

DOI: 10.31866/2616-759X.5.2.2022.266517

УДК 792.05:351.858:7.097

## КОГНІТИВНО-АКСІОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ ІНТЕРАКТИВНИХ ШОУ-ПРОГРАМ В УМОВАХ ТВОРЧИХ ВИКЛИКІВ СЬОГОДЕННЯ

Володимир Мойсеєнко<sup>1а</sup>, Ліляна Белименко<sup>2а</sup>, Євген Бушмакін<sup>3а</sup><sup>1</sup> e-mail: vov686@gmail.com; ORCID: 0000-0003-0802-2768<sup>2</sup> e-mail: lilyana.belimenko@gmail.com; ORCID: 0000-0002-7323-9528<sup>3</sup> e-mail: bushmakin07@gmail.com; ORCID: 0000-0001-7310-6234<sup>а</sup> Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна

### Анотація

**Мета дослідження** – висвітлити актуальні питання щодо впливу інтерактивних шоу-програм на світогляд реципієнта й утілення режисерських концептуальних рішень, зорієнтованих на художні цінності суспільства; обґрунтувати режисерські методи створення концептуальної основи інтерактивних шоу-програм як сучасної сценічної форми. **Методологія дослідження.** Застосовано когнітивний метод для вивчення процесів інформативного впливу інтерактивних шоу-програм у сучасному шоу-бізнесі; аксіологічний метод дав змогу визначити специфіку інтерактивних шоу-програм та їхню роль у мистецькому просторі; праксеологічний метод сприяв систематизації теоретичних аспектів, які базуються на практичному втіленні концептуальних режисерських рішень; емпіричний метод базується на узагальненні позитивних і негативних аспектів надмірного використання інноваційних технологій та комп'ютерних ігор в інтерактивних шоу-програмах. **Наукова новизна** полягає в аналітичному обґрунтуванні когнітивно-аксіологічної специфіки інтерактивних шоу-програм у вітчизняному шоу-бізнесі та визначенні творчих особливостей режисера в умовах викликів сьогодення. **Висновки.** Інтерактивні шоу-програми активно впливають на соціалізацію людини в суспільстві. Тому перед режисерами постає надскладне завдання практичної реалізації художньої концепції інтерактивних шоу-програм як сучасної сценічної форми: створювати програми, які не впливають негативно на соціалізацію людей у суспільстві, забезпечити змістовне дозвілля, яке дасть змогу стати співучасником заходу, зберегти духовну самобутність й отримати естетичну насолоду.

**Ключові слова:** інтерактивні шоу-програми; шоу-бізнес; режисер; комп'ютерна гра; новітні технології

### Постановка проблеми

На сьогодні ефективними ідейними заходами на сценічних майданчиках є інтерактивні шоу-програми, зорієнтовані як на дитячу, так і на дорослу аудиторію. Нові форми та прийоми вираження мають протидіяти тим негативним тенденціям, які спостерігаємо в суспільстві, особливо в молодіжному середовищі. Одна з таких тенденцій – повна комп'ютеризація та гаджетизація. У зв'язку

з цим виникає потреба в переосмисленні концептуальних рішень під час постановки інтерактивних шоу-програм, оскільки такі сценічні форми мають могутній виховний і пізнавальний потенціал, схильні впливати на формування свідомості, емоційний стан аудиторії та її естетичну зорієнтованість, адже саме змістовне дозвілля сьогодні стає для людини важливим інформативним простором в умовах динамічного розвитку нових технологій і методик їх застосування.

### Аналіз останніх досліджень і публікацій

У сучасному соціокультурному середовищі інтенсивно розвивається шоу-індустрія; режисери на естрадних майданчиках активно втілюють якісно нові концептуальні моделі сценічних форм і жанрів, що безперечно спонукають дослідників, теоретиків та практиків до наукових дискурсів, пов'язаних з переосмисленням мистецького продукту.

М. М. Поплавський (2001) у своєму науковому доробку «Шоу-бізнес: теорія, історія, практика» досліджував зародження та розвиток української естради, аналізував становлення вітчизняного шоу-бізнесу як новітньої конфігурації незалежної України.

У монографії «Мистецько-видовищні форми сучасної культури» К. І. Станіславська (2016) детально досліджувала зародження видовищних форм, їх класифікацію, висвітлила проблеми культуротворчих процесів, проаналізувала динамічні процеси розвитку мистецьких форм з визначенням їх типології та специфічних особливостей.

У монографічному дослідженні «Телеестрада у контексті сценічно-екранної взаємодії» Т. І. Совгира (2018) дослідила специфіку організації телевізійних розважальних видовищ та жанрове різноманіття сучасної телеестради як результату взаємовпливу телевізійного й естрадного мистецтва.

Наукове дослідження О. Л. Данчука (2014) «Режисура шоу-програм і масових дійств як мистецтво і професія» присвячене висвітленню питань синтезу в шоу-програмах та масових дійствах різноманітних жанрів і видів мистецтва, специфіці режисури шоу-програм та підготовки фахівців у цій галузі.

У науковій статті М. М. Мельник та В. М. Фішера (2021) «Художньо-естетичні аспекти інноваційних технологій в режисурі шоу» розкрито специфічні творчі прийоми в роботі режисера-постановника над сценічним утіленням сценарного задуму шоу з використанням новітніх технологій, наголошено на естетичній складовій і художніх цінностях сучасних шоу-програм.

Проте досягнення та наукові праці попередників переосмислюються, упроваджуються в життя вже в напрямку своїх власних пошуків та відкриттів. Те, що в першому десятилітті XXI століття здавалося б неможливим, сьогодні відновлюється на новому етапі в складній єдності творчих і технічних компонентів, у своєрідному художньому синтезі мистецьких цінностей.

**Мета статті** полягає у висвітленні актуальних питань, зорієнтованих на художні цінності інтерактивних шоу-програм, переосмислення режисерської концепції для втілення творчих завдань під час постановки такої форми, та їх вплив на формування світогляду реципієнта.

### Виклад основного матеріалу

Сценічні мистецтва завжди відповідають викликам сьогодення, які відбуваються в країні та за її межами. Мистецький простір змінюється відповідно до вимог часу, залежно від конкретної соціально-економічної формації, міжнародних відносин і суспільної свідомості. На кожному етапі розвитку суспільства виникають нові змістовні форми, які безпосередньо впливають на світосприйняття людини, мають величезний емоційний вплив на аудиторію.

Звертаючись до аналізу творчих проєктів попередників, варто зазначити, що провідні митці завжди прагнули створювати шоу, орієнтуючись на зразки зарубіжних культур, на їхні творчі здобутки в шоу-бізнесі, створюючи власні оригінальні високомистецькі твори. «Вітчизняний шоу-бізнес, починаючи розвиватись, також орієнтується на західні моделі. Природно, що для створення шоу-продукту чи шоу-послуги за західними зразками не було ніяких соціально-економічних, політичних, культурних, правових умов, але було бажання зрозуміти тенденції розвитку цього явища. Звідси і підвищений інтерес до досвіду західного шоу-бізнесу», – наголошує М. М. Поплавський (2001, с.68). Така тенденція ствердилася в розвитку сучасного мистецтва в Україні загалом, що робить актуальним застосування нових технічних і творчих прийомів, створює підґрунтя для впровадження нових концептуальних механізмів, які дають внутрішні імпульси до подальшого життєвого самовдосконалення у всіх сферах життєдіяльності людини.

У цьому контексті досвід західного шоу-бізнесу сприяє динамічному впровадженню нових сценічних форм, в яких простежуємо розвиток, уподобання та смаки соціуму. Підвищений попит сьгодні спостерігаємо до інтерактивних шоу-програм, які виконують як рекреаційну, так і релаксаційну функції. Сучасні режисери творчо переосмислюють й інтерпретують такі програми, що інтегруються з видовищними формами та спонукають глядача свідомо або підсвідомо до співучасті. Такі прийоми обумовлюють нові можливості для подальшого розвитку мистецького простору в Україні. Саме завдяки таким видовищним інтерактивним формам, де глядач стає співучасником, і відбувається процес пізнання світових культурних цінностей. К. І. Станіславська зазначає:

«Тенденції сучасного мистецтва останніх десятиліть демонструють появу нових засобів мистецької виразності та способів мистецького самовираження, що виявляються у яскравому акцентуванні візуально-видовищного аспекту художніх форм. Більше того, сучасне видовище все частіше стає не просто об'єктом спостереження, а й середовищем, в якому глядач безпосередньо залучається до самого дійства. Подібні зміни пов'язані з тим, що сучасна публіка вже не хоче просто спостерігати – глядач потребує сильніших емоційних вражень і відчуттів, що і сприяє тому, що він стає повноправним учасником видовища».  
(Станіславська, 2016, с.40)

Тому для популяризації свого продукту режисери намагаються створювати інтерактивні шоу-програми максимально видовищними, застосовуючи широкий спектр новацій в індустрії сценічних і технічних засобів.

Практична діяльність режисера полягає не тільки в професійній компетентності, а й в обізнаності тих питань, які відповідають потребам сьогодення. О. Л. Данчук (2014, с.66) наголошує: «За всіх відмінностей режисерське мистецтво шоу-програм несе в собі ті ж ознаки і функції, що і театральна режисура: творча організація всіх складників для створення єдиного, гармонійного, цілісного художнього твору. Незмінним для всієї режисури (драми, опери, балету, музичної комедії, кіно, естради і цирку) є знання життя у всіх його проявах». Тут важливим є креативне та чітке втілення творчої концепції, професійне застосування художніх принципів й епатажні прийоми в реалізації інтерактивної шоу-програми. У творчому процесі завдання режисера полягає у створенні яскравої, конкретно-образної постановки, застосовуючи неординарні прийоми, які будуть емоційно надихати глядачів і створювати незабутні враження. Режисерські прийоми мають бути виразними, зорово й конкретно висвітлювати дію, динамічно насичувати інтерактивну програму, захоплювати аудиторію та створювати відповідну атмосферу, яка спонукала б глядача до співучасті. Ще одне з головних завдань режисера полягає у відчутті емоційного стану й потреб аудиторії, аби професійно передати через артистів авторські та людські почуття, для того щоб кожен глядач відчув себе не тільки співучасником певних подій, а й отримав естетичну насолоду від побаченого.

Метамова мистецтва дає змогу глядачам осмислити реальність у всіх її аспектах. Саме такий творчий режисерський підхід сприяє процесу вдосконалення умов для комунікативності учасників й аудиторії, дає змогу спільно діяти в запропонованих режисером обставинах. М. М. Мельник зауважує:

«Вимоги до режисерського мистецтва, його професіоналізації вирости настільки, що тільки постійне підвищення теоретичного рівня, практичної кваліфікації, самоосвіта, розширення світогляду може забезпечити відповідність цим вимогам. Стрімко розвивається час, стрімко розвивається і художня творчість, різко ущільнився потік життєвої, наукової, художньої інформації, виникає потреба у нових, адекватних часу методах роботи, новітнього технологічного оснащення режисерської діяльності. Сучасний глядач все активніше цікавиться не тільки життям дійових осіб на сцені, але й методологією самої режисерської професії. Усе частіше глядачу розкриваються технологічні та технічні таємниці сценічного майданчика, театального світла, методи акторської гри та режисерської діяльності. Але це потребує чіткого виконання та дотримання законів режисерської творчості – ідейної спрямованості, почуття правди і віри в художній вимисел». (Мельник, 2009, с.55)

Увага до створення та проведення інтерактивних шоу-програм зумовлена великою популярністю в суспільстві видовищної сучасної сценічної форми, що дедалі частіше набуває нових режисерських рішень візуалізації й рецепції. Однак головною проблемою в шоу-бізнесі сьогодні залишається проблема економічного зиску, комерційної вигоди. До того ж досить часто втрачається художня цінність таких заходів. Тому з огляду на певні аспекти створення таких програм режисери все ж таки мають звертати увагу на те, що вони, окрім розваг і комер-

ційної вигоди, здатні впливати на свідомість глядачів різних вікових категорій, привертати увагу реципієнтів до проблем сучасного життя.

Вектори режисерської діяльності тісно взаємопов'язані з інтересами, запитаними та ціннісними орієнтаціями сучасного суспільства. Для того щоб втримати увагу глядацької аудиторії та вразити її, режисери максимально намагаються застосовувати технологічні новинки.

М. М. Мельник та В. М. Фішер зазначають:

«Загалом у мистецькому процесі застарілі стереотипи потребують нового вирішення створення сучасних шоу-програм, впровадження інноваційної методики при їх практичному втіленні, оскільки наша країна має досить вагомий творчий потенціал. Проте, оновлення традиційних форм особливо яскраво проявляється в перехідні етапи, коли зростає потреба суспільства звернутися до мови мистецтва як найбільш плідної можливості самовираження, коли людина намагається створити новий світ естрадних форм з ідейно-естетичним, виховним потенціалом, які складали б значну частину змісту в художній діяльності фахівців. Шоу як естрадна форма має досить великий вплив на глядача». (Мельник та Фішер, 2021, с.51)

Тому вагомим чинником, який ідейно й емоційно впливає на глядача будь-якої вікової категорії, є новітні технології, що сьогодні займають важливе місце в інтерактивних шоу-програмах і дають змогу режисерам реалізувати нові ідеї. Такі творчі режисерські експерименти мають великий попит у глядачів, оскільки дають змогу останнім зануритися у віртуальний світ.

У постановці інтерактивних шоу-програм досить популярним на сьогодні є включення в сюжет сценарію комп'ютерних ігор. Особливість такого застосування полягає в тому, що місце дії, головні герої та глядачі переносяться у віртуальний світ гри. Реальність поєднується з віртуальністю, однак лаконічно розвиваючи сюжетну лінію. При цьому режисери застосовують і анімацію, і комп'ютерний дизайн, і вже відомих героїв сюжетних комп'ютерних ігор. Концептуальна складність таких програм полягає в тому, що потрібно професійно поєднати в єдиний сюжет всю різноманітну палітру творчих і технічних прийомів, які можуть контрастувати між собою. Однак таку контрастність, яка викликає позитивні враження та емоції, глядачі сприймають легко. Швидко реагуючи на конкретні ситуації, події, технічні новинки, режисери відразу знаходять прийоми їх пристосування на сценічних майданчиках, унаслідок чого такі шоу-програми набувають специфічної мистецької форми. Такі постановки зазвичай нагадують імерсивні вистави, в яких «відбувається інтерактивна взаємодія людини з технікою та глядачем». Т. І. Совгира (2021, с.74-75) наголошує: «Культурні практики засвідчують можливість взаємозв'язку художнього змісту та цифрових інноваційних технологій, мистецтва та науки та обумовлюють значні перспективи розвитку цифрових технологій в культурній сфері».

Сюжетні ігри в концепції інтерактивних шоу-програм являють собою своєрідні оповіді з використанням художніх прийомів, засобів ідейно-емоційної виразності та новітніх технологій. Завдяки професійній співпраці сценариста й драматурга така оповідь стає видовищним дійством, участь в якому обов'язково беруть всі

присутні. Така творча співучасть учасників і глядачів відбувається в умовних запропонованих обставинах на сценічних майданчиках, де заздалегідь визначені ігрові правила, які спрямовані на правильний пошук виходу з конкретних обставин і ситуацій. Унаслідок взаємодії учасників і глядачів виникає суб'єктивно нове враження саме в момент пошуку.

Проте є й негативні аспекти введення в такі заходи сюжетів комп'ютерних ігор. Сучасна режисерська діяльність зорієнтована на застосування креативних сучасних прийомів для втілення концептуальних рішень під час постановки інтерактивних шоу-програм. Використання в такій формі елементів комп'ютерних ігор спонукає реципієнтів до більшої зацікавленості новітніми ігровими технологіями, що безперечно негативно впливає на соціалізацію людини, особливо це стосується молодого покоління. Герої віртуальної реальності можуть стати образами в реальному житті людини. Відбувається певне спотворення людиною реального та віртуального простору. Такі маніпулятивні процеси поширення віртуальних ігор можуть викликати певну зацікавленість новинками і, як наслідок, повну залежність від уявних образів та віртуальних життєвих ситуацій. Від реалій людина переходить у світ віртуального пізнання та віртуальних цінностей. Життєдіяльність людини в нових інформаційно-творчих умовах може стати іншою: на зміну комунікативним відносинам з реальними людьми приходять короткочасне спілкування з віртуальними образами. Тому режисерам інтерактивних шоу-програм варто звертати увагу на застосування інноваційних комп'ютерних ігор у своїх заходах. Включати в шоу-програми елементи сюжетних комп'ютерних ігор дозвано, щоб не створити передумови для популяризації віртуального контенту.

**Наукова новизна** дослідження полягає в аналітичному обґрунтуванні когнітивно-аксіологічної специфіки інтерактивних шоу-програм у вітчизняному шоу-бізнесі та визначенні творчих особливостей режисера в умовах викликів сьогодення.

### Висновки

Отже, підсумовуючи вищевказане, варто зазначити, що система функціонування інтерактивних шоу-програм у вітчизняному шоу-бізнесі активно впливає на формування індивідуального та суспільного сприйняття реального світу, який становить рекреаційний контент мистецького простору. Інтерактивні шоу-програми на сьогодні співзвучні з розвитком культуротворчих і мистецьких процесів; увагу зосереджено на міжнаціональні преференції сценічного мистецтва як одного з потрібних творчих напрямів.

Динаміка розвитку технічних новацій дає змогу режисерам створювати більш креативні шоу-програми, проте в таких умовах важливим завданням залишається збереження духовної самобутності людини, її соціалізації в реальному світі, визначення меж між реальним і віртуальним художнім простором. Інтерактивні шоу-програми стають сполучною ланкою між реальним та віртуальним життям, проте саме в реальному осмисленні життя відбувається активний творчий процес взаємодії учасників і реципієнтів.



Технічний розвиток дає змогу теперішнім і майбутнім режисерам думати більш креативно під час створення насамперед якісного й видовищного продукту. Передусім така стрімка тенденція впровадження нових розважальних програм відбувається завдяки мистецьким інтеграційним процесам, які актуальні сьогодні в шоу-індустрії, та врахуванню певних суспільних обставин.

## СПИСОК ПОСИЛАНЬ

- Данчук, О.Л., 2014. Режисура шоу-програм і масових дійств як мистецтво і професія. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури*, 33, с.65-69.
- Мельник, М.М. та Фішер, В.М., 2021. Художньо-естетичні аспекти інноваційних технологій у режисурі шоу. *Актуальні питання гуманітарних наук*, 39 (2), с.48-52. DOI: 10.24919/2308-4863/39-2-8.
- Мельник, М.М., 2009. *Театралізований тематичний концерт як синтетичний жанр сценічних мистецтв*. Дисертація кандидата мистецтвознавства. Київський національний університет культури і мистецтв.
- Поплавський, М.М., 2001. *Шоу-бізнес: теорія, історія, практика*. Київ: КНУКіМ.
- Совгира, Т.І., 2018. *Телестрада у контексті сценічно-екранної взаємодії*. Київ: Видавничий центр КНУКіМ.
- Совгира, Т.І., 2021. Культурні практики організації іммерсивного театру завдяки штучному інтелекту. В: *Наукова весна 2021. Культура і мистецтво в сучасному світі. I Всеукраїнський форум молодих вчених*. Збірник матеріалів форуму, Київ, Україна, 28 травня 2021 р. Київ: Видавничий центр КНУКіМ, с.72-75.
- Станіславська, К.І., 2016. *Мистецько-видовищні форми сучасної культури*. 2-вид. Київ: НАККіМ.

## REFERENCES

- Danchuk, O.L., 2014. Rezhysura shou-prohram i masovykh diistv yak mystetstvo i profesiia [Directing shows and mass actions as an art and profession]. *Aktualni problemy istorii, teorii ta praktyky khudozhnoi kultury*, 33, pp.65-69.
- Melnyk, M.M. and Fisher, V.M., 2021. Khudozhno-estetychni aspekty innovatsiinykh tekhnolohii u rezhysuri shou [Artistic and Aesthetic Aspects of Innovative Technologies in Directing the Show]. *Aktualni pyannia humanitarnykh nauk*, 2 (39), pp.48-52. DOI: 10.24919/2308-4863/39-2-8.
- Melnyk, M.M., 2009. *Teatralizovanyi tematychnyi kontsert yak syntetychnyi zhanr stsenichnykh mystetstv* [Theatrical Thematic Concert as a Synthetic Genre of Performing Arts]. PhD in Art History. Kyiv National University of Culture and Arts.
- Poplavskiy, M.M., 2001. *Shou-biznes: teoriia, istoriia, praktyka* [Show Business: Theory, History, Practice]. Kyiv: KNUKIM.
- Sovhyra, T.I., 2018. *Teleestrada u konteksti stsenichno-ekrannoi vzaiemodii* [Telestrada in the Context of Stage-Screen Interaction]. Kyiv: Vydavnychiy tsentr KNUKIM.
- Sovhyra, T.I., 2021. Kulturni praktyky orhanizatsii imersyvnoho teatru zavdiaky shtuchnomu intelektu [Cultural Practices of Immersive Theatre through Artificial Intelligence]. In: *Naukova vesna 2021. Kultura i mystetstvo v suchasnomu sviti* [Scientific spring 2021. Culture and Art in the Modern World]. I All-Ukrainian Forum of Young Scientists. Proceedings of the forum, Kyiv, Ukraine, 28 May 2021. Kyiv: KNUKIM Publishing Centre, pp.72-75.

Stanislavska, K.I., 2016. *Mystetsko-vydovyshchni formy suchasnoi kultury* [Art and Entertainment Forms of Modern Culture]. 2nd ed. Kyiv: NAKKiM.

---

## COGNITIVE AND AXIOLOGICAL ASPECTS OF INTERACTIVE SHOW PROGRAMMES IN THE CONTEXT OF CREATIVE CHALLENGES OF OUR TIME

Volodymyr Moiseienko<sup>1a</sup>, Liliana Belymenko<sup>2a</sup>, Evhen Bushmakin<sup>3a</sup>

<sup>1</sup> e-mail: vov686@gmail.com; ORCID: 0000-0003-0802-2768

<sup>2</sup> e-mail: lilyana.belimenko@gmail.com; ORCID: 0000-0002-7323-9528

<sup>3</sup> e-mail: bushmakin07@gmail.com; ORCID: 0000-0001-7310-6234

<sup>a</sup> Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine

### Abstract

**The purpose of the article** is to highlight current issues of the influence of interactive show programmes on the recipient's worldview and the implementation of the director's conceptual solutions focused on the artistic values of society; to substantiate the director's methods of creating a conceptual basis for the interactive show programmes as a modern stage form. **Research methodology.** The authors have applied the cognitive method to research the interactive show programmes' information effect processes in contemporary show business; the axiological method to determine the specifics of interactive show programmes and their role in the art space; the praxeological method that has contributed to systematise the theoretical aspects based on the practical implementation of conceptual director's decisions; the empirical method has provided the generalisation of positive and negative aspects of excessive use of innovative technology and computer games in interactive show programmes. **The scientific novelty** considers an analytical substantiation of interactive show programmes' cognitive and axiological specifics in the Ukrainian show business. It determines the innovative features of the director in the face of modern challenges. **Conclusions.** Interactive show programmes influence a person's socialisation in society actively. Therefore, directors face the most challenging task of practical implementation of the artistic concept of interactive show programmes as a modern stage form – to create programmes that do not negatively affect the socialisation of people in society, to provide meaningful leisure time that will allow them to become an accomplice to the event, to preserve their spiritual identity and get aesthetic pleasure.

**Keywords:** interactive show programmes; show business; director; computer game; new technology

