.01. Moscow. [in Russian].
10. Munchhausen will live in 3d. URL: https://mediananny.com/raznoe/13484/Mjunhauzen_ozhivet_v_3d [Digital resource].
11. Prazdnikov G. A. (2009) The variety of art: infinity or infinity? Globalization as a trend of cultural development of the present. *Contemporary art in the context of globalization: science, education, art market*. St. Petersburg : SPBGUP, 184 p. [in Russian].
12. Winslow K. (2004) New technologies for models of theatrical scenery. Scene. №. 4. P. 20–21. [in Russian].
13. Shlykova O. V. (2003) The phenomenon of multimedia. Technologies of the epoch culture. M. : MGUKI. [in Russian].
14. Yudova-Romanova K. V. (2018) Design of stage space by fiery means of constructing. *Bulletin of the National Academy of Management of Culture and Arts*. Kyiv : Millennium. №. 1. P. 228–232. [in Ukrainian].

ОСОБЕННОСТИ НОВЕЙШИХ РЕЖИССЁРСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ В СОВРЕМЕННОМ ЭСТРАДНОМ ИСКУССТВЕ

Деркач Светлана Николаевна – кандидат искусствоведения, профессор,
заслуженный деятель искусств Украины, Киевский национальный
университет культуры и искусств, г. Киев

Исследован процесс использования режиссёрских технологий в современных эстрадных зрелищах Украины. Рассмотрены их специфические особенности и динамику развития в условиях сценических практик. Акцентируется внимание на том, что в современном эстрадном искусстве происходит активный поиск художественного образа зрелищ путём соединения двух пространств – виртуального и реального. Описаны режиссёрские постановки с использованием 3D- и LED-технологий, видеомэппингу. Выяснено, что компетенции начала XXI в. направлены на создание новых механизмов воздействия на зрителя и новых форм эстрадного зрелища, органичное использование новейших средств выразительности, смены технологий.

Ключевые слова: режиссёрские технологии, эстрадное искусство, зрелище, сценография, видеомэппинг.

PECULIARITIES OF NOVEL DIRECTING TECHNOLOGIES IN CONTEMPORARY POP ART

Derkach Svitlana – Candidate of Art Studies, Professor,
Honored Worker of Arts of Ukraine, Kyiv
National University of Culture and Arts, Kiev

The article deals with the process of usage of directing techniques in modern variety shows in Ukraine. Specific features of these techniques as well as their growth dynamics are carefully studied. The article claims that modern variety art primarily focuses on the search for an artistic image of the shows by means of combing two spaces, virtual and actual. Directing performances using 3D and LED-technologies, and video mapping are described. It has been found out that the competencies of the beginning of the XXI century are aimed at creating new methods of impact on a viewer and new forms of variety shows, increasing the usage of the latest means of expressiveness, and the change of technologies.

Key words: directing technologies, pop art, spectacle, scenography.

UDC 39:7.079 (477.54)

PECULIARITIES OF NOVEL DIRECTING TECHNOLOGIES IN CONTEMPORARY POP ART

Derkach Svitlana – Candidate of Art Studies, Professor,
Honored Worker of Arts of Ukraine, Kyiv
National University of Culture and Arts, Kiev

The aim of the work is to analyze the main types of the latest directing technologies, their specific features and coverage of the dynamics of development in modern pop sights of Ukraine.

Research methodology of the study lies in the use of methods of analysis, observation, generalization. The choice of research strategies in studying the latest technical means of directing expression determined the use of art and comparative approaches, which allows us to trace trends in the development of advanced technologies in contemporary pop art. The use of our research methods helped us to obtain our own theoretical and practical results.

Results. Firstly, the analysis proved that the establishing of modern technologies is indispensably connected with the emergence of a spectacular aesthetization of technology and growing impact of technological equipment of theatres which facilitate the creation of new genres and forms of variety shows. Secondly, modern technologies helped to create

new culture of stagecraft with more detailed professional characteristics, such as variability, spatial composition, precise scope, amount of texture and visual effects. Thirdly, new «virtual technologies» enable viewer to transform from an observer to a co-creator who is able to influence the development and modification of works of variety art. Fourthly, the main course of the demand for visual image in modern culture is the change from a verbal paradigm to a visual one.

The novelty of the obtained results lies in the fact that a new approach to the issue of usage the latest directing techniques in the context of creation stage images has been adopted during the research.

The practical significance. Stage directors may find the content of this article helpful in preparation and stage production of modern variety shows.

Key words: directing technologies, pop art, spectacle, scenography.

Надійшла до редакції 6.10.2018 р.