

важко, але вкрай важливо сформувати художній «фільтр», що в змозі протистояти «всеїдності», невибірковості, перенасиченості інтернет-простору.

Таким чином, медіаконтент є на сьогодні своєрідним «сірим кардиналом» навчального процесу. Його вплив на формування творчого мислення музиканта-виконавця не слід недооцінювати. Виховання художнього смаку здобувача, формування його ціннісних критеріїв, що, з одного боку, забезпечують зв'язок із традицією та школою, а з другого боку, слугують основою для вільних творчих пошуків, — постає нагальним завданням сучасної мистецької освіти.

Г. Косенко

ЗАСТОСУВАННЯ VR-ТЕХНОЛОГІЙ У ВИКЛАДАННІ МИСТЕЦЬКИХ ДИСЦИПЛІН У ВИЩИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ

G. Kosenko

THE USE OF VR TECHNOLOGIES IN TEACHING ART DISCIPLINES IN HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS

Сучасна мистецька освіта переживає складні часи. Традиційні підходи у викладанні мистецьких дисциплін часто обмежені фізичними ресурсами, часом та доступом до інструментів. Особливо в нинішніх умовах стає вкрай важливим упроваджувати новітні технології в навчальний процес, що дозволяє модернізувати, оптимізувати та підвищити ефективність занять. Це особливо актуально для мистецьких дисциплін, які вимагають індивідуального контакту зі студентом. Потреба інтеграції сучасних технологій, таких як віртуальна реальність (VR), для розширення можливостей навчання є цікавим викликом для кожного відкритого до експериментів викладача.

Віртуальна реальність як технологія створення штучного середовища, що може імітувати реальний світ, або вигадане середовище, є чудовим рішенням для таких дисциплін, як спеціальний інструмент, оркестровий клас чи камерний ансамбль. Використання VR у мистецтві дозволяє симулювати навчальний простір і створювати інтерактивні мистецькі майданчики. Наприклад, можна створювати віртуальні концертні зали з аудиторією для імітації реального виконання, де здобувачі можуть відчувати навіть найменші рухи партнерів по ансамблю або їхнє дихання, що сприяє максимально злагодженому музичному виконанню. Це дозволяє студентам наблизитися до реальних концертних умов і розвивати навички професійного виконавства.

Основні переваги VR для викладання мистецьких дисциплін:

Імерсивність навчання: студенти можуть занурюватися у віртуальні музеї, галереї, концертні майданчики або творити в тривимірному просторі без обмежень фізичними матеріалами.

Доступність і повторюваність: віртуальні аудиторії, лабораторії або студії можна використовувати знову і знову, що робить мистецькі матеріали доступнішими для багатьох студентів.

Інтерактивність: можливість взаємодії з віртуальними моделями або інструментами дозволяє краще зрозуміти складні концепції.

Розширення творчих можливостей: у VR можна створювати мистецтво, яке неможливо відтворити в реальному світі через фізичні або матеріальні обмеження.

Однак впровадження VR у вищі навчальні заклади мистецького спрямування стикається з певними викликами, серед яких:

Технічні складнощі: висока вартість VR-обладнання та програмного забезпечення, а також вимоги до технічних знань викладачів і студентів.

Адаптація навчальних програм: необхідність оновлення навчальних програм і методики для інтеграції VR у навчальний процес.

Психологічні аспекти: використання VR протягом тривалого часу може призвести до втоми та дезорієнтації.

Однак приклади успішної інтеграції VR у мистецьку освіту мотивують до активного залучення цієї технології в навчальний процес. Досвід окремих викладачів, таких як Майкл Браун (США, музичне виконання та інтерпретація), Наталі Клайне (Великобританія, виконавська майстерність), Конрад фон дер Голц (Німеччина, спеціальний інструмент — скрипка), Андрій Маслов (Україна, режисура та акторська майстерність), демонструє результативність використання VR у викладанні.

Отже, віртуальна реальність має великий потенціал для трансформації мистецької освіти, роблячи її більш доступною, інноваційною та інтерактивною. Поступове впровадження VR може значно покращити якість навчання та розширити творчі можливості для студентів і викладачів.

Н. Зимогляд

ФОРТЕПІАННИ КОНКУРСИ В УКРАЇНІ СЕРЕДИНИ ХХ СТ.

N. Zimohliad

PIANO COMPETITIONS IN UKRAINE IN THE MIDDLE OF THE XX CENTURY

Аналізуючи виконавську діяльність українських піаністів і концертне життя України середини ХХ ст., треба відзначити не лише велику кількість прізвищ, розмаїття концертних форм, а й велику цікавість до різних конкурсів, що виявляли талановиту молодь.

Перші спроби організації конкурсу піаністів в Україні слід віднести до 1929 р. У 1931 р. в Харкові відбувся Всеукраїнський конкурс піаністів, який у публікації журналу «Музика мас» іменувався Другим, але насправді був першим представницьким оглядом молодих піаністичних талантів України. Першу премію на цьому конкурсі не присудили нікому. Серед тих, хто здобув нагороди, були Є. Сливак, М. Гозенпуд, особливо відзначили 14-річного Е. Гігельса.

1933 р. в Україні відбувся конкурс, що фактично став оглядом досягнень фортепіанного виконавства. На ньому продемонстрували своє мистецтво Е. Гігельс, М. Гозенпуд, Т. Гольдфарб, Р. Пирима, Л. Острін. Журі відзначило 26 піаністів. Найяскравіше враження, як на спеціалістів, так і на публіку справила гра Е. Гігельса, який посів перше місце. Критики відзначали притаманні його виконанню блискучий темперамент і технічну досконалість. Музикант яскраво розкрив художній образ фантазії В. А. Моцарта — Ф. Ліста «Весілля Фігаро», надивовижу наповнене звучання й «співуча» поліфонія були присутні і в його інтерпретації Фути І. С. Баха — Л. Годовського.

Е. Гігельс значною мірою сформувався в лоні української фортепіанної школи та вийшов на міжнародну естраду. Молодий виконавець у 1936 р. став лауреатом