

ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В МУЗИЧНИХ КОНЦЕРТАХ

Бубіна А. В., Солдатенко О. І.

Анотація

У статті досліджується використання сучасних технологій у музичних концертах, їх вплив на розвиток музичної індустрії та взаємодію між артистами і глядачами. Розглядаються ключові технології, такі як 3D-мапінг, LED-екрани, віртуальна (VR) та доповнена реальність (AR), а також інтерактивні ефекти, що роблять виступи більш видовищними та інтерактивними. Аналізується роль онлайн-концертів у сучасному культурному просторі та їхнє співіснування з традиційними живими виступами. Робиться висновок про те, що впровадження новітніх технологій сприяє підвищенню емоційного впливу концертів та розширенню доступності музичних шоу для глобальної аудиторії.

Ключові слова: музичні концерти, сучасні технології, 3D-мапінг, LED-екрани, віртуальна реальність (VR), доповнена реальність (AR), інтерактивні ефекти, онлайн-концерти, концертна індустрія, візуальні ефекти.

У сучасному культурно-освітньому просторі, як в Україні так і за кордоном, велике значення мають музичні концерти, шоу та інші мистецькі заходи, що охоплюють велику кількість глядачів і сприяють розширенню їх світогляду, розкриттю патріотичних почуттів, тим самим зумовлюючи все більший запит на інновації у музичному мистецтві.

На сьогоднішній день за допомогою сучасних технологій музичні концерти зі звичайних перетворюються на грандіозні сценічні шоу, котрі поєднують у собі звук, світло, графіку та інші інтерактивні технології. Однією з

таких ключових технологій, що значно змінили концертну індустрію, є 3D-мапінг та LED-екрани, котрі відкрили нові можливості для візуальних ефектів та зробили виступи більш видовищними.

3D-мапінг – це технологія, яка використовується для відтворення проєкцій візуальних ефектів на реальні об'ємні поверхні. У концертах ця технологія використовується для видозмінення сцени та глядацького простору. За допомогою 3D-мапінгу сцена під час виступу може змінювати свою форму, «руйнуватися» чи перетворюватися на футуристичний ландшафт [1].

Таким чином, 3D-мапінг додає концерту особливу атмосферу, перетворюючи його на справжнє шоу. Завдяки чому сцена стає інтерактивною та змінюється залежно від теми пісень, дозволяючи сприймати не просто музику, а цілу історію, яка розгортається перед глядачами.

В свою чергу, LED-екрани вже давно стали невід'ємною частиною великих концертів. Вони відіграють важливу роль у сучасних концертних постановках та шоу-програмах, створюючи вражаючі візуальні ефекти та динамічне освітлення. Їхня перевага полягає не тільки в високій яскравості та контрастності зображення, але й у гнучкості, яку вони надають. Концерти більше не обмежуються однією сценою, оскільки LED-екрани можуть бути розміщені по всьому концертному майданчику. Такі сучасні LED-конструкції можуть охоплювати не тільки задній план сцени, а й підлогу, стелю та використовуватися як частина костюмів артистів [2].

Крім того, LED-екрани дозволяють створювати фонові сцени, які можуть змінюватися від м'якого світла до складних цифрових пейзажів, зливаючись з об'єктами на сцені. Така технологія надає змогу більш вільно експериментувати з простором, а також дає артистам можливість працювати в інтерактивному середовищі, що сприяє кращому сприйняттю шоу глядачами та підвищує рівень занурення у концерт.

Окрім вже наведених технологій, існують ще VR, AR та інтерактивні ефекти, котрі не менш впливають на живі виступи артистів. Їх використання під час концертів впливає не лише на візуальну складову шоу, а й на спосіб, у який глядачі взаємодіють з музикою та артистами.

Так технологія віртуальної реальності (VR) може дозволити переживати концерт у форматі 360° без фізичної присутності на концерті, що відкриває нові можливості як для артистів, так і їх фанатів. До прикладу, артисти можуть виступати у віртуальному просторі, де глядачі спостерігатимуть за допомогою VR-гарнітур. Подібним способом у VR-форматі можуть транслюватися і реальні концерти, що сприятиме зануренню в атмосферу з будь-якої точки світу.

Говорячи саме про використання на концертах доповненої реальності (AR), можна сказати, що така технологія дозволяє створювати ефекти, котрі інтегрують віртуальні об'єкти на реальну сцену.

Дана інновація може використовуватись під час концертів, де самі артисти можуть взаємодіяти з віртуальними об'єктами. Наприклад, глядачі можуть використовувати власні смартфони, аби через AR-додатки побачити додаткові візуальні ефекти. Одними з артистів, що надавали подібний концерт у доповненій реальності є віртуальний гурт Gorillaz [3, с. 211].

Новітні технології дають можливість не лише створювати віртуальних персонажів, а й використовувати голографічні AR-ефекти, що дають змогу «оживляти» померлих артистів. Першим, кого відтворили за допомогою голографічних технологій, був легендарний американський репер Тупак Шакур. Реалістична голограма виконавця була представлена на фестивалі Coachella у 2012 році [3].

Ще однією концертною технологією є інтерактивні ефекти, тобто спеціальні візуальні чи звукові ефекти, які допомагають створити вражаючу атмосферу та підсилити емоційну реакцію глядачів на подію. Вони дозволяють безпосередньо впливати на шоу та робити його більш динамічним та

унікальним для кожної аудиторії. Це можуть бути різноманітні інтерактивні світлові ефекти, коли учасники концерту можуть отримувати браслети, що синхронізуються з музикою, створюючи єдине світлове шоу, як це було на концерті Coldplay. Іншим прикладом може стати сама сцена, що буде реагувати на рухи артистів або глядачів.

Таким чином, можна зробити висновок, що VR, AR та інтерактивні ефекти перетворюють концерти на справжні шоу, які не просто доповнюють музику, а стають її невід'ємною частиною. Такі технології змінюють сам формат виступів, роблячи його більш цікавим, захопливим та доступним для глобальної аудиторії.

Наразі все більш популярним стає використання різноманітних сучасних технологій під час організації та проведення концертів, проте онлайн концерти або концерти, що проводяться у VR чи AR форматах, якими б цікавими та технологічними вони не були, все одно не зможуть замінити традиційні живі виступи та емоції які можна отримати під час них. Оскільки ту атмосферу, що створюється у великій концертній залі, передається від виконавців до глядачів та сприяє повному зануренню у виступ, досить складно передати через екран, навіть якщо онлайн-концерт і буде пропонувати високоякісне відео або звук.

Ще однією перевагою живого концерту є безпосередня взаємодія між артистами та публікою, що дозволяє отримати миттєву реакцію і тим самим додати щось унікальне у кожен концерт. Безперечно онлайн-концерти також можуть використовувати інтерактивні елементи, проте деякі аспекти живого виступу все одно неможливо передати через екран у повній мірі.

Однак, онлайн концерти мають і свої переваги, такі як можливість відвідати концерт не виходячи з дому та відчувати себе глядачем з будь-якої точки планети. Так наприклад, деякі виконавці можуть записувати власні концерти та пізніше транслювати їх на екранах кінотеатрів, тим самим надаючи доступ до своєї творчості на більш широку аудиторію. Таким чином, онлайн

концерти могли б скоріш слугувати як доповнення до звичайних живих концертів, ніж повною їх заміною.

Загалом можна зробити висновок, що розвиток концертних технологій не може не позначитися на індустрії розваг, оскільки артисти прагнуть створити щось нове та цікаве, та подарувати вражаючі емоції. Так віртуальна або доповнена реальність можуть перемістити глядача з реального світу у вигаданий з метою здивувати чи повноцінно розкрити ідею шоу. Крім того, такі технології дають змогу багатьом людям, котрі не мають можливості відвідати живі виступи, отримати позитивні емоції від онлайн-концертів або віртуальних шоу артистів.

Список використаних джерел

1. Iudova-Romanova K. Цифрові 3D меппінг технології у творах сценічного мистецтва в Україні. *Танцювальні студії*. 2020. Т. 3, № 2. С. 163–178. URL: <https://doi.org/10.31866/2616-7646.3.2.2020.220538>
2. Все про LED екранах: Технології, переваги та застосування. *CEline* |. URL: <https://cheline.com.ua/news/society/vse-pro-led-ekranah-tehnologiyi-perevagi-ta-zastosuvannya-432734>
3. Кириченко А. О. Використання технологій віртуальної реальності в сучасних концертних шоу. *Питання культурології*. 2020. № 36. С. 206–218. URL: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.36.2020.221068>