

родної розробки образності та символіки з урахуванням культурної специфіки регіонів. З урахуванням цього варто розглянути можливість підготовки і видання системної науково-популярної праці з максимальним використанням нагромаджених фольклорно-фактографічних матеріалів, у тому числі систематизованим за регіональною специфікою традиційної святковості та обрядовості та їх символіки.

Література

1. Безклубенко С. Мистецтво: терміни та поняття: енциклопедичне видання: у 2 т.: Т. 2 (М-Я) / С. Безклубенко. – К.: Інститут культурології НАМ України, 2010. – 768 с.
2. Нечуй-Левицький І. Світогляд українського народу. Ескіз української міфології / І. Нечуй-Левицький; передм. О. В. Мишанича. – 2-е вид. / І. Нечуй-Левицький. – К.: Обереги, 2003. – 144 с.
3. Плачинда С.П. Словник давньоукраїнської міфології / С.П. Плачинда. – К.: Український письменник, 1993. – 63 с.
4. Шумада Н. С. Фольклор / Н.С. Шумада // Історія української культури: У 5-ти тт. – Т. 5. – Кн. 1. – К.: Наук. думка, 2011. – С. 305–354.

References

1. Bezklubenko, S. (2010). Art: terms and concepts. Kyiv: Institut Kulturologiyi Nacional'noyi Akademiyi vystectv Ukrainy [in Ukrainian].
2. Nechuy-Levitsky, V. I. (2003). The worldview of the Ukrainian people. Thumbnail of the Ukrainian mythology. Kyiv: Oberegy [in Ukrainian].
3. Plachinda, S. P. (1993). The dictionary of the ancient Ukrainian mythology. Kyiv: Ukrayins'kyj pys'mennyk [in Ukrainian].
4. Shumada, N. S. (2011). Folklore. The history of the Ukrainian Culture. (Vols. 5), (Book 1), (pp. 305-354). Kyiv: Naukova dumka [in Ukrainian].

УДК 7.067

Цугорка Олександр Петрович
Заслужений діяч мистецтв України,
доцент кафедри живопису і композиції
Національної академії образотворчого
мистецтва і архітектури
tsugorkaalex@gmail.com

ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙ У МИСТЕЦЬКИХ ПРАКТИКАХ СУЧАСНОСТІ

У статті аналізуються основні аспекти використання інновацій у мистецьких практиках сучасності. Особлива увага приділяється мистецтву театру, зокрема його віртуалізації, кінематографу та електронній музиці. Відзначається, що характерною особливістю сучасного мистецтва є його відкритість і здатність до поєднання традицій і новацій.

Ключові слова: інновації, комп'ютерні та інтернет-технології, інтерактивність, віртуальність, мережеве мистецтво, театр, електронна музика, кінематограф.

Цугорка Олександр Петрович, Заслуженный деятель искусств Украины, доцент кафедры живописи и композиции Национальной академии изобразительного искусства и архитектуры

Использование инноваций в художественных практиках современности

В статье анализируются основные аспекты использования инноваций в художественных практиках современности. Особое внимание уделяется искусству театра, в частности его виртуализации, кинематографу и электронной музыке. Отмечается, что характерной особенностью современного искусства является его открытость и способность к сочетанию традиций и новаций.

Ключевые слова: инновации, компьютерные и интернет-технологии, интерактивность, виртуальность, сетевое искусство, театр, электронная музыка, кинематограф.

Tsugorka Alexander, Honored worker of Arts of Ukraine, associate professor of the painting and design National Academy of Fine Art and Architecture

The using of innovations in art practice of modernity

In the article the main aspects of using of innovations in art practices of modernity are analyzed. The author pays attention to the art of theatre, particularly its visualization, cinematography and electronic music. It is underlined that the important peculiarity of the modern art is the openness and its ability to combine the traditions with innovations.

In the research the most attention is paid to interactivity of modern art as a means of active influence of a consumer of the fine culture on artistic work of art in specific spatial mode.

However, the modern researchers of interactive art can not articulate a clear understanding and basic characteristics of this phenomenon. According to R. Ascot, an English art critic, researcher of innovative trends in contemporary

art, the scientists tightly approached the right understanding only in 1989 when the magazine "Kunstforum" and festival "ArsElectronica" attempted to understand the new artistic direction, and, as it turned out later, "finally and irrevocably brought him into the canon of Western art."

Let's consider more properly the features of the using of communication and computer innovations in modern network art. It is the most important feature of forming of a new space such as cyberculture.

In the theater the virtual technologies have manifested the most clearly. An interesting art idea was the idea of virtual theater, which, at first glance, it is not so new as its author is considered to be A. Artaud, a prominent French film director and theatrical critic.

In the 90-es of the XX century, The Research Institute of Virtual Realities of Kansas University implemented a series of performances using virtual reality

In 2010 S. Bezrukov, the People's Artist of Russia, launched a new project supported by STD – Russia's first internet-theater "Free Platform". Certainly, we provide various examples of internet technologies in theater, which show us a single thought that the Internet theatre is needed, at least, as a mean of communication. In addition, playwrights often include its ability to plot points, for example, Internet dialogues and other things are projected on theatre backdrops.

The use of digital special effects has become a selected story in cinematography and was greatly realized in the movie "Terminator 2" (1991), which won the award for best sound and visual effects. Thus, D. Cameron's film after "The Abyss" won the director award for "Oscar" for best visual effects again.

The popularity of the latest computer technology is evidenced by the fact that all the films of "Star Wars" of the director not only gained the "Oscar" for best visual effects, but also it is planning to translate (all 6 episodes) in the 3D-measurement. Of course, we cannot mention the most recent movie box office of D. Cameron – "Avatar", the creation of which began in the mid of the 90-s.

Digital technology has significantly affected the modern music, which also requires today the impact of interactive response from the audience. Thanks to the "digital" e-culture has arisen ("drum'n'bass", "chaos", "easy", "techno"), which has been leading in the non-academic music for four decades.

The illustrative example of the combination of tradition and innovation is the admiration of the traditional Ukrainian culture of Oleg Skrupka, a leader of the rock band "Vopli Vydopyasova". Oleg Skrupka combines folklore groups and rock bands, working with Ukrainian folk material (especially "VV", "Mandry", "Karpatiyans").

At first glance, innovative art forms, using all means and possibilities of cyberculture, have just been opposed to traditional art. However, we can see the bucking trend due to the innovations the modern art has become more opened, and therefore it should to develop in the context of artistic quest as traditional as new – and to interact with them.

Therefore, we can say that traditions of innovations in the artistic culture manifested in a close relationship, sometimes even promoting creative research to combine artists from different artistic fields, is becoming an important factor in developing its creative expression in the present. This analysis of modern relationships of innovative technologies with art, including theater, cinema, music, shows us that the artistic and aesthetic potential of new technologies are discovered partially. It allows us to say about inventions of new artistic practices in the near future.

Key words: innovations, computer and Internet technology, interactivity, virtual, network art.

Активне використання інновацій у мистецьких практиках сучасності дає змогу змінити класичний принцип "я так бачу", на постулат "я так мислю, відчуваю, дію", відмовитися від умовної рамки (рампа, рама, кінокадр), а також характеризується злиттям письма та зображення, повною імпровізаційністю творчості [2], – зазначають дослідники. Не лише постійна потреба у пошуку і втіленні нових творчих вирішень на практиці з боку митців, а й необхідність виокремлення характерних для інноваційного впливу на споживача художньої культури особливостей привертають увагу до мистецьких новітніх технологій не лише практиків, а й науковців. Так, до дослідження проблеми інновацій у мистецтві звертаються Р. Ескот, С. Іконнікова, Л. Черниш, С. Єрохін, А. Орлов, П. Браславський, В. Бичков, Н. Маньковська, В. Куріцин, А. Демшина та ін.

З'являються також спеціалізовані сайти в інтернеті, присвячені інноваціям у різних сферах суспільного побутування (напр.: Творчість та інновації в українських бібліотеках": <http://libinnovate.wordpress.com>; Інститут інноваційних технологій та змісту освіти: <http://iitzo.gov.ua>; Відкриті інновації: <http://www.forinnovations.ru>), електронні видання ("Наука і інновації": <http://scinn.nas.gov.ua>; <http://innosfera.org>). Вони нараховують десятки тисяч посилань на книги, статті та різноманітні електронні публікації. Виставки з відповідною тематикою, як-то «Спадкоємність: традиції та інновації в народному мистецтві» (31 січня 2013 р.)

Досить важливим нам уявляється розгляд інноваційних можливостей сучасного мистецтва, зокрема театру, кіно, музики, що й становить мету нашого дослідження.

Найбільша увага у дослідженнях інноваційного потенціалу приділяється інтерактивності сучасного мистецтва як способу активного впливу споживача художньої культури на мистецький твір у конкретно-просторовому режимі, що дає можливість "поєднати художній образ ... з більш-менш активним впливом на сам художній об'єкт, матеріально трансформувати його і тим самим коригувати й художній образ. ... У новітніх мистецьких акціях ролі художника та публіки змішуються, мережеві способи передавання інформації заміщують традиційні просторово-часові орієнтири. Обмеження, пов'язані з простором і часом, зводяться до віртуального нуля" [2], – констатують російські автори.

Водночас дослідники сучасного інтерактивного мистецтва не можуть сформулювати чіткого розуміння і фундаментальних характеристик цього явища. Найбільш щільно до трактування цього поняття, на думку англійського мистецтвознавця, дослідника інноваційних тенденцій у сучасному мистецтві Р. Ескота, вчені наблизилися лише у 1989 р., коли журнал "Kunstforum" і фестиваль "ArsElectronica" зробили спробу осмислення нового художнього напрямку, і, як виявилось пізніше, "остаточно і безповоротно ввели його в канони західного мистецтва" [9]. Сам же автор праці "Біхевиористське мис-

тецтво і кібернетичне бачення" запропонував своєрідну Матрицю кібернетичного мистецтва, розглядаючи глобальні засоби зв'язку як необхідну умову для розвитку мистецтва, в міру того, як "воно ставало все більш мінливим і трансформованим та все більше ґрунтувалося на обробці даних" [9].

Р. Ескотт, розмірковуючи над тим, як змістився акцент у мистецтві, стверджує, що "спочатку завдання полягало в тому, щоб відкрити вікно в навколишній світ, а тепер – це вже вихід в іншу реальність, двері, що ведуть глядача до нового типу взаємин із художником у процесі творчості. Ці нові взаємозв'язки включають у себе інтерактивність і трансформацію: взаємодію між людьми й обчислювальними системами та подальшу трансформацію образів, структур та ідей у межах даних систем й у свідомості глядача" [9].

Підхід дослідника до інтерактивності в мистецтві включає п'ять аспектів: єднання, занурення, взаємодію, трансформацію і вихід. Р. Ескотт має на увазі насамперед процес творення нових світів, у якому споживач мистецтва може брати активну участь. "Це світ кіберпростору, телематичних мереж, телеприсутності, віртуальної реальності та технологій штучного життя. Це життя на кордоні Мережі, в просторі з'єднань, який не має центру» [9].

Тут варто наголосити, що мережеве мистецтво сьогодні вже не обмежується інтерактивними інтернет-проектами. Воно починає активно виходити у реальність, створюючи власні мережі, які не лише об'єднують людей, а й формують своєрідні горизонтальні засоби їх комунікації, оминаючи маніпулятивні можливості сучасних мас-медіа.

Розмірковуючи про майбутнє мистецтва, Р. Ескотт відзначає: "І якби не той факт, що Мережа є суцільним кордоном (у якого немає центру за визначенням), можна було б очікувати, що з часом мистецтво неминуче буде витіснене з кіберпростору під невблаганним натиском дуже агресивної електронної торгівлі... Нас це не повинно дивувати, позаяк інтернет-фірми, які ростуть у "силіконових долинах" як гриби після дощу, схоже, стають основним двигуном креативної уяви, а, можливо, й розвитку художньої думки" [9].

Розглянемо більш детально особливості використання комунікативно-комп'ютерних інновацій у сучасному мережевому мистецтві, яке є чи не найголовнішою ознакою формування нового простору – кіберкультури.

У театральному мистецтві віртуальні технології проявилися чи не найбільш яскраво. Дослідники, зокрема український автор Л. Черниш, наголошують, що нові комп'ютерні технології і в майбутньому привнеситимуть у театр особливості, характерні для всіх ланок театального мистецтва, зокрема:

- нові спонукальні мотиви і нові джерела сюжетоскладання – для драматургів;
- нечувані виражальні засоби, фантастичні можливості – для освітлювального і постановочного цехів;
- форми інтерактивної гри з глядацьким залом, коли заздалегідь спланована дія може отримати несподіваний поворот чи розвиток – для режисерів-постановників;
- можливість нескінченної імпровізації – для акторів;
- залучення в дію глобальної комп'ютерної мережі і введення елементів документалізму – для безмежної кількості глядачів;
- збільшення конкурентоздатності щодо засобів масової інформації – для директорів й адміністраторів театральних підприємств [8].

Цікавим мистецьким задумом стала ідея віртуального театру, яка, на перший погляд, не така вже й нова, оскільки її автором вважають видатного французького режисера і театрознавця А. Арто.

У 90-х роках ХХ століття Дослідницький інститут віртуальних реальностей Канзаського університету реалізував низку постановок із використанням віртуальної реальності [5]: у 1995 р. він представив спектакль за п'єсою Елмара Райса "Рахувальна машина"; у 1996 р. – спектакль за п'єсою "Крила". Запропоновані глядачам окуляри-дисплеї поєднували комп'ютерну графіку віртуальних образів із театральними сценами з реального життя.

Одна з останніх експериментальних віртуальних постановок інституту – п'єса "Чарівна флейта" Моцарта, в якій за допомогою новітніх технологій авторами були створені нереальні казкові персонажі – дракони, маги, амазонки та інші.

Нині навіть можна констатувати зростання тенденції до пошуків таких театральних прийомів, які були б здатні прислужитися свого роду єднальним місточком між театальною умовністю і віртуальною реальністю. Невипадково український театральний режисер А. Жолдак, який працює на межі між актором і маріонеткою, прогнозує настання такої стадії у розвитку театру, коли актор стане штучним, а також прагне до моделі театру, в якій актори існуватимуть поряд і на рівні неживих істот.

Цікавою ініціативою у контексті віртуалізації стало проведення 16-18 жовтня у Києві хакатона Media Hack Weekend. У приміщенні кіностудії імені Олександра Довженка зібралося більше 400 спеціалістів медіа-сфери. Захід об'єднав програмістів, дизайнерів, менеджерів, підприємців та спеціалістів із комунікацій. Показово, що переможцями фестивалю став віртуальний ляльковий театр із Единбургу Spiellikin, в який можуть грати батьки і діти з різних пристроїв.

У 2010 р. народний артист Росії С. Безруков започаткував новий проект за підтримки СТД – перший у Росії інтернет-театр "Вільна площа". Перша вистава театру, яку він запропонував глядачам – "Хуліган" – за мотивами віршів С. Єсеніна. Спектакль знімали три оператора, щоб глядачі вдома

за комп'ютером відчували ефект присутності. У планах актора – створювати один новий спектакль (переважно антрепризний) на місяць. Так любителі театрального мистецтва зможуть насолоджуватися ним навіть у тих містечках, в яких про театральні гастролі можна лише мріяти.

Звичайно, ми наводимо різні приклади застосування інтернет-технологій у театральному мистецтві, що свідчить загалом про одне: інтернет театру необхідний, хоча б у якості засобу комунікації. Крім того, драматурги дедалі частіше включають його можливості у сюжетні моменти, наприклад, коли на театральні задники проєктуються інтернет-діалоги і под.

Крім того, перераховані вище особливості передбачають існування багатства смислів з боку розуміння і глядачем, і слухачем мистецького твору. Останнє особливо стосується сучасної імпровізаційної музики і кінематографічного мистецтва.

Використання цифрових спецефектів стало окремою новелою у кінематографі і чи не вперше найбільш масштабно було реалізовано у фільмі "Термінатор-2" (1991 р.), який отримав премію за кращі звукові та візуальні ефекти. Також у фільмі широко використовувалися прийоми комп'ютерної анімації. Саме "Термінатор", 73 епізоди якого синтезовані комп'ютером з використанням технології з фільму "Бездна" (1989 р.), вважають першопрохідцем сучасного цифрового кіно. І хоча ці епізоди в цілому зайняли лише чотири хвилини, на їх створення чотири найбільші студії витратили півмільйона доларів і вісім місяців кропіткої роботи. Так фільм Д. Камерона слідом за "Бездною" вдруге здобув для режисера премію "Оскар" за кращі візуальні ефекти.

Про популярність новітніх комп'ютерних технологій свідчить і той факт, що всі фільми "Зіркових війн" режисера не тільки також здобували "Оскар" за кращі візуальні ефекти, а й планують перевести (всі 6 епізодів) у 3D-вимір.

Звичайно, не можна не згадати про найбільш касовий серед останніх фільмів Д. Камерона – "Аватар", створення якого почалося ще в середині 90-х років. Однак, як зазначав режисер, тоді ще не було технологій, які дали б змогу відтворити всі прагнення його творчого генія. На зйомках фільму використовувалася технологія захоплення руху. Не вдаючись в технічні подробиці цього процесу, лише зазначимо, що фільм на 60% складається з комп'ютерних елементів. Крім того, режисер застосував власну систему віртуальної зйомки, за якої віртуальна камера здобула можливість знімати подібно до звичайної, мікс 3-D FusionCamera-System і системи віртуальної зйомки, створюючи додаткову реальність тощо. Недарма фільм "Аватар" низка критиків вважає проривом у використанні комп'ютерних технологій, 3D-революцією у кінематографі. Також варто згадати фільми інших відомих режисерів "Хранитель часу" (2011 р.) М. Скорцезе, "Гравітація" (2013 р.) А. Куарона, "Згадати все" (1990 р.) П. Верховена, "Матриця" (1999 р.) братів Ваховських та ін.

Цифрові технології істотно вплинули і на сучасну музику, яка також потребує сьогодні інтерактивності і відповідної реакції з боку слухачів. Завдяки "цифрі" виникла електронна культура ("drum'n'bass", "хаос", "easy", "techno"), яка протягом уже четвертого десятиліття залишається провідною у сфері позаакадемічної музики.

Крім того, електронні засоби нині є потужним засобом для синтезу будь-якого музичного напрямку, в тому числі класичної академічної музики із сучасною. Вважається, що найбільш популярним є синтез рок і поп-музики, в танцювальній музиці – це "ambient", "gothicdarkwave" й "emo". Електроніка надає звучанню психоделічного відтінку. Частково це відбувається завдяки переважанню шумових ефектів, що зливаються з гармонією, через середні і повільні темпи, а також ритми у стилі фанк. Використання електронних засобів також дає змогу змінити акустику зали, поєднати акустику і візуальне сприйняття, використовувати незвичні музичні інструменти (водяна труба, повітряна скрипка, арфа з фортепіанною клавіатурою, барабан-фортепіано тощо).

Показовим прикладом поєднання традицій і новацій є захоплення традиційною українською культурою Олега Скрипки – лідера рок-групи "Воплі Видоплясова". Олег Скрипка поєднує фольклористичні групи та рок-групи, що працюють з українським фольклорним матеріалом (насамперед "ВВ", "Мандри", "Карпатіанс"). З ініціативи музиканта у Києві відбулися "Вечорниці", що вилилися у дводенний міжнародний етнофестиваль "Країна мрій" за участю автентичних колективів, фольклорних ансамблів та гуртів, що працюють в стилі "worldmusic" [7].

Тут варто наголосити, що Worldmusic – це не просто етнічна музика народів світу. Її найважливішою характеристикою є можливість адаптації етнічної музики під сучасні комерційні стандарти. Це часто вимагає семплірування народних інструментів і співу.

Семпл – це відносно невеликий оцифрований звуковий фрагмент, який використовується для творення сучасної музики. Процес запису семплів називають оцифровкою або семпліруванням. Фактично, семплірування – це запис зразків звучання того чи іншого реального музичного інструмента, який в конкретний момент не обов'язково має знаходитися на сцені. Так, саме цей прийом дає змогу сучасним етно-виконавцям відтворювати звуки діджериду, джембе, дудуки, сітари, волинки та інших народних інструментів, створювати власні своєрідні "бібліотеки звуків".

Навіть звучання давньоукраїнської музики, до якого вдаються, зокрема, учасники гурту "Воанергес", вимагає не лише пошуку автентичних звуків обрядових пісень періоду Київської Русі, а й відтворення їх за допомогою сучасних електронних засобів та інтеграції на ґрунті арт-року. Так етно-електроніка (електронна музика) стала провідним жанром творчості таких українських гуртів, як Волга, Deer Forest, "Мандри" та ін. "Мандри", до речі, репрезентують нове мистецьке явище – ф'южн-фолк, оскільки поєднують у своїй творчості різні фольклорні елементи.

Водночас варто наголосити, що, незважаючи на велику спільність прийомів, які власне і характеризують Worldmusic як окремих напрям сучасного музичного мистецтва, творчість українських митців, які є його прихильниками, значно відрізняється від, наприклад, творчості африканських чи американських музикантів, чому, звичайно, сприяють українські фольклорні традиції і навіть специфіка мови. Так, "специфічний національний стиль народної музики визначається не тільки структурою мелодики або особливостями багатоголосся. Велике значення в цьому набувають її ладові основи і метро-ритмічна структура" [3, 37]. Дослідник В.Гошовський навіть говорить про розповсюдження "коломиїкового мислення" на Східну Україну, що призвело до виникнення пісень з трансформованою коломиїковою формою [4, 151]. Отже, такий популярний сьогодні музичний напрям, як зазначає В.Плахотнюк, прийшов у простір України не зненацька, а на підставі тих глибинних архаїчних фольклорних інтонацій, які перевтілюються в своєрідні обробки [6, 8].

Прикметно, що найбільш цікаві колізії сьогодні переживають саме "аналог і цифра". Так, розвиваючись як виключно цифрове, мережеве мистецтво згодом еволюціонувало в аналогове, суттєво вплинувши на формування таких явищ, як акціонізм (з'явився медіа-активізм), і хепенінг (з'явився флешмоб). Також будь-яка людина, заходячи в інтернет-простір, повинна взяти собі мережеве ім'я для віртуального спілкування. Виникнення мережевих імен зумовлене необхідністю ідентифікації користувача в межах одного віртуального середовища – форуму, чату, конференції [1, 73]. Відтак, прикметно, що такий сучасний прояв мережевого мистецтва, як створення нікнеймів і віртуалів (альтернативний аккаунт, використовуваний поряд з основним), поєднується із аналоговим мистецтвом, оскільки існує тільки в момент його створення і вимагає безпосередньої присутності.

На перший погляд, інноваційні види мистецтва, використовуючи всі засоби і можливості кіберкультури, одразу мали протиставити собі все інше мистецтво – традиційне. Водночас спостерігається зворотна тенденція: завдяки інноваціям сучасне мистецтво стало ще більш відкритим, а відтак воно змушене розвиватися в контексті всіх мистецьких пошуків – і традиційних, і новітніх – та активно взаємодіяти і впливати на них.

Отже, хоча інноваційні комп'ютерні технології, зокрема цифрові, і приходять на зміну традиційним художньо-мистецьким прийомам і засобам вираження, зв'язок з традиційним мистецтвом не втрачається, про що свідчить, зокрема, поєднання "аналогу" і "цифри". Так, плівка і цифрові технології і сьогодні прекрасно сусідують у межах одного фільму, як це відбувалося у "Термінаторі-2". Для цього сцени знімаються традиційними кіноапаратами, а потім відбувається сканування для оцифровки з метою створення спецефектів.

Відтак, можна констатувати, що традиції і новації у художній культурі проявляються у тісному взаємозв'язку, інколи навіть сприяючи можливості поєднання творчих пошуків митців із різних художніх сфер, стаючи важливим чинником розвитку їхньої творчого вираження у сьогоденні. При цьому аналіз сучасних взаємозв'язків інноваційних технологій з мистецтвом, зокрема театром, кіно, музикою, свідчить, що художньо-естетичний потенціал новітніх технологій нині розкрито лише частково. Це дає змогу говорити про виникнення нових мистецьких практик на основі існуючих вже у найближчому майбутньому, що й актуалізуватиме їх подальше дослідження.

Література

1. Аникина Т. В. Имя собственное в Интернет-коммуникации / Т. В. Аникина // Изв. Урал. гос. ун-та. Сер. 1 : Проблемы образования, науки и культуры. – 2010. – Т. 75. – № 2. – С. 71–76.
2. Бычков В. В. Виртуальная реальность как феномен современного искусства / В. В. Бычков, Н. Б. Маньковская [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://iph.ras.ru/page47631358.htm>.
3. Гордійчук М. Українська народна музика / Гордійчук М. // Фольклор і фольклористика. – К.: Музична Україна, 1979. – С.5-48.
4. Гошовский В. У истоков народной музыки славян. Очерки по музыкальному славяноведению / Гошовский В. – М.: Советский композитор, 1971. – 305 с.
5. Демшина А. Ю. Визуальные искусства в ситуации глобализации культуры: институциональный аспект / А. Ю. Демшина [Электронный ресурс]. – Режим доступа : http://fictionbook.ru/author/a_yu_demshina/vizualnyie_iskusstva.
6. Плахотнюк В. Г. Етнокультурні виміри поп-культури у становленні виконавських естрадних колективів / Плахотнюк В. Г. // Міжнародний науковий журнал "Науковий огляд". – Т.6, №5 (2014) / [Електронний ресурс]. – Режим доступу: URL : <http://www.sciary.com/journal-scientific-scirew-article>.
7. Садовенко С.М. Историчні особливості та сучасний стан збереження, відтворення та популяризації традиційних народних свят і обрядів України у XXI ст. [Електронний ресурс] / С.М. Садовенко, З.О. Босик, О.К. Кухарева. – Режим доступу: http://www.culturalstudies.in.ua /2009_zv_5_2.php
8. Черниш Л. М. Комп'ютерні технології і мистецтво / Л. М. Черниш [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://www.culturalstudies.in.ua/metod_amator_16.php.
9. Эскотт Р. Интерактивное искусство на пороге постбиологической культуры [Электронный ресурс] / Эскотт Р. – Режим доступа: <http://biomediale.ncca-kaliningrad.ru/?blang=ru&author=ascott>.

References

1. Anykyna, T. V. (2010). The own name in Internet communication. Edition of Ural. University. Problemy obrazovaniya, nauky i kul'tury. Vol. 75, 2, 71–76 [in Russian].
2. Bychkov, V. V., Mankovskaia, N.B. Virtual reality as phenomenon of modern art. Vyrtualnaia realnost kak fenomen sovremennoho yskusstva. Retrieved from <http://iph.ras.ru/page47631358.htm> [in Russian].

3. Hordiichuk, M. (1979). Ukrainian folk music. Folklore and folklore science. (pp. 5-48). Kyiv: Muzychna Ukraina [in Ukrainian].
4. Hoshovskyi, V. (1971). In origins of Slavic folk music. Essays about music Slavonic science. Moscow: Sovetskyi kompozytor [in Russian].
5. Demshyna, A. Iu. Visual arts in the situation of globalization of culture: institutional aspect. Retrieved from http://fictionbook.ru/author/a_yu_demshina/vizualnyie_iskusstva [in Russian].
6. Plakhotniuk, V. H. (2014). Ethnic cultural modes of pop culture in the forming of the variety (pop) collectives. Mizhnarodnyi naukovyi zhurnal "Naukovyi ohliad", Vol.6, 5. Retrieved from <http://www.sciary.com/journal-scientific-scirew-article> [in Ukrainian].
7. Sadovenko, S.M., Bosyk, Z.O., Kukharieva, O.K. (2009). Historical peculiarities and modern condition of the keeping, recreation and popularity of the traditional folk holidays and rituals of Ukraine in the XXI century. Retrieved from http://www.culturalstudies.in.ua/2009_zv_5_2.php [in Ukrainian].
8. Chernysh, L. M. Computer technologies and Art. Retrieved from http://www.culturalstudies.in.ua/metod_amator_16.php [in Ukrainian].
9. Eskott, R. Interactive art: at the beginning of the Post-biologic culture. Retrieved from <http://biomediale.nccakaliningrad.ru/?blang=ru&author=ascott> [in Russian].

УДК 786 + 78.085

Щербаков Юрій Вікторович
кандидат мистецтвознавства,
доцент кафедри концертмейстерства
Одеської національної музичної академії
ім. А. В. Нежданової
olgapiano@yandex.ua

АНСАМБЛЕВО-ВИКОНАВСЬКІ ЗАВДАННЯ ІНТЕРПРЕТАЦІЇ ОБРАЗУ ТАНЦЮ В ІНСТРУМЕНТАЛЬНІЙ МУЗИЦІ

У статті розглядається та визначається коло ансамблево-виконавських завдань, спрямованих на інтерпретацію образу танцю. На прикладі сюїт для двоклавірного дуету українських та зарубіжних композиторів (М. Скорик, Ж. Колодуб, А. Казелла, Е. Шабріє та ін.) виявляється значення музично-інструментальних виразових засобів (темпо-ритмічна організація, агогічна характерність, динаміка виконання) у втіленні танцювальної ідеї. Пропонується до розгляду поняття "модус виконавської дансантиності" як особливий виконавський стан під час ретрансляції ансамблем піаністів образу танцю.

Ключові слова: образ танцю, ритм, рух, виконавська інтерпретація, сюїта.

Щербаков Юрій Вікторович, кандидат искусствоведения, доцент кафедры концертмейстерства Одесской национальной музыкальной академии имени А. В. Неждановой

Ансамблево-исполнительские задачи интерпретации образа танца в инструментальной музыке

В статье рассматривается и определяется круг ансамблево-исполнительских задач, направленных на интерпретацию образа танца. На примере сюит для двухклавирного дуэта украинских и зарубежных композиторов (М. Скорика, Ж. Колодуб, А. Казеллы, Э. Шабрие и др.) выявляется значение музыкально-инструментальных выразительных средств (темпо-ритмическая организация, агогическая характерность, динамика исполнения) в воплощении танцевальной идеи. Предлагается к рассмотрению понятие "модус исполнительской дансантиности" как особое исполнительское состояние во время ретрансляции ансамблем пианистов образа танца.

Ключевые слова: образ танца, ритм, движение, исполнительская интерпретация, сюита.

Scherbakov Yuri, PhD in Arts, associate professor of the Piano chair, Odessa A. V. Nezhdanova national music academy

Ensemble and performance tasks of dance image interpretation in the instrumental music

In the article there is considered and determined a number of ensemble and performance tasks aimed at the dance image interpretation. On the example of the suites for a two-clavier duo by M. Skoryk, Zh. Kolodub, A. Casella, E. Chabrier and other composers there is revealed the meaning of musical and instrumental expressive means (tempo and rhythmic organization, agogic character, performance dynamics) in the implementation of dance idea. It is suggested to consider the notion of the "modus of performer's dancingness" as a peculiar performer's state during retranslation of the dance image by the pianists' ensemble.

Necessity and actuality of this research is ensured by numerous references to piano duo works, whose artistic structure suggests interpretation of the dancing semantics, in teaching and pedagogic process as well as in the concert practice. Instrumental performance of dancing music and choreographic implementation of the dance unites temporal and procedural factors. With the external resemblance of many parameters of organizational and expressive means (performance tempo, slowing down or acceleration of movement, accents, caesura etc.) pianists should take into consideration specifics of expressive means introduced by the composer in the music scores for individual realization of a dance idea.

The purpose of the article is to identify specifics of ensemble and performers' tasks on the way towards interpretation of the dance image. Consideration of several important components facilitating interpretation in the projection on music and dance performance will help to efficiently realize potential of dancingness in the instrumental piece. Based on the above mentioned goal, the following tasks are considered in the research: 1) manifestation of communicative ties between the dance images and piano expressive means; 2) analysis of the main manifestations of dance semantics in the piano duo pieces.