# ТЕАТРАЛЬНЕ МИСТЕЦТВО ЯК ЗАСІБ СОЦІОКУЛЬТУРНОЇ КОМУНІКАЦІЇ В ЕПОХУ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

***Дерман Ліля Миколаївна,***
*кандидат філософських наук, доцент,*
*завідувач кафедри дизайну та реклами,*
*факультету філософії та суспільствознавства*
*НПУ імені М.П. Драгоманова,*
Liliya.derman@gmail.com
***Кобилинська Марія Юріївна,***
*аспірант НПУ ім. М.П. Драгоманова*

У сценічному мистецтві XXI століття стало періодом інновацій. У роботі розглядається використання сучасних технологій, що наповнюють театральне дійство особливою художньою семантикою, впливають на появу нових театральних професій тощо.

**Ключові слова:** театральне мистецтво, цифрові технології, онлайн вистави, діджитал одяг, мультимедіа.

У XXI столітті, яке часто пов'язують з появою Індустрії 4.0. або ж четвертою промисловою революцією, нові технології швидко змінюють середовище, в якому ми живемо.

Усі галузі адаптуються до сучасних технологій, вибудовуючи нові моделі взаємодії для вдосконалення комунікації. Завдяки сучасним технологіям збір та розповсюдження інформації відбувається надзвичайно швидко. Сучасне покоління, здатне практично миттєво обробляти великий потік візуальної інформації. Знання цифрових технологій та уміння ними оперувати стало необхідною умовою для досягнення успіху та необхідним засобом комунікації.

Театр XXI століття є системою, в якій відбувається поєднання різних видів мистецтв, що утворюють специфічну форму сучасного театрального мистецтва. Театральна комунікація – це процес передачі повідомлення за допомогою театральної мови від режисера до глядача. Театральне мистецтво та його місце у суспільстві, взаємодія глядачів, акторів, режисерів враховуючи особливості сучасного театру, відображено в роботах: В. Волкова, І.Гофмана, К. Станіславського, Г.Тарда, Н. Хренова. Дослідженням питань просування театральних проєктів в соціальних мережах присвячені роботи: М.Б. Вольфсона, Н.І. Єрмолової, Д.В. Сафіна, С.Н. Щербакова. Теорії соціальної взаємодії, соціальних і культурних комунікацій були висвітлені в працях М. Вебера, Г. Зіммеля, Р. Мертона, Т. Парсонса.

Необхідність соціокультурного аналізу театрального мистецтва, специфіка якого полягає у визначенні ролі театру в житті суспільства, його соціального призначення, ефективній діяльності в певних історико-культурних ситуаціях є беззаперечною. Театр – це соціокультурний інститут, який є певною формою взаємодії між соціальними спільнотами, основною метою якого є трансляція духовних цінностей, що реалізуються через емоційно-художню комунікацію.

XXI століття – стало періодом змін у сценічному мистецтві, в основі

якого руйнування стереотипних уявлень про театр; експеримент над змістом вистави, технологічна трансформація реальності у віртуальну, підвищення художньої виразності сценічного простору через різноманітні мультимедійні засоби тощо.

Спільнота театральних майстрів створює вистави залучаючи інноваційні постановки, що цікаві сучасному поколінню глядачів, враховуючи зміни в моделях комунікації та використовуючи нові технології. У нових умовах змінилися як театр, так і глядач. Навички акторів не переходять зі старих на нові діджитал технології, натомість вони розширюються. У мистецтві цифровізацію можна використовувати як потужний інструмент творчого процесу.

Сучасний театр становить собою взаємопроникнення жанрів, образів, смислових орієнтирів тощо. У новітньому просторі набувають популярності мультимедійні вистави, що з'являються під впливом культурних домінант та технологічних розробок. Вивчення сучасних тенденцій у театрі та трансформація театрального мистецтва є актуальним аспектом в соціокультурному контексті.

У таких постановках реалізація ідей вистави відбувається через використання мультимедійних засобів. Це проєкції, що відтворюють статичну та динамічну інформацію. Такий підхід трансформує традиційне театральне дійство надаючи йому нове технологічне забарвлення, можливості для режисера, художника по костюмам, стенографіста, декоратора тощо. Використання медіа засобів розширює можливості впливу на емоційне сприйняття глядачем спектаклю, який відрізняється від класичного варіанту динамікою, інтерактивністю, віртуальною реальністю. Завдяки цьому глядач не просто занурюється в атмосферу вистави, а й стає її учасником.

Аналіз мистецтва ускладнюється, адже в його основі є творчість, яка на думку культурологів вирізняється невизначеністю людської діяльності. Такий розвиток культури та мистецтва має спонтанний порядок. На нашу думку, у сучасному мистецтві набувають популярності голограми, що інтегрується у сучасну культуру, що не виключає їх появу у найближчому майбутньому й в театрі.

Особливої уваги заслуговує й театральний костюм, що часто називають «рухомою декорацією», яка безумовно є як елементом комунікативної, так і елементом візуальної культури. Сьогодні на ринку комп'ютерних технологій є багато програм, що дозволяють проєктувати одяг у віртуальній реальності. Мова йде про цифровий одяг, який можна розробляти та одягати на людину у діджитал форматі. Оскільки це технології, що прийшли на ринок нещодавно, то цілком ймовірно, що вони у майбутньому можуть з'явитися і на сцені театру.

Процес цифрової трансформації у театральному мистецтві часто вимагає й додаткового оснащення. Найбільш типовими доповненнями до цифрових сценічних технологій були: програмне забезпечення, пневматична автоматика та маршрутизатори. Дослідження, що стосується переходу театрів на оснащення сучасними автоматизованими чи діджитал ресурсами показують, що це переважно обладнання, що контролюється комп'ютером та може підвищити ефективність, точність переміщення декорацій тощо. Наприклад, це можуть бути такі системи автоматизації як

Creative Conners, популярність якої обумовлена послідовністю, вартістю та гнучкістю. Безумовно, що інтеграція в цифрові технології безпосередньо залежить від розміру організації, вартості обладнання та виробничих потреб. Серед програм, що дозволяють створювати тривимірні проєкції, які зараз використовуються для опери, та 360-градусні проєкції, часто використовують «Айседора», оскільки вона має помірну ціну.

Такі нові діджитал засоби як: комп'ютерні та медійні технології в сценографії, режисура мультимедіа, активно вивчаються сучасними дослідниками серед яких: Т. Астаф'єва, Н. Дворко, С. Діксон, Е. Пакуліна, В. Петров.

Конкуренція та локдаун, що пов'язаний з епідемією COVID 19 змусили шукати нові шляхи до залучення глядача в театр, щоб налагодити зв'язок із сучасною цифровою аудиторією. У цих умовах конкурентна перевага театральних проєктів визначається умінням реагувати на сучасні тенденції та реалії, що відбуваються у світі, в інформаційному громадському просторі. Саме інформаційний аспект та використання сучасних діджитал технологій набувають важливого значення, позаяк без застосування даних ресурсів, особливо в умовах локдауну, складно реалізувати будь-який театральний проєкт.

Одним із перших театрів, що відреагували на нові реалії пов'язані з COVID 19 був драматичний театр «Талія», що впровадив театральний Digital-проєкт, що дозволяє відвідувати вистави онлайн зі свого смартфона або комп'ютера. Репертуарний театр у Франції «Комеді Франсез», який також запустив онлайн-проєкт під назвою «Комедія триває». Зокрема, особливої актуальності набула провідна у світі цифрова платформа для перегляду вистав Digital Theatre, що транслює світові прем'єри.

В Україні театральна сфера також переформатувала свої вистави в онлайн формат. Так актриса Даша Малаховата продюсерка Наталія Чижова створили інноваційний арт-проект «Театр 360 градусів». Це проєкт вперше покаже відеоверсії театральних вистав з інтеграцією в них 3D копій акторів і декорацій. Головна ідея такого проєкту – доступний театр що поєднується із сучасними технологіями в новому виді візуального мистецтва, що може дозволити розширити глядацьку аудиторію та впровадити новий діджитальний контент.

Існує й інший підхід, що стосується доступності театру онлайн, наприклад, театр імені Івана Франка під час локдауну відкрив доступ до архівних записів вистав. Національна оперета України транслювала онлайн вистави. Одеський театр музичної комедії ім. М. Водяного зробив онлайн театр на своїй сторінці у соціальній мережі тощо.

**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Дерман Л.М. Діджитал-проектування та презентація колекції одягу як автоматизована граматика XXI століття. // Культура і сучасність : альманах. 2020. № 2. С. 118-122.

2. Дерман Л.М. Нові соціальні медіа в дизайні: соціокультурні та комунікативні аспекти. // Культурологічний альманах: Випуск 14. – Вінниця: ТОВ «ТВОРИ», 2020. – 15 с.

3. Діксон С. Цифровий перформанс: історія нових медіа в театрі, спектаклі URL: http://lib.vkarp.com/2013/04/10/диксон-стив-цифровой-перформенс-исто/ (дата звернення: 17.01.2021).

4. Пакуліна Е. Інтеграція мультимедійних технологій в простір театру) URL: http://cyberleninka.ru/article/n/integratsiya-multimediynyh-tehnologiy-vprostranstvo-teatra (дата

звернення: 20.01.2021).
5. Русаков С.С. Спонтанний порядок функціонування мистецтва в артринку другої половини ХХ – початку ХХІ століття / С.С. Русаков // Часопис Національної музичної академії України імені П. І. Чайковського. 2020. № 4 (49). – С.82-96
6. Тулузов І. Засоби екранної культури в сучасному сценічному мистецтві. Сучасні дослідження в галузі культури і мистецтва : зб.матеріалів Міжнародної науково-практичної конференції,26.05.2019р. – Київ:КНУТКіТ імені І.К.Карпенка –Карого. С.56–58.
7. Чміль Г. Екранна культура: плюральність проявів. Харків: Крук, 2003. 334 с.
8. Юдова-Романова К.В. Технічні засоби оформлення сценічного простору. Київ: Вид. центр КНУКіМ, 2017. 314 с.
9. Causey, M. (2006). *Theatre and performance in digital culture: From simulation to embeddedness* (1st Ed.). New York: Routledge
10. Theatrical Productions and Digital Technology: Innovations in and Implications of Digital Production Technology in Regional Theatres Spring 2011 Lori Hager Arts and Administration Program University of Oreeon

## TRANSHUMANISTIC MYTHOLOGEME OF ARTIFICIAL LIFE IN THE ANCIENT WORLD.

***Gots Liudmyla Sergeevna***
*ORCID ID: 0000-0001-5832-2406*
*Ph.D in Cultural Studies, Associate Professor*
*Department of Cultural Studies and Information Communication*
*National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts, Kiev*
milahobotya93@gmail.com

Mythological narratives of artificial life deserve close attention, as they contain the earliest transhumanistic intentions of humanity. In particular, there is every reason to believe that they can be a cultural universal. At the same time, only a few scientific researches have been carried out to reveal the presence or absence of ancient transhumanistic intentions in culture and analyze the ideals related to them. *The aim* of my study therefore, was to explore mythological transhumanism in the context of the problem of artificial life in the Ancient World. The analysis of mythological transhumanism, made in my article «Transhumanistic aspects of the Artificial Life mythologeme in the Ancient World» [1], has allowed to establish the validity of assumptions made by scientists who brought out an opinion that one should look for transhumanistic ideas as early as in the cultures of Archaicism and the Ancient World [3; 2; 4; 5]. *Novelty.* This was the first attempt of analysing the problem of mythological transhumanism in the culture of the Ancient World.

The following patterns have been discovered as a result of research. It has been found that myths about the creation of a human and folk tales about anthropomorphic creatures come to life are connected with animism, totemism, magical and religious ideas. It has been determined that mythologeme of creating artificial life by people with the help of certain technologies (whereby people perform the functions of demiurges or imitate gods), as well as by demigods or gods, became an understandable descriptive illustrative model of the advent of life as far back as in the archaic times. It has been established that numerous stories