

# КОНЦЕПЦІЯ ПЕРФОРМАТИВНОГО ПРОЄКТУ З ВИКОРИСТАННЯМ ТЕХНОЛОГІЧНИХ ЗАСОБІВ

ПАВЛЕНКО О.О., голова ЦК класичної та сучасної хореографії

## Доповідь на засідання «Школи педагогічної майстерності»

У ХХІ столітті технології стали невід'ємною частиною культурного та мистецького процесу. Вплив цифрових медіа, штучного інтелекту, доповненої реальності (AR) і віртуальної реальності (VR), сенсорних систем та інтерактивних інтерфейсів спричинив радикальні зміни у формах творчого висловлювання. Мистецтво, зокрема перформативні практики, почали активно інтегрувати технологічні інструменти не лише як технічний ресурс, а як повноцінний засіб художнього вираження.

Сучасне мистецтво постійно перебуває в пошуках нових способів комунікації з аудиторією, використовуючи новітні технології та інноваційні підходи. Одним із найбільш захоплюючих напрямків у цій сфері є перформативні проєкти, що поєднують традиційні мистецькі практики з інтерактивними технологіями. Такий підхід відкриває нові горизонти для художнього вираження, даючи можливість не лише споглядати мистецтво, але й активно взаємодіяти з ним.

Педагогічна спільнота не може не реагувати на ці швидкі і технологічно складні зміни, тому що ми працюємо з молоддю і зміст освітнього контенту має відповідати запитам сучасного споживача культурного/мистецького продукту. І сьогодні будуть розглянуті деякі аспекти цього процесу.

Актуальність теми «Перформативного проєкту з використанням технологічних засобів» полягає у переосмисленні ролі митця, глядача та самого мистецького процесу в умовах цифрової культури. Технології дозволяють створювати нові форми взаємодії між тілом, простором і цифровим середовищем, руйнуючи традиційні межі між реальністю та віртуальністю, між творцем і аудиторією.

Сутність поняття «перформативний проєкт» можна визначити як форму мистецької діяльності, яка зазвичай включає в себе живу дію або виступ і може бути виконана в різних жанрах: театральному, танцювальному, музичному чи мультимедійно-артовому. Однак, на відміну від класичних форм мистецтва, перфоманс орієнтований на взаємодію з аудиторією і, як правило, має тимчасовий характер.

Використання технологічних засобів у перформативних проєктах дозволяє створювати нові, більш динамічні і гнучкі форми виразу, а також забезпечує більшу інтерактивність, що дозволяє глядачеві стати частиною самого твору мистецтва.

У першу чергу розглянемо *соціокультурний аспект*. Сучасна людина живе у технологічно насиченому інформаційному просторі, де межа між фізичним і цифровим світом постійно стирається. Це формує нові способи сприйняття реальності, що неминуче відображається і в мистецтві. Перформативні практики, які поєднують тіло, рух і технології, стають

відображенням цієї нової реальності, надаючи можливість глядачеві не просто споглядати, а бути залученим до процесу творення. Таким чином, такі проекти відповідають актуальним потребам сучасної культури - інтерактивності, занурення, персоналізації досвіду.

Наступний - це **художній аспект**. Технології розширюють межі традиційного мистецтва. Завдяки цифровим інструментам митці, і зокрема хореографи, можуть експериментувати з візуальними, аудіальними, кінетичними та просторовими ефектами, що створюють нові форми естетичного переживання.

Зокрема, використання:

- сенсорів руху - дає змогу перетворювати танець на візуально-звукову композицію;
- проекційного меппінгу - дозволяє зливати тіло виконавця з цифровим простором;
- доповненої реальності - переносить перформанс у гібридний формат, де взаємодія глядача стає частиною дії.

Отже, технологічний перформанс стає лабораторією нових форм сприйняття, емоційного впливу та художньої комунікації.

Наступний - **педагогічний і дослідницький аспект**. Ми не можемо не зупинитись на розгляді цього аспекту. По-перше тому, що це наша сфера діяльності, а по-друге одним з напрямків цієї діяльності окрім освітньої є і дослідницька (творча) діяльність.

Для освітнього середовища ця тема має важливе значення, оскільки формує нові компетентності майбутніх митців - поєднання художнього мислення з технічними навичками. Дослідження таких проектів сприяє розвитку міждисциплінарності: поєднання хореографії, сценографії, цифрового дизайну, медіа арту та програмування.

**Інноваційний потенціал.** Синтез мистецтва і технологій стає платформою для інновацій. Перформативні технологічні проекти мають потенціал для розвитку нових форматів сценічних практик, інтерактивних вистав, музейних інсталяцій, VR/AR-перформансів і навіть соціально-комунікаційних ініціатив. Такий підхід відкриває нові шляхи до залучення аудиторії, розширює можливості творчої індустрії та сприяє міжсекторальній співпраці (мистецтво - наука - технології).

Таким чином технології стають інструментом художнього вираження. Сучасні технології дозволяють створювати нові вимірювання реальності, де фізичний простір взаємодіє з цифровим. Відомі художники та митці активно використовують такі технології, як доповнена реальність (AR), віртуальна реальність (VR), сенсори руху, проекційне мистецтво, генеративне мистецтво та інтерактивні інсталяції.

Технологій у перформативних проектах не замінюють автора, а виконують його завдання:

- розширити можливості сценічного простору;
- здійснити взаємодію з глядачем через сенсори або мобільні додатки;

- створити нові форми візуальних, звукових і тактильних ефектів;
- здійснити можливість занурення у віртуальний чи змішаний світ.

Важливою особливістю таких проєктів є інтерактивність, де глядачі не лише спостерігають за виступом, але й стають його активними учасниками. Це дозволяє створити персоналізований досвід, де взаємодія з технологіями стає частиною самого процесу. Наприклад:

- за допомогою смартфонів чи планшетів глядачі можуть змінювати елементи шоу, такі як кольори, форми чи звукові ефекти;
- сенсори руху можуть «читати» жести глядачів і трансформувати їх у візуальні чи звукові ефекти на сцені;
- використання віртуальних світів дає можливість глядачам змінювати середовище та перебувати у ньому через аватарів.

Не можна не згадати про емоційний відгук та діалог. Технології дозволяють мистецьким проєктам стимулювати емоційний відгук у глядачів, адже інтерактивність може розкрити нові рівні сприйняття. Кожен глядач може отримати унікальний досвід, і це сприяє створенню більш глибокого емоційного зв'язку з виставою чи проєктом.

Використання сенсорних технологій, наприклад, може зчитувати емоційний стан глядача через його реакції, створюючи персоналізовану взаємодію.

### Приклади перформативних проєктів з технологічними засобами

#### 1. «Sleep No More»

Один із найбільш відомих інтерактивних перформансів, який використовує простір і технології для створення глибокого занурення глядача у світ шоу. Вистава поєднує театр і відеоарт, дозволяючи аудиторії вільно пересуватися по сцені та взаємодіяти з її елементами.

#### 2. «The Night Cafe» (VR-проєкт)»

Віртуальна реальність як засіб для створення нового досвіду, де глядач може переміщатися в картину Вінсента ван Гога «Нічне кафе», переживаючи її в 360 градусах, а також взаємодіяти з цифровими елементами у реальному часі.

#### 3. «Reactor» (інтерактивний арт-перформанс)

У цьому проєкті сенсори руху використовуються для взаємодії з освітленням і звуками в реальному часі. Глядачі можуть змінювати атмосферу та звукову палітру, створюючи свій власний унікальний досвід у межах перформансу.

Перформативні проєкти, що використовують технологічні засоби, відкривають нові горизонти для мистецького вираження, де важливими є не лише художні елементи, а й інтерактивність, емоційний відгук і новий досвід для аудиторії. Технології в таких проєктах не тільки створюють нові візуальні і звукові ефекти, але й перетворюють глядача на активного учасника, що

робить мистецтво більш персоналізованим і доступним для кожного. Це дозволяє не тільки розширити межі мистецтва, а й створювати нові форми комунікації, де цифровий та фізичний світи зливаються у єдине ціле.

Отже, актуальність теми «Концепція перформативного проєкту з використанням технологічних засобів» зумовлена сучасними тенденціями цифрової трансформації суспільства та потребою у нових формах художнього самовираження. Такі проєкти не лише змінюють спосіб сприйняття мистецтва, а й формують нову модель взаємодії між митцем, глядачем і технологічним середовищем, де межа між творенням і спогляданням практично зникає.

URL:

<https://www.juliacharleseventmanagement.co.uk/wp-content/uploads/2023/04/3d-Projection-Mapping-Dance-Performance.jpg>

URL:

<https://dnwp63qf32y8i.cloudfront.net/1b90fb98e847eb1cf5d41add929b7f0f87a34e5d5d>

URL:

<https://dnwp63qf32y8i.cloudfront.net/7c4b1664b0452c92d19e8017238703b27f677cd0>

URL:

<https://aventpro.com/wp-content/uploads/DLittle-Photo-June-3-2023-0326-1024x683.webp>

URL:

<https://media.wired.com/photos/59322b7f26780e6c04d2a217/191 %3A100/w 1280%2Cc limit/code-dance-ft.jpg>

Танець на сцені з великим LED-екраном або проекцією - цифровий фон взаємодіє з рухом танцівника, створюючи живий відеоарт.

URL:

<https://www.critical-stages.org/25/wp-content/uploads/sites/26/2022/05/image3-2.jpg>

URL:

<https://www.danceinforma.com/wp-content/uploads/2019/08/Motion.jpg>

URL:

<https://www.uoc.edu/content/dam/news/images/noticies/2019/281-vestits-moviments-3D.jpg/j cr content/renditions/cq5dam .web. 1280.1280.jpeg>

Використання motion capture / VR: танцівники в костюмах із сенсорами, цифрове «тіло» чи аватар реагує на їхній рух, поглиблюючи межу між фізичним і віртуальним.

URL:

<https://www.critical-stages.org/25/wp-content/uploads/sites/26/2022/05/image3-2-800x445.jpeg>

URL:

<https://www.glitchstudios.co/wp-content/uploads/2023/11/Torn Rose 3-1024x576.jpg>

URL:

<https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/51d98be2e4b05a25fc200cbc/620cdd8c-6822-4444-b080-85c08834b1a5/Screen%2BShot%2B2021-12-07%2Bat%2B11.46.12%2BPM.png>

URL:

<https://beforesandafters.com/wp-content/uploads/2019/08/TJ-Storm-Godzilla-King-of-Monsters.jpg>

URL:

[https://www.port.ac.uk/sites/default/files/styles/event\\_blog\\_news\\_mobile/public/media/images/Ballet 0.PNG?itok=745jSKF7](https://www.port.ac.uk/sites/default/files/styles/event_blog_news_mobile/public/media/images/Ballet 0.PNG?itok=745jSKF7)

URL:

<https://clwstwr.org.uk/sites/default/files/inline-images/Moving%20Layers%20-%20Trio%20of%20dancers%20with%20audience%20participation%20web.jpg>

Доповнена реальність в перформансі: глядачі можуть за допомогою смартфонів/планшетів впливати на дійство або бачити додаткові цифрові шари поверх живого танцю.

URL:

<https://i.ytimg.com/vi/eXGaYACpgqQ/maxresdefault.jpg>

URL:

<https://clwstwr.org.uk/sites/default/files/inline-images/Moving%20Layers%20-%20Trio%20of%20dancers%20with%20audience%20participation%20web.jpg>

URL:

[https://blog.adobe.com/en/publish/2019/07/08/media\\_1a2eacbc269e2f784efc28ffc80dde4539bab892.png?format=pjpg&optimize=medium&width=1200](https://blog.adobe.com/en/publish/2019/07/08/media_1a2eacbc269e2f784efc28ffc80dde4539bab892.png?format=pjpg&optimize=medium&width=1200)

<https://www.thisiscolossal.com/wp-content/uploads/2015/11/dance-2.jpg>

URL:

<https://www.juliacharleseventmanagement.co.uk/wp-content/uploads/2023/04/3d-Projection-Mapping-Dance-Performance.jpg>

URL:

<https://www.thisiscolossal.com/wp-content/uploads/2015/11/dance-1.gif>

URL:

<https://i.ytimg.com/vi/ag7DBY4vhlQ/maxresdefault.jpg>

Проекційне меппінг: сцена, стіни чи підлога стають інтерактивними поверхнями, зображення реагує на рухи танцівника - створюється унікальний простір, що «оживає».

URL:

<https://i.ytimg.com/vi/KeNRCHHUTdY/maxresdefault.jpg>

URL:

<https://miro.medium.com/1%2Afu2hSOGuzsLV380Ye7WsNA.jpeg>

URL:

<https://Lyting.com/vi/-AbDc7KebtA/hqdefault.jpg>

URL:

[https://blog.adobe.com/en/publish/2019/07/08/media\\_1a2eacbc269e2f784efc28ffc80dde4539bab892.png?format=pjpg\&optimize=medium\&width=1200](https://blog.adobe.com/en/publish/2019/07/08/media_1a2eacbc269e2f784efc28ffc80dde4539bab892.png?format=pjpg\&optimize=medium\&width=1200)

Інсталяційний формат: простір виступу не обмежений класичною сценою, а стає «зоною» для дослідження - танець, технологія, аудиторія перемішані.\* URL:

<https://artistsofusah.org/15Bytes/wp-content/uploads/2019/10/DanceEnginephoto.jpg>

URL:

<https://i.ytimg.com/vi/Nt6APDBUw8o/hq720.jpg?rs=AO4CLApw7jngjcJIG4J9cPbmY8s2ZjgA\&sqp=-oaymwEhCK4FEIIDSFryq4qpAxMIARUAAAAAGAEIAADIQj0AgKJD>

URL:

<https://Lyting.com/vi/oxMtbj obX4/maxresdefault.jpg>

Носимі технології на танцівниках: костюми з інтегрованим LED-світлом, датчиками, реагують на рух або звук — танцівник стає «живим пристроєм».

URL:

[https://pub.mdpi-res.com/designs/designs-03-00051/article\\_deploy/html/images/designs-03-00051-g001.png?1576050515=](https://pub.mdpi-res.com/designs/designs-03-00051/article_deploy/html/images/designs-03-00051-g001.png?1576050515=)

URL:

<https://www.etereshop.com/wp-content/uploads/2023/10/19-Photo-from-mysticdfw-at-the-performance-Theater-Basel.jpg>

URL:

<https://www.etereshop.com/wp-content/uploads/2022/11/light-up-cage-corset-for-d>

[ancing.jpg](#)

URL:

<https://www.etereshop.com/wp-content/uploads/2019/10/Aerial-LED-light-up-gym-nastics-costume.jpg>

URL:

[https://altusentertainment.b-cdn.net/artist/909d7da8-e514-4fe9-be5b-68a5675ed038j\\_pg](https://altusentertainment.b-cdn.net/artist/909d7da8-e514-4fe9-be5b-68a5675ed038j_pg)

URL:

[https://i.ytimg.com/vi/gSR08cEIX k/hq720.jpg?rs=AOOn4CLDqVmdkA7RvL 1G 6 Y\\_qqE8D4xAC gw\&sqp=-oaymwEhCK4FEIID SF ryq4 qpAxMIARUAAAAAG AEIAADIQj0AgKJD](https://i.ytimg.com/vi/gSR08cEIX k/hq720.jpg?rs=AOOn4CLDqVmdkA7RvL 1G 6 Y_qqE8D4xAC gw\&sqp=-oaymwEhCK4FEIID SF ryq4 qpAxMIARUAAAAAG AEIAADIQj0AgKJD)

Інтерактивність аудиторії: глядачі можуть голосувати, впливати на хід виступу, змінювати музику або візуальні ефекти - межа між глядачем і учасником зникає.

URL:

<https://a.storyblok.com/f/252510/1920x1080/292c8c0a5e/dimension-sonzai-vanda-virtual-human-4.png/m/1400x0/filters%3Aquality%2880%29%3Aformat%28webp%29>

URL:

<https://www.vice.com/wp-content/uploads/sites/2/2017/07/1499281834145-1499277467306-spi4217 1851 nereacoll sonarplanta-2017 16.jpeg>

URL:

<https://i.ytimg.com/vi/jIXp-DnWmMY/maxresdefault.jpg>

URL:

[https://i.ytimg.com/vi/8s3Ugk\\_ybrM/maxresdefault.jpg](https://i.ytimg.com/vi/8s3Ugk_ybrM/maxresdefault.jpg)

Змішана реальність/голограми: танцівник виступає разом із голографічним «партнером» або в поєднанні зі світловими ефектами, які створюють враження надреального. URL:

<https://www.critical-stages.org/25/wp-content/uploads/sites/26/2022/05/image3-2-800x445jpeg>

URL:

<https://onecrazemedia.com/wp-content/uploads/2024/11/Interactive-dance-wall-ma>

[pping-system-suppliers-4-1024x516.jpg](#)

URL:

[https://derivative.ca/sites/default/files/field/body-images/screenshot.jpg](#)

URL:

[https://media.springernature.com/lw685/springer-static/image/art%3A10.1007%2Fs11082-023-06143-3/MediaObjects/11082\\_2023\\_6143\\_Fig12\\_HTML.png](#)

URL:

[https://www.critical-stages.org/25/wp-content/uploads/sites/26/2022/05/image3-2.jpg](#)

Сенсори руху/звуку: рух танцівника або глядача активує звук, світло чи відеоефекти - технологія ставить «мост» між тілом і цифровим середовищем.\*

URL:

[https://www.critical-stages.org/25/wp-content/uploads/sites/26/2022/05/image3-2-800x445.jpeg](#)

URL:

[https://i.ytimg.com/vi/nGvJE4VaAAc/hq720.jpg?rs=AOn4CLDprc3pFhurYS60EpbtCllbcv3ecw\&sqp=-oaymwEhCK4FEIIDSFryq4qpAxMIARUAAAAAGAEIAADIQj0AgKJD](#)

URL:

[https://www.critical-stages.org/25/wp-content/uploads/sites/26/2022/05/image1.jpg](#)

URL:

[https://a.storyblok.com/f/169662/1540x866/b91202eb33/merritt-robot-credited.jpg](#)