

підготовки студентів з особливими освітніми потребами до майбутньої професійної діяльності. **Список використаних джерел:**

1. Губар О.М. Особистісно орієнтований підхід як один з принципів створення сприятливих умов для забезпечення прав та можливостей осіб з особливими потребами в освітньому середовищі. Режим доступу: <https://conf.zippo.net.ua/?p=82> (Дата звернення: 25.10.2023).
2. Іваєва О. І. Особистісний підхід в диригентсько-хоровій підготовці майбутнього керівника хору. *Науковий огляд*. №7 (60). 2019.
3. Рудницька О.П. Педагогіка: загальна і мистецька. К., 2002. 270 с.
4. Цюряк І.О. Методичні рекомендації. Особистісний підхід у диригентсько-хоровій підготовці майбутнього вчителя музики.
Режим доступу: <http://eprints.zu.edu.ua/8310/1/8.pdf> (Дата звернення: 30.10.2023).

ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ В СУЧАСНИХ КУЛЬТУРНО-МИСТЕЦЬКИХ ПРАКТИКАХ.

*Швець Н. В., здобувач ступеня вищої освіти «бакалавр»
Науковий керівник: Швець І. Б., Народна артистка України, професор
Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського*

Під впливом активного розвитку комп'ютерних технологій все більш загострюються питання інтеграції віртуальної реальності в мистецько-культурні практики. Сучасні технології віртуальної/доповненої реальності являються трендовими елементами в постановках театральних вистав та концертних шоу. Сьогодні в концертні програми та театральні постановки інтегровані віртуальні музичні гурти, артисти-вокалоїди, задіяні віртуальні копії померлих зірок естради, створюються нові середовища і візуалізації, в яких цифрові об'єкти співіснують і взаємодіють з реальними живими виконавцями.

Стрімке освоєння новаторських комп'ютерних винаходів виводить сценічне мистецтво на новий рівень розвитку і функціонування. Сучасне музично-театралізоване видовище, як феномен культури, має великий вплив на формування художніх і творчих інтересів молодого «цифрового» покоління, тому актуальним є усвідомлення наявних можливостей, небезпеки і перспектив впровадження комп'ютерних технологій в сучасні культурно-

мистецьки практики.

Аналіз наукових публікацій з обраної теми свідчить про наявність різноманітних і суперечливих думок з проблем взаємодії людини та андроїда на сцені та ролі віртуальних акторів в процесі створення театралізованого шоу. Наприклад, зарубіжні дослідники С. Паре, К. Огава, Я. Йошикаву стверджують, що роботизовані механізми здатні виконувати на сцені лише запрограмовані маніпуляції. у [4, с. 565-570]. Проте, вчені С. Колтон, Г. Віггінс, Дж. Найт вказують на можливість андроїда імпровізувати в сценічному просторі, діяти автономно. [3, с. 21-26].

Проблема застосування технологій віртуальної реальності в культурно-мистецьких практиках ще не отримала комплексного висвітлення в працях українських науковців, однак, слід виділити певні напрацювання. Видовищні форми в мистецько-культурному просторі досліджували Дубовик Н. (2010), Станіславська К. (2016); аналізу сучасних українських телевізійних танцювальних і розважальних шоу-програм присвячені публікації Юдової-Романової К., Стрельчук В., Чубукової, Ю. (2019), Бойко О. (2017); сучасні практики роботизованого театру є об'єктом вивчення Совгири Т. (2018), Проблеми використання технологій віртуальної реальності в сучасних концертних шоу висвітлені в наукових доробках Кириченко А. (2020).

Мета статті – простежити та проаналізувати головні тенденції і перспективи впровадження технологій віртуальної реальності в культурно-мистецькі практики.

Сучасне сценічне мистецтво перебуває на стадії стрімкої еволюції і намагається відповідати викликам часу, впроваджуючи комп'ютерні інновації в сценічне дійство.

Віртуальна реальність – це штучна реальність, згенерована комп'ютером, у яку глядач повністю занурюється за допомогою візуальних, звукових і тактильних ефектів [1]. В технічній літературі використовуються різні терміни віртуальної технології, а саме: XR (Extended Reality) – розширена реальність; VR (Virtual Reality) – віртуальна реальність; AR

(Augmented Reality) – доповнена реальність; MR (Mixed Reality) – змішана реальність. В музичній індустрії найбільш поширеною вважається технологія «доповненої реальності» (AR - augmented reality), яка занурює глядача у художню реальність, посилює ефект присутності та відкриває нові сприйняття.

У 2007 році японська компанія Crypton Future Media з розробки комп'ютерного програмного забезпечення, створила артистку нового покоління, першого вокалоїда Хацуне Міку. Вона стала цифровим інструментом, програмою голосового синтезатора Vocaloid, який здатний створювати пісні без участі живого виконавця. Програма дозволяє завантажувати готові мелодії і тексти пісень, а потім озвучувати завантажений текст за допомогою імітатора голосу. Програма Vocaloid містить голосове сховище, де зберігаються тисячі голосів реальних людей – акторів, дикторів, вокалістів. [2, с. 211].

Режисура виступу вокалоїда зазвичай є досить складною, адже разом з демонстрацією проєкції вокалоїда на сцені виступають реальні артисти, які грають на інструментах, танцюють та взаємодіють з віртуальним виконавцем.

Одними з перших, хто використав у своєму концертному шоу ефект доповненої реальності, були поп-зірка Мадонна та колумбійський співак Малума. За допомогою комп'ютерної графіки і спеціальних ефектів, під час виконання пісні «Medellín» на сцені разом зі співачкою з'явилися чотири її віртуальні копії в образах нареченої, секретного агента, музиканта, вчителя танців. Вони взаємодіяли, танцюючи разом з реальною Мадонною і Малумою.

Використання доповненої реальності стало режисерським інструментом у розробці та проведенні масових культурних заходів, Світових чемпіонатів та Олімпіад. Так у 2018 р. на церемонії відкриття чемпіонату світу з комп'ютерних ігор League of Legends World Championship в Республіці Корея відбувся прем'єрний виступ цифрового К-поп гурту під назвою K/DA. Під час

виступу вокалоїди взаємодіяли з реальними артистами, співали разом і виконували синхронні танцювальні рухи.

Технології віртуальної реальності починають інтегруватися в концертну практику українських виконавців та постановку телевізійних шоу-програм. У 2020 році відомий співак Олег Вінник презентував online-VR шоу, яке транслювалось у прямому ефірі з НСК «Олімпійський». За допомогою комп'ютерної проєкції фан-зона та трибуни стадіону були заповнені віртуальними глядачами. На початку програми приміщення стадіону перетворились для глядачів у станцію Метро, куди віртуально спустився співак перед тим, як вийти на сцену.

Виступ української співачки Наді Дорофєєвої з піснею «Горить» супроводжувався використанням віджеїнгу та AR-вогню. Для найзагадковішого телевізійного шоу «Маскарад» українськими режисерками М. Григоращенко, Н. Лисенковою та Н. Ровенською було створено першого діджитального ведучого Лайка, який став віртуальним співрозмовником популярного конференсьє Ю. Горбунова.

Відомим прикладом використання інтерактивного прийому віртуальної реальності є культурно-мистецький проєкт «Віртуальний хор в Україні», засновницею якого стала вінничанка Олена Слободиська. Він об'єднав 111 співаків з п'ятнадцяти областей України, які виконали українську народну пісню «Не стій, вербо, над водою». Цей проєкт увійшов у Книгу рекордів України, як найбільший віртуальний хор України.

Можна констатувати, що сучасне сценічне мистецтво перебуває на стадії стрімкої еволюції і намагається відповідати викликам часу, впроваджуючи комп'ютерні інновації в сценічне дійство. Театралізовані видовища, концертні шоу стають не тільки визначним явищем сучасної культури, а й потужним інструментом вираження естетичного й емоційного розуміння реальності, що впливає на формування художніх і творчих

інтересів молодого покоління. Новизна і складність розглянутої проблеми потребують подальшого комплексного дослідження.

Список використаних джерел:

1. Віртуальна реальність. Вікіпедія. <https://cutt.ly/ghGsTmh>
2. Кириченко, А.О. Використання технологій віртуальної реальності в сучасних концертних шоу. Питання культурології, (36), С. 206-218. doi: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.36.2020.221068>
3. Colton S., Wiggins G. Computational creativity: The final frontier? Proceedings of the 20th European Conference on Artificial Intelligence. 2012. P. 21-26
4. Ogawa, K., Taura K., Ishiguro H. Possibilities of androids as poetry-reciting agent. Proceedings of the 21st IEEE International Symposium on Robot and Human Interactive Communication. 2012. P. 565-571