



МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ



ДЕРЖАВНИЙ ЗАКЛАД
«ПІВДЕННОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ
ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ К. Д. УШИНСЬКОГО»

КАФЕДРА ПОЛІТИЧНИХ НАУК І ПРАВА

ЦЕНТР СОЦІАЛЬНО-ПОЛІТИЧНИХ ДОСЛІДЖЕНЬ «POLITICUS»

НАУКОВЕ ТОВАРИСТВО СТУДЕНТІВ, АСПІРАНТІВ,
ДОКТОРАНТІВ І МОЛОДИХ ВЧЕНИХ

РАДА МОЛОДИХ ВЧЕНИХ

ДРУГА ВСЕУКРАЇНСЬКА СТУДЕНТСЬКА
НАУКОВО-ПРАКТИЧНА КОНФЕРЕНЦІЯ

СУЧАСНІ ВИКЛИКИ
СОЦІАЛЬНО-ПОЛІТИЧНОГО РОЗВИТКУ:
ПОЛІТИКО-ПРАВОВІ,
СОЦІАЛЬНО-ЕКОНОМІЧНІ ТА
КУЛЬТУРНІ ВИМІРИ

21 травня 2021р.

м. Одеса

Рекомендовано до друку рішенням Вченої ради
ДЗ «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К. Д. Ушинського» (протокол № 8
від 31. 05. 2021 р.)

Організаційний комітет конференції:

Наумкіна С. М. – доктор політичних наук, професор, завідувач кафедри політичних наук і права ДЗ «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»;

Гедікова Н. П. – доктор політичних наук, професор, професор кафедри політичних наук і права ДЗ «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»;

Долженков О. Ф. – доктор політичних наук, доцент, професор кафедри політичних наук і права ДЗ «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»;

Музиченко Г. В. – доктор політичних наук, професор кафедри політичних наук і права ДЗ «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»;

Ростецька С. І. – кандидат політичних наук, доцент, доцент кафедри політичних наук і права ДЗ «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»;

Проноза І. І. – кандидат політичних наук, старший викладач кафедри політичних наук і права ДЗ «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»;

Добровольська Г. Д. – студент 3-го курсу спеціальності «Право» ДЗ «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»;

Гладка В. В. – студентка 2-го курсу спеціальності «Політологія» ДЗ «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»;

УДК 321(477)(063)

С 91

Сучасні виклики соціально - політичного розвитку: політико-правові, соціально-економічні та культурні виміри : матеріали другої Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції, м. Одеса, 21 травня 2021 року. Одеса : ДЗ «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», Центр соціально-політичних досліджень «Politicus», 2021. 145 с.

УДК 321(477)(063)

артист у шкіряних штанах та куртці з шипами, з чорною підводкою на очах, то відразу стає зрозуміло, що буде звучати рок або щось брутальне та екстравагантне.

Тому саме такі стильові елементи потрібно враховувати при створенні сценічного костюма, оскільки глядач не може знати заздалегідь що саме було закладено в сценічний образ, він бачить образ тільки на основі зорового сприйняття.

Проте сценічний образ – це не тільки костюм. Для артиста важливим є наявність сценічної віри та навички перевтілення. Артист «грає» роль на сцені, тому повинен навчитись моментально трансформуватись з одного образу в інший, «надягати й знімати маску». Сценічне перевтілення безперечно дуже складний процес. У людині на даний момент існують одночасно дві особистості: власна індивідуальність та штучно створений сценічний образ. Артисту потрібно «вжитися» у створений ним сценічний образ, повірити у те, що відбувається на сцені.

Отже, варто відмітити, що процес створення сценічного образу – це кропітка робота стиліста та артиста, яка передбачає собою аналіз як внутрішніх, так і зовнішніх характеристик артиста, стилю та жанру його творчості, наявності у нього акторських здібностей, а саме харизми та вміння перевтілюватися, а також психологічної готовності артиста до розмежування двох особистостей.

Будзінська Анна Олександрівна
студентка 2-го курсу
кафедри режисури естради та масових свят,
Київський національний університет культури і мистецтв
Мельник Мирослава Миколаївна
канд. мистецтвознавства, доцент,
доцент кафедри режисури естради та масових свят,
Київський національний університет культури і мистецтв
Київ, Україна

ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ВИРАЗНОСТІ В ОРГАНІЗАЦІЇ ШОУ

В сучасному світі технології відіграють важливу роль, оскільки кардинально реформують візуалізацію сценічних дійств. Саме технології стають рушійною силою у розвитку сучасної естради. Шоу сьогодні вже не є таким, яким воно було ще декілька десятків років тому. Засоби ідейно-емоційного впливу вже не обмежуються світлом і музикою в їх класичному прояві, однак і глядачі з часом стають більш вимогливими, їх стає все важче здивувати, саме тому сьогодні в шоу-індустрії популярними є «медійні» шоу, щоб задовольняти запити глядачів та завоювати їх інтерес.

Досить популярними й видовищними сьогодні є лазерні шоу. Використання лазерів може бути доволі різноманітним. Їх можна використовувати як додаткові світлові ефекти, направляти в зал, привертаючи увагу глядачів, виконавець може взаємодіяти з лазерами й керувати ними, вони можуть ставати елементами костюму, декораціями та, навіть, бути самостійною частиною шоу. Окрім цього існують лазерні музичні інструменти, наприклад, арфи, де лазери виконують функцію струн. Зараз стало можливим створювати лазерні зображення фігур, тварин, людей, рослин тощо. Завдяки цьому були створені лазерні інтерактивні вистави.

Ще одна новітня технологія, яка заслуговує на увагу – голографічні шоу. Голографія – це технологія, завдяки якій

можна отримати об'ємне зображення. Для створення такого зображення використовують лазери. Тому можна сказати, що голографічні шоу це наступний крок розвитку лазерних шоу.

Голографічні зображення у своїй роботі використовує німецький цирк Ронкаллі. Замість виступу справжніх тварин там проєктують голограми. Голографічне шоу проєктується на арену, де розміри проєктованого зображення інколи сягають 32 метри в ширину і 5 метрів в глибину. Такі проєкції добре видно з будь-якого місця в залі. Окрім тварин, яких всі звикли бачити в цирку, там були створені, навіть, голограми гігантських риб. Саме тому голографічні зображення є не лише вражаючим спецефектом, а й корисним.

Окрім створення голографічних зображень тварин, можливо також проєктувати фігури людей. Таким чином можна «оживити» на сцені давно померлих зірок. Таким способом вже відбулися виступи Майкла Джексона, репера Тупака, Віктора Цоя, Уїтні Г'юстон тощо. Завдяки застосування таких технологій можливим стає створення одночасного виступу реального виконавця з голограмою. Саме так виступила Крістіна Агілера з Уїтні Г'юстон. Також голограми є чудовим способом для артиста перебувати в різних містах одночасно й виступати на різних майданчиках. Голографічні шоу розвиваються досить швидко і в шоу-індустрії уже займають важливе місце при створенні шоу.

Варто звернути увагу на ще одну, не менш видовищну інновацію у створенні шоу - VR-технології. VR (віртуальна реальність) – це ілюзія, яка створюється за допомогою комп'ютерних систем. Для того, щоб потрапити в таку реальність людині потрібні окуляри або шолом віртуальної реальності. Ці девайси створюють ілюзію тривимірного простору й забезпечують користувачу зорові та звукові відчуття в новій реальності.

Використання таких технологій досить широке, VR використовують у навчанні, науці, дизайні, розвагах та військовій сфері. Досить популярною стала ця технологія й в шоу-індустрії.

За допомогою іншої реальності стало можливим, навіть, проведення концертів. Саме за допомогою цих технологій відбулося інноваційне цифрове шоу Олега Винника. Виступ відбувся на сцені палацу спорту «Олімпійський» при пустій глядацькій залі, а глядачі могли спостерігати за ним не виходячи з дому. Кожна пісня супроводжувалася віртуальними ефектами, артист «дістав» місяць з неба, на сцену вибігали віртуальні вовки, а в залі знаходились аватари людей, які купили квитки. У глядачів була можливість зробити селфі з виконавцем, подарувати йому віртуальні квіти й побувати в гримерці.

Окрім концертів, також існують VR-театри. Події в такому театрі можуть відбуватися в минулому чи в майбутньому. При цьому глядач фізично занурюється в запропоновані обставини. Розробкою таких проєктів займається бельгійська творча група CREW. Вони вже побували в Мистецькому арсеналі в Києві.

Технології VR є не тільки дивовижними, а й цікавим пристосуванням в карантинних реаліях, оскільки для відвідування концерту людям не потрібно збиратися всім в одному місті, вони можуть знаходитися вдома й віртуально перебувати на концерті чи виставі.

Варто зауважити, що ще у 2007 році Toyota представила світові робота, який є на стільки гнучким, що може грати на скрипці. Це дає змогу припустити, що в майбутньому будуть існувати колективи, які будуть складатися з роботів.

Компанія NVIDIA декілька років тому створила штучний інтелект, що здатний самостійно писати музику, варто лише вказати настрій, стиль або приклади вже існуючих мелодій для натхнення. Програма сама створить музику й перевірить її на плагіат. Отже, в результаті можна отримати абсолютно унікальну композицію. Це набагато спрощує написання пісень для вокалістів, тому в майбутньому ця розробка матиме величезний попит.

Організовуючи будь-яке шоу чи концерт, одним з найголовніших завдань виконавця є втримати увагу глядачів. Через те, що глядачі з часом стають більш вимогливими, іноді

доводиться звертатися до технологій щоб привернути увагу й більше зацікавити їх дієм.

Однією з таких технологій є розумні світлові браслети. Такі браслети були використані компанією Warner Bros на фестивалі Comic Con. Коли компанія презентувала свої нові фільми, глядачам було видано по два браслети. Ці браслети були синхронізовані з дією на сцені та з музикою. У відповідні моменти вони могли змінювати колір, частоту мерехтіння, могли просто світитись одним кольором або згасати. Таким чином глядачам створили можливість відчувати себе частиною дійства.

Ще однією цікавою технологією є світлодіодний екран, на якому кожен зі свого смартфона може щось написати чи намалювати. Такий екран можна використовувати й під час виступу, й під час перерв чи перед початком концерту.

Отже, підсумовуючи вищевказане, можна констатувати, що новітні технології сьогодні зайняли важливе місце у створенні різноманітних заходів. Розвиток технологій дає поштовх для розвитку та реалізації нових ідей у створенні шоу. Те, що раніше здавалося неможливим, сьогодні вже є реальністю. Експерименти з новітніми технологіями активно інтегруються в мистецький простір, який занурює глядачів у віртуальний світ.

Закревський Павло Дмитрович

студент 3-го курсу

кафедри режисури естради та масових свят,

спеціальність «Сценічне мистецтво»,

Київський національний університет культури і мистецтв

Павлюченко Віра Сергіївна

студентка 3-го курсу

кафедри режисури естради та масових свят,

спеціальність «Сценічне мистецтво»,

Київський національний університет культури і мистецтв