

Погребняк Марина,

завідувач кафедри мистецтвознавства та позашкільної освіти

факультету природничих наук та менеджменту

Полтавського національного педагогічного університету

імені В.Г. Короленка,

доктор мистецтвознавства, доцент.

МОЖЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В РОБОТІ БАЛЕТМЕЙСТЕРА: ПРИЙОМИ ТА ПРИКЛАДИ

Медіа потужно впливають на масову свідомість, формуючи певні образи тих чи інших культурних феноменів. Використання режисерами-хореографами мультимедійних технологій і мультимедійних засобів сьогодні надає їм можливість створювати оригінальну сценографію авторських вистав та високотехнологічних концертів, що привертають публіку своєю новизною, інтерактивністю, видовищністю. На сторінках своїх монографій О. Чепалов і М. Погребняк торкаються питань використання мультимедійних технологій у творчій діяльності Уільяма Форсайта і Мерса Каннінгема [4; 6]. Але у вітчизняному мистецтвознавстві не існує наукових розвідок, присвячених систематизації прийомів можливого використання мультимедійних технологій балетмейстерами у своєї творчій діяльності, що і є **метою** даної доповіді.

З'ясуємо зміст терміну «мультимедіа». О. П. Пінчук зазначає, що термін «мультимедіа» – латинського походження, який поширився завдяки англомовним джерелам. Термін виник шляхом поєднання двох англійських слів «multy, multiple» (множинний, складний, зіставлений з багатьох частин) і «media» (середовище, засіб). Таким чином, дослівно «мультимедіа» перекладають як «багато середовищ» [3]. У науковій та технічній літературі зустрічаються різні означення мультимедіа, що змінюються в залежності від того, де та для кого передбачається його використання. Пінчук О. П. цитує визначення терміну «мультимедіа» за Шликовою О. В. як «полісередовища», єдиного простору, який в синкретичному вигляді представляє різні види та способи надання інформації (тексту, графіки, звуку та ін.) [3]. Дослідниця

визначає і чітко розрізняє наступні поняття: «мультимедійні технології» (ММТ) – технології, які окреслюють порядок розробки, функціонування та застосування засобів обробки інформації різних модальностей; «мультимедійні засоби» та «мультимедійні продукти», які створюються на основі ММТ [3]. Завдяки застосуванню в мультимедійних продуктах і послугах одночасної дії графічної, аудіо- (звукової) і візуальної інформації ці засоби володіють великим емоційним зарядом і активно включають увагу користувача (слухача). Тому мультимедійні технології як спосіб оформлення виступів відразу отримали найвищі оцінки як режисерів та сценографів, так і глядачів. Серед мультимедійних технологій, що використовуються у танцювальних шоу-програмах та сучасних балетних виставах найчастіше використовуються: *фото та відео-проекції, інсталяції, лазерні ефекти, різноманітні графічні програми, мультиплікація, або анімація.*

Комп'ютерну графіку визначають як вид діяльності, в якій комп'ютер використовується як інструмент для синтезу та обробки візуальної інформації, отриманої з реального світу.

Поява *3D-друку* представила такий собі міст для медіа-мистецтва, що з'єднує *віртуальний та фізичний світи*. Розвиток цієї технології дозволив художникам змішувати цифровий аспект медіа-мистецтва з традиційною фізичною формою скульптури. Першовідкривачем у цій галузі став художник Джонті Хурвітс, який за допомогою цієї техніки створив анаморфозну скульптуру [8].

У сучасних світових хореографічних виставах можна зустріти такий технічний засіб **як туманний екран** (димовий екран), на якому відбивається *мультимедійна проекція*. Ключова особливість димового екрану – *можливість безперешкодно пройти крізь інсталяцію*, не руйнуючи її (такі декорації дають змогу артистам вільно пересуватися по сцені). При цьому хореографічні номери можуть набувати «нереального» звучання, а танцюристи здаються незвичними, схожими на видіння.

Мультимедійні прийоми, які використовуються в мистецтві сучасного хореографічного мистецтва, включають анімацію. У буквальному сенсі **анімація** (від латинського *anima* – душа і похідного французького *animation* – оживлення) – вид кіномистецтва, твори якого будуються за допомогою *фіксації послідовних фаз руху* намальованих (графічна анімація) або тривимірних (3D-анімація) об'єктів. Ці твори називаються *анімаційними* або *мультиплікаційними фільмами (мультфільмами)*.

Комп'ютерна анімація – це вид анімації, який використовує комп'ютерні засоби для створення об'єктів. У сценографії сучасних балетних вистав використовуються *Комп'ютерна 2-D і 3-D анімація*. За методом *анімування* розрізняють:

«Покадрова технологія» – це техніка, в якій кожен кадр малюється окремо, що дозволяє вносити майже будь-які зміни в об'єкт для досягнення найвибагливіших ідей; **техніка «ключових кадрів»** передбачає створення не всіх кадрів, а лише «ключових»; **«технологія захоплення руху»** – це відносно молода технологія, в якій об'єкти рухаються або змінюють форму внаслідок аналогічних дій реальними істотами. Ця технологія допомагає фіксувати найскладніші реалістичні рухи реальних чи неживих об'єктів, до яких прикріплені датчики, під'єднані до комп'ютера.

Комп'ютерну анімацію можна визначити за різними типами об'єктів: **«Техніки руху»** – дозволяють передавати рух об'єктів або їхніх частин; **прийоми «морфінгу»** – використовуються для перетворення одного об'єкта на інший. **Анімація кольору** – технології трансформації забарвлення об'єкта [1].

Яскравий приклад 3D-постановки балету «Лебедине озеро» був презентований 1 жовтня у 2021 року в Палаці «Україна» в Києві за участю зірок світового балету Дениса Черевичко і Ольги Чепланової. Класична хореографія в поєднанні із *сучасними віртуальними декораціями* максимально підсилює враження від майстерності артистів балету і можливостей людського тіла. Простір сцени стає безмежним за рахунок проєкції на LED-екрани унікальної 3D-анімації [2].

Таким чином, персонажі можуть спочатку з'являтися на проєкційних екранах і, трансформуються, переходити в реальний сценічний простір, стаючи живими дійсними засобами і, відповідно, з'являється *можливість взаємодії на сцені і артистів і віртуальних персонажів, що існують у просторі анімаційного відео*. Артистам потрібно буде не лише виконувати хореографію, встигаючи за музикою, проживати ролі, але і пам'ятати, які зміни відбуваються на екранах, щоб діяти синхронно з анімацією .

Цікавим прикладом використання мульти-медіа в творчій роботі хореографа є комп'ютерна програма «Improvisation Technologies», створена У. Форсайтом. Спочатку вона планувалася як допоміжний засіб для професійного тренінгу артистів балету франкфуртської трупи та з часом набула універсальних функцій, що дозволяють аналізувати будь-який рух танцівників.

У цьому проєкті всі рухи танцюристів вписані у віртуальний простір. «Технологія імпровізації» («Improvisation Technologies») стала основою його творчого методу. Використання ряду технологічних прийомів, таких як переорієнтація підлоги («floor reorientation»); присвоєння лінії («assignment to a line»); стиснення часу («time compression»); падіння по кривій («dropping curves»); паралельний зріз («parallel shear»); екзерсис на м'якість частин тіла («soft-body-part exercise») дозволяє балетмейстеру створювати безмежну різноманітність лексичних новоутворень. Несподівані лексичні новоутворення зі словника класичного танцю У. Форсайт створює, починаючи малювати уявні фігури в повітрі, використовуючи всі частини тіла – ноги, руки, голову, коліна, вуха, підборіддя і т. ін. Так він створює різноманітну геометрію танцю, «яка графічними засобами креслить повний об'єм потенціальних рухів людського тіла...». Хореографічний текст складається з «fouette» зі зміщенням осі обертання танцюриста; «tour lent» зі зміною поз; різноманітних поз «attitudes» зі складною координацією корпусу та рук, виворотних «passe» тощо [5; 9].

Мерс Каннінгем у 1991-му р. почав використовувати у своїй хореографії комп'ютерну програму під назвою «Life Forms» («Форми життя»), за допомогою якої можна «оживляти» фігуру людини та створювати танець. Результатом таких

експериментів можна вважати постановки балетмейстера «Beach Birds for Camera» (1991-й р.) з жорсткими і незграбними рухами рук і ніг і «Biped» (1999-й р.). Балет «Biped» складається з двох частин: «живе» виконання хореографічної партитури танцюристами та відеопроекції, яка варіюється від абстрактних фігур до анімованих відео з намальованими танцівниками. Для створення анімації на трьох виконавиць встановлювали рецептори, які фіксувалися відеокамерами. Всі рухи переводилися в 3D моделі людських силуетів, а потім проектувалися на сцену, де з ними взаємодіяли живі перформери. Танцюристи-перформери цієї вистави виконують модифіковані «tombe», «tour» із зігнутою попереду ногою, різноманітні «attitudes» з «flat backe», «tour channe», «grand battement», акробатичні підтримки в позу «I arabesques» [5; 7].

Таким чином, такі прийоми мультимедійних технологій як *комп'ютерна графіка, комп'ютерна анімація, мультимедійна проекція на туманний екран, 3D-друк та інші*; і вже існуючі комп'ютерні програми «Improvisation Technologies» У. Форсайта, «Life Forms» М. Канінгема є яскравими прикладами можливого вирішення сценографії сценічних хореографічних творів або побудови модифікованої окремої хореографічної лексики, або модифікованого хореографічного тексту, зокрема у *взаємодії на сцені і артистів і віртуальних персонажів*.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Анімація. URL: <https://uk.m.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D1%96%D0%BC%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F>. (дата звернення: 25.10.2024).
2. Лебедине озеро-3D. Київ. Національний палац мистецтв Україна. URL: <https://youtu.be/V22f5vLt658?si=GPEIU8EvNIMBmdHw> (дата звернення: 25.10.2024).
3. Пінчук О. П. Проблема визначення мультимедіа в освіті: технологічний аспект. *Нові технології навчання: наук.-метод. збірник*. 2007. Вип. 46. С. 55-58.

4. Погребняк М. Нові напрями театрального танцю ХХ – поч. ХХІ ст.: історико-культурні передумови, кроскультурні зв'язки, стильова типологія: монографія. Полтава: ПП Астроя, 2020. 327 с.
5. Погребняк М. М. Рольова гра і 3D-технології як творчі методи балетмейстерів Уільяма Форсайта і Мерса Каннінгема. *Science of Europe*, 2022. № 90(90). Vol. 1. P. 7-10.
6. Чепалов О. І. Хореографічний театр Західної Європи ХХ ст.: монографія. Харків: ХДАК, 2008. 344 с.
7. Merce Cunningham Dance Company at BAM: Biped. URL: <https://youtu.be/YNeoYdDMbLI> (date of access: 20.02.2020).
8. Official Site. The Art and Science of Jonty Hurwitz. URL: <https://jontyhurwitz.com/> (date of access: 20.10.2024).
9. William Forsythe, Improvisation Technologies. A tool for the Analitical Dance Eye. URL: <https://vimeo.com/252617587> (date of access: 20.07.2020).

Пономаренко Олена,
*доцент кафедри музично-теоретичних дисциплін
 факультету музичного мистецтва КМАЕЦМ;
 доцент кафедри історії світової музики
 факультету історико-теоретичного, композиторського та іноземних
 студентів Національної музичної академії України ім. П.І. Чайковського,
 кандидат мистецтвознавства, доцент.*

ОПЕРНА ТВОРЧІСТЬ ДЖУЗЕППЕ ВЕРДІ В АСПЕКТІ СУЧАСНИХ РЕЖИСЕРСЬКИХ ІНТЕРПРЕТАЦІЙ

Джузеппе Верді працював в оперному театрі понад шістьдесят років. Весь цей час він прагнув нових ідей, збагачував свою творчість новими досягненнями. Дж. Верді сприяв становленню театру нового типу – режисерського театру, змінивши в ньому розташування сил, завдяки цьому провідна роль належала вже не співакові, а композитору. Слово «режисер» тоді