

DOI: 10.31866/2617-2674.6.1.2023.279253

УДК 791:78.10]:008"195/200"

**КУЛЬТУРОТВОРЧИЙ ПОТЕНЦІАЛ АУДІОВІЗУАЛЬНИХ
ТЕХНОЛОГІЙ У МАСОВОМУ МИСТЕЦТВІ
ДРУГОЇ ПОЛОВИНИ ХХ – ПОЧАТКУ ХХІ СТОЛІТТЯ****Ігор Печеранський***доктор філософських наук, професор;**e-mail: ipecheranskiy@ukr.net; ORCID: 0000-0003-1443-4646**Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна***Ключові слова:**

аудіовізуальні
технології;
масове мистецтво;
музична культура;
художній продукт;
музично-художній
проект;
синтез технології
та мистецтва

Анотація

Мета дослідження – здійснити конкретизацію та експлікацію культуротворчого потенціалу аудіовізуальних технологій, визначити їх вплив на масове мистецтво в другій половині ХХ – на початку ХХІ ст. **Методологія дослідження.** У статті використані такі методи: культурно-історичний, за допомогою якого виокремлено основні еволюційні етапи технічних засобів й аудіовізуальних технологій; методи опису та аналізу, що дали змогу розкрити процес творення масових художніх продуктів за допомогою аудіовізуальних технологій; принцип синергізму як інструмент пізнання взаємоузгодження та взаємовпливу культури і технологій під час становлення масового мистецтва в другій половині минулого століття. **Наукова новизна.** У статті вперше розкрито й розглянуто культурологічний потенціал аудіовізуальних технологій зазначеного періоду та експліковано пов'язані з ними трансформаційні процеси в масовому мистецтві. **Висновки.** З'ясовано, що феномен масового мистецтва на сьогодні функціонує в складному технологічному режимі, котрий утворився в минулому столітті і продовжує нині розроблятися та функціонувати на глобальному індустріальному рівні. Доведено, що завдяки таким винаходам і технологіям, як компакт- і DVD-диски, персональна обчислювана техніка, магнітний аудіозапис, магнітний звукознімач і електрогітара, CGI-анімація, диджиталізація, потокові мультимедіа і саунд-дизайн та ін., виникали та розвивалися різні форми, види та самостійні жанри масового мистецтва (рок-культура, Net Art, шоу-програми, 3D-відеомепінг), підсилювався естетично-емоційний досвід користувачів аудіовізуального продукту, а також з'являлися нові професії та фахівці (аніматор, звукорежисер, продюсер та ін.), котрі опікуються експлуатацією та вдосконаленням аудіовізуальної апаратури з метою створення різноманітної художньої продукції різних форматів у майбутньому.

Як цитувати:

Печеранський, І., 2023. Культуротворчий потенціал аудіовізуальних технологій у масовому мистецтві другої половини ХХ – початку ХХІ століття. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, 6 (1), с.92-104.

Формулювання проблеми

Активізація технологічного прогресу в другій половині ХХ ст. спричинила те, що згодом американський соціолог і культуролог Е.Тоффлер назвав «третьою хвилею» (The Third Wave), яка супроводжувалася парадигмальними змінами у «техносфері» та інформаційно-цифровою революцією. Остання й призвела до появи пост-, або надіндустріальної цивілізації, для якої характерні глобалізація, уніфікація, диверсифікація суспільства, прискорення змін, інноваційний «бум» та ін. (Toffler, 1980; Печеранський, 2016). Сьогодні вивчають наступну фазу «нанореволюції», або ж «четвертої промислової революції», котра змінює світ на наших очах за допомогою штучного інтелекту, блокчейну, нано- та біотехнологій (Samans, 2019; Uchechukwu et al., 2021).

Зазначений інтенсивний розвиток охопив також сферу телекомунікаційних й аудіовізуальних технологій, поступ та операціоналізація яких суттєво вплинули на створення, реалізацію й сприйняття художніх творів. Вони сприяли уніфікації та глобалізації цих процесів, створивши умови для появи та розвитку нових видів і жанрів мистецтва, передусім у сфері масової культури. Тому, коли йдеться про технології тиражування та комунікації в аудіо- та відеодисках, комп'ютерних файлах з елементами інтерактивності, відеокліпи, окремі телеканали (на кшталт MTV), телеверсії класично-концертного жанру, нові синтезовані

музично-мистецькі твори (наприклад, електронна феєрія, піромузичне шоу та світломузичний спектакль), варто розуміти, що в цьому аспекті аудіовізуальні засоби сильно впливають на якість створюваної ними художньої продукції, а також стають важливим чинником генерування нових жанрів і конституювання онтоестетичних засад масової культури та мистецтва другої половини ХХ – початку ХХІ ст.

Аналіз останніх досліджень і публікацій

Зарубіжні та українські вчені у своїх працях звертаються до цієї проблеми, зокрема, зазначимо спроби китайських авторів Ю. Го, Д. Ван і В. Цуй (Guo, Wang and Cui, 2014) дослідити естетику нових медіа, яка реалізує інтеграцію масової культури та культури постмодерну, сприяє віртуалізації розвитку майбутнього мистецтва і змінює естетичну теорію та естетичну практику. В. Т. Сезар (César, 2018) описує програму постдокторських досліджень і підвищення кваліфікації «Mostra Goiás», розроблену в Папському католицькому університеті Гояс (Бразилія) та реалізовану в Федеральному університеті Ріо-де-Жанейро та Автономному університеті Барселони, яка присвячена використанню аудіовізуальної мови для популяризації місцевих культур через створення історичних реєстрів, пов'язаних із місцями встановлення мережових онлайн-систем. Е. Мазірська, Л. Гіллон, Т. Рігг та ін. (2018) пропонують цікавий огляд популяр-

ної музики у постцифрову добу. Професор музики в Університеті Мурсії (Іспанія) Е. Енкабо є автором цікавих досліджень, в одному з яких (Encabo ed., 2021) розкриває значення музики сьогодні, де акцентує на важливості цього виду мистецтва в аніме-медіа, ролі мейнстримних телепрограм у забезпеченні «альянсу музики і зображення», а також на змінах та невідзначеності музичної індустрії в XXI ст. Х. Радігалес та І. Вільянуева-Беніто (Radigales and Villanueva-Benito, 2021) вивчають питання взаємодії опери та кінематографа, звертаючи увагу на виставкові та дистрибутивні аспекти представлення музичного театру на великому екрані сьогодні (від прямих трансляцій до використання екрана в сучасних оперних постановках).

Щодо спроб українських авторів, то О. Мусієнко (2019) наголошує на наростаючій популярності відеохостингів (YouTube, TikTok, Instagram), які чинять сильний вплив на життя сучасного суспільства і культури. А. Тормахова (2020) аналізує специфіку аудіовізуальних проявів напряму К-рор, виділяючи аспекти, які підкреслюють взаємодію традицій та новацій в межах цього культурно-мистецького явища. А. Доколова (2020) розглядає особливості формування проєкційного мепінгу як синтезу технології та мистецтва, досліджує формування та розвиток 3D Video Mapping як унікального напряму аудіовізуального мистецтва. О. Безручко та О. Анікіна (Bezruchko and Anikina, 2021) вивчають види сучасного аудіовізуального мистецтва, їх вплив на людську свідомість і сучасні мистецькі тренди, зміни, які сучасні технології спричиняють у давно відомих формах, таких як кінокартини чи відеоігри.

Як бачимо, вивчення аудіовізуальних технологій, морфології та культури набирає обертів як у всьому світі, так і в Україні, перетворюється на один із найперспективніших напрямів культурологічних і мистецтвознавчих студій. Водночас невирішеним залишається культуротворчий потенціал сучасних медіа- та аудіовізуальних технологій, які мали і досі зберігають величезний, по суті революційний, вплив на розвиток сучасного мистецтва і ревіталізацію його класичних зразків як на межі XX–XXI ст., так і в новому тисячолітті. Це лише доводить актуальність цього дослідження.

Мета статті – здійснити конкретизацію та експлікацію культуротворчого потенціалу аудіовізуальних технологій, визначити їх вплив на масове мистецтво у другій половині XX – на початку XXI ст. Задля цього використано такі методологічні підходи та прийоми: культурно-історичний підхід, який допоміг виокремити основні еволюційні етапи технічних засобів і аудіовізуальних технологій; методи опису та аналізу, що дали змогу розкрити процес творення масових художніх продуктів за допомогою аудіовізуальних технологій; принцип синергізму як інструмент пізнання взаємоузгодження та взаємовпливу культури і технологій під час становлення масового мистецтва в другій половині минулого століття.

Основний матеріал дослідження

Хотілося б почати з, по суті, аксіоматичного на сьогодні тезису, перевіреного часом: технології аудіовізуальної комунікації ініціювали процеси глобалізації культури, породивши феномен «екранної культури» як ключовий механізм формування та трансляції

норм і цінностей, що становлять основу окремих соціокультурних процесів, масової культури і мистецтва. Компакт- і DVD-диски, вінілові пластинки, комп'ютерні файли, уніфікація способів формування звуку та зображень на основі цифрової обчислювальної техніки, Digital Audio Workstation, 3D-відеомеппінг, потокові мультимедіа і саунд-дизайн в екранних мистецтвах – практичне підтвердження вищенаведеного тезису. Актуальності та прикладного значення набуває розроблена В. Беньяміном (2002) теорія вирішального перелому в розвитку творчості та сприйняття мистецтва, пов'язана з техніко-технологічним опосередкуванням мистецьких процесів, внаслідок якого зникає онтологічна та естетична відмінність між оригіналом і репродукцією: «З появою різноманітних методів технічного репродукування мистецького твору його експонованість виросла настільки, що кількісний зсув від одного полюсу мистецького твору до іншого... обернувся якісною зміною його природи» (с.62).

Технологічний прорив спричинив справжній аудіовізуальний бум у ХХ ст., який мав величезні наслідки для розвитку аудіовізуальної та креативної індустрії (Печеранський, 2022). Його перші «симптоми» – поява кінематографа (брати Люм'єри) та радіотелеграфу (О. Попов і Г. Марконі) у 1894 та 1895 рр., екранної інформації у 1902 р. (брати Пате та їх «Pathé-journal»), винаходи електронних ламп (діодної Д. Флемінгом у 1904 р. та тріодної Л. де Форестом у 1906 р.), способу освоєння (відображення) зіграного та реального матеріалу Д. Гріффітом, германієвого (напівпровідникового) діода, а ще у 1947 р. і точкового тріода (транзистора) Дж. Бардіном, В. Шоклі та

В. Браттейном – поширилися та почали стрімко прогресувати у другій половині минулого століття за допомогою нових інформаційних технологій на базі ЕОМ та персональної обчислювальної техніки. Згодом «пророк з Торонто» М. Маклуен (McLuhan, 1964) писатиме про нову реальність внаслідок подальшої технопроекції наших фізичних тіл завдяки електронним комунікаціям як інструменту «розширення» людини (Logan, 2019), а Е. Тоффлер (Toffler, 1980) – про комп'ютер як засіб відновлення розбитої на уламки культури.

Технологічні засоби та технології все глибше інтегруються у виробництво аудіовізуальних інформаційних продуктів, наприклад, у культурно-мистецькій сфері настільки, що забезпечують буття художнього твору впродовж усього його життєвого циклу. Розглянемо кілька прикладів із масової музичної культури. Як-от, засоби звукозапису як чи не головна технічна новація ХІХ ст., що продовжила еволюціонувати і в наступному сторіччі: від удосконалення та операціоналізації ідеї механічного звукозапису відповідно до мистецьких запитів американським винахідником Е. Берлінером, які уможливили тиражування записів у вигляді грамофонних пластинок з фрагментами опер до впровадження у 40-х рр. магнітного аудіозапису як революційної передумови для появи якісно нових форм і жанрів мовлення, та на початку 70-х рр. випуску котушкових побутових магнітофонів класу High Fidelity, більш відомих під аббревіатурою Hi-Fi, завдяки розробці нових магнітних стрічок та впровадженню шумозниження Dolby (Thompson, 2011). З часом смуга відтворюваних частот цих магнітофонів зросла до 20000 Гц, динамічний діа-

пазон досяг 50 дБ, а на плівці можна було змінювати записи, тобто музика набувала транзитних характеристик, що створило зовсім нову ситуацію в культурі.

Регулярна фіксація та трансляція в ефірі звукозапису подій суспільного життя не лише сприяли розвитку музичного мовлення, радіодраматургії і радіопубліцистики, але й дали змогу зберігати та використовувати як постійний фонд зразки виконавської майстерності, фольклору, театрального мистецтва. Прийшло усвідомлення, що за допомогою радіо можна як ефективно рекламувати нові платівки та магнітофонні записи, так і визначати мистецькі тенденції й формувати естетичні смаки аудиторії (Tschmuck, 2006, р.30).

1967 р. вийшов восьмий альбом британського рок-гурту The Beatles «Оркестр клубу самотніх сердець сержанта Пеппера», записаний з використанням моно-, стереомагнітофонів і технології проміжного зведення на чотиридоріжковий магнітофон, що дозволило досягти високої якості та виявилось поворотною точкою в історії поп- та рок-музики з акцентом саме на студійних записах. А також відбулася презентація японської фірми NHK власне цифрового магнітофона зі стрічкою 19 мм завширшки, що покращувало звук, як порівняти з аналоговими пристроями (Fine, 2008).

У 1972–1977 рр. була розроблена ціла низка цифрових магнітофонів, а у 1979 р. фірми Mitsubishi та Matsushita виготовили цифровий звукозаписувальний апарат із нерухомою магнітною головкою і стрічкою 6,3 мм завширшки, завдяки якому з 16 по 26 жовтня був здійснений запис концертів симфонічного оркестру Бер-

лінської філармонії під керівництвом Г. фон Караяна у Токіо.

Також важливо не забувати про появу на початку 80-х рр. XX ст. цифрових компакт-дисків (CD), які прийшли на заміну довгограючим (LP) грамплатівкам на 33 обертання за хвилину, спричинивши справжню революцію. До 1988 р. світові продажі CD за своїми обсягами в рази перевищували традиційні вінілові альбоми (Southall, 2009). Наступним кроком був випуск у 1998 р. MP3-плеєра, в якому інформація зберігалася в меншій за розміром флеш-карті, виготовленій із застосуванням напівпровідникових елементів пам'яті. Ну і також впровадження довгограючих компакт-дисків з різним ступенем стиснення звуку (MP3, MPEG-4).

Вагомий масово-художній ефект мала еволюція засобів звукопідсилення: починаючи з першого рупорного гучномовця, запатентованого Е. Сіменсом у 1878 р., розроблених у 1920-х рр. багатокаскадного підсилювача низької частоти, конденсаторного мікрофона, балансно-арматурного гучномовця, і продовжуючи конструюванням у 1924 р. Л. Лоером першого магнітного звукознімача, а з 1931 р. масовим продажем компанією Rickenbacker International Corporation електрогітари – винаходу, який мав революційний вплив на розвиток музики та рок-субкультури (Yancheva, 2013). Сучасний дослідник В. Ф. Данахер (Danaher, 2014) позначив її статус терміном «культурна ікона». І з таким статусом важко не погодитись, якщо, наприклад, взяти до уваги Woodstock Music and Art Festival у 1969 р., на якому американський рок-музикант Дж. Гендрікс вперше повною мірою продемонстрував акустичні можливості електрогітари, а також була використана схема

з трьома окремими системами звукопідсилення (звичайний «блеклайн», велика система для аудиторії та мала, повернута на артистів).

Експерименти зі звуковою системою великої потужності каліфорнійської групи Grateful Dead, в результаті яких створена «Стіна звуку» (Wall of Sound) (Moorefield, 2010); заміна елементної бази на процесори обробки сигналу та мікшерні пульти; широке застосування радіопередавальних мікрофонних систем; поява комп'ютерного інтерфейсу та дистанційного керування приладами, що базується на цифровій технології доставки сигналу; активне впровадження на початку XXI ст. лінійних масивів, а також інноваційний підхід родоначальника «лінійного» напрямку в акустиці К. Хейла щодо підсилення звуку та його останні ідеї до об'єктно орієнтованого аудіо – ці та інші «віхи» в еволюції аудіовізуальних технологій надали звукорежисерам та артистам нові художні засоби обробки вербальних і музичних сигналів, що продовжують змінювати індустрію та пов'язане з нею мистецтво сьогодні.

Ще один напрям розвитку аудіовізуальної техніки, який мав величезний вплив на розвиток масового мистецтва – це впровадження засобів комп'ютерної графіки та анімації, мультимедійних технологій. У своїй ґрунтовній розвідці М. А. Хеджін Юн (Yoon, 2008) розкрив масштабність коеволуції і взаємоінтеграції анімації з телерадіо- та кіноіндустріями, її вплив на мистецтво кіно, особливо, коли йдеться про другу половину XX ст. Це завдяки новому технологічному прийому: зображенню, згенерованому комп'ютером (computer-generated imagery – CGI), яка спочатку розроблялася переважно в університетах

для академічних цілей у межах співпраці ІТ-експертів та мистецтвознавців. Проте згодом, у 1973 р. з'являються кінострічки «Західний світ» та «Голод», де остання була першою на базі 2D computer-generated imagery, номінованою Американською Академією кінематографічних мистецтв і наук (Jones and Oliff, 2007, p.52).

Ще одним підтвердженням ефективності CGI-анімації є її використання у сиквелі «Світ майбутнього» (1976), «Зоряних війнах» (1977) Дж. Лукаса та «Близьких контактах третього ступеня» (1977) С. Спілберга, таких фільмах, як «Трон» (1982) С. Лісбергера, «Зоряний шлях 2: Гнів Хана» (1982) Н. Мее-ра, «Останній зоряний боєць» (1984) Н. Касла, «Американський хвіст» (1986) Д. Блута, анімаційно-ігровому фільмі «Хто підставив кролика Роджера» (1988) Р. Земекіса. З виходом 1989 р. повнометражного анімаційного фільму «Русалонька», а у 90-х рр. стрічок «Красуня і Чудовисько», «Аладдін» та «Король Лев» – почалась нова ера мультфільмів. Надалі використання техніки CGI в науково-фантастичних фільмах та інших стрічках, – з огляду на особливості виробничого процесу, який на етапі концептуалізації починається з 2D-анімації, а після задовільного дизайну персонажів вдаються до моделювання в 3D (Wright, 2005, p.72), – зумовило комерційний успіх, якщо звернутися до американського кіноринку початку XXI ст. (Yoon, 2008, p.33), та змінило естетичні смаки аудиторії. Вже в наступних десятиліттях з появою кожного нового фільму комп'ютерні технології (виробництва фільмів) вдосконалювалися і зараз аудіовізуальна продукція на основі цих технологій представлена великою кількістю стрічок, телепрограм,

телевізійних відеороликів і відеокліпів та ін.

Аудіовізуальні технології є також одним із важливих чинників генерування численних синтезованих музично-художніх проєктів, зокрема сучасного концерту та його видів (концерт-мітинг, театралізований концерт, «салютний» концерт, рок-концерт, глобальний концерт та ін.), що можуть змінювати структуру, зміст і форму. Технічні засоби здатні розкривати різні сторони концерту, дозволяючи відчувати його «відтінки» як від особистої присутності, так і від сприйняття по радіо чи телебаченню онлайн та у записі. З часом естрадний концерт трансформувався у вокально-танцювальне світлозвукове шоу. З останнього найвідомішого – це світовий тур «The Expedition Tour in Europe» гурту Ateez у 2020 р. з такими шоу-програмами. Чи згадані відеокліпи, які є органічною формою мистецького синтезу у сфері масової культури, що стирає межі популярного та езотеричного, масового та елітарного, електронного та живого. Відзначимо такі шедеври, як «Video Killed the Radio Star» гурту Багглз (1980), «Thriller» Майкла Джексона (1982), «Take On Me» гурту А-На (1985), «Sledgehammer» (1986) Пітера Габріеля, «November Rain» гурту Guns N' Roses (1992), «Fell in Love with a Girl» гурту The White Stripes (2002), «Wide Open» гурту Chemical Brothers (2015) та ін. Звісно ж, перелік синтезованих мистецьких проєктів можна продовжувати: рок-опера, світлозвукоспектакль та електронна феєрія, лазерне та льодове шоу, сінемафонія, відеоарт і відеомепінг та ін.

Щодо мультимедійних технологій та «мультимедіатизації мистецтва», то їх потрібно розглядати у тісному зв'язку з концептами «медіакультура» та

«імідж-культура» як ключовими маркерами терміносистеми культуральних студій у XXI ст. (Jansson, 2002; Моженко, 2015; Hodgkinson, 2017). Це історія про доволі стрімку коеволюцію і взаємну колаборацію інтерактивності та цифрового досвіду з культурно-мистецьким простором. Результати цієї колаборації, яка досі триває, продуктивні та продовжують вивчатися сучасними дослідниками. Якщо брати до уваги режисуру та сценічне мистецтво, то необхідно звернути увагу на технологію «прорізання» за кольором (застосовується в кінематографі та на телебаченні), голографічну проєкцію і впровадження мобільних технологій задля створення атмосфери інтерактивності. Зауважимо, що остання сьогодні перетворюється на провідний метод культури, спосіб роботи в мережі Інтернет і принцип існування творчої діяльності в умовах глобалізації.

У колективній праці «Популярна музика в постцифрову епоху: політика, економіка, культура і технології» (Mazierska, Gillon and Rigg eds., 2018) автори наголошують, що музика нині перебуває в авангарді технологічних, політичних, економічних і культурних змін, є привілейованою формою культурної практики, де зміни в способі виробництва відчуються задовго до їх настання. Особливу увагу автори звертають на феномен «конвергентної диджиталізації» (convergent digitization), як точки, в якій поєднуються різні способи оцифрування, що досягає кульмінації з появою персональних обчислювальних девайсів. У музиці це проявляється через «де-матеріалізацію об'єктів», що містять записану музику – від об'єкта, через файл, до потоку. Так, наприклад, Apple і Spotify не лише отримують зиск від

підписок, але й від продукту (несвідомої) праці слухачів: даних. Також ретельно аналізується опція алгоритмічного курування, пов'язана зі стримінговими платформами, й породжує ефект «камери відлуння», посилюючи певні стилі та жанри, відтворюючи їх як пропозиції, ігноруючи інші після однієї появи в списку відтворення (Mazierska, Gillon and Riggs eds., 2018, p.269).

Без сучасних аудіовізуальних технологій неможливе і Net Art (мережеве мистецтво) або, як його ще називають, «цифрове мистецтво». Воно представлене широким спектром творів комп'ютерного мистецтва, що мають вільний доступ в мережі Інтернет, створені митцями за допомогою веббраузерів, кодів розробників, сценаріїв, пошукових систем, програм та багатьох інших онлайн-інструментів. Net Art стирає межі між мистецтвом, дизайном, соціокультурною та політичною активністю і комунікацією, актуалізує дискусії про авторство і транслокальність мистецтва. Його зв'язок зі світом мистецтва був незрозумілим, як і його природа в контексті авангардного мистецького руху. Художники-активісти в інтернеті впроваджують у практику нові та старі медіа, а також охоплюють різноманітну аудиторію, що було неможливо для масових рухів 1960-х і 1970-х рр. (Rajah, 2013; Tunali, 2016).

Висновки

Отже, аудіовізуальні технології відіграли одну із засадничих ролей у становленні та розвитку масової (популярної) культури та мистецтва у другій половині ХХ – на початку ХХІ ст. Можливо, на перший погляд, це не зовсім помітно, але практично все масове мистецтво – у статті зо-

середжено увагу на музичній культурі та пов'язаних з нею засобах звукозапису та звукопідсилення, впровадженні засобів комп'ютерної графіки та анімації у кіномистецтві, мультимедійних технологіях і диджиталізації в мистецтві, впливові аудіовізуальних технічних засобів на генерування численних синтезованих музично-художніх проєктів – на сьогодні функціонує в складному технологічному режимі, котрий утворився в минулому столітті і продовжує нині розроблятися та функціонувати на глобальному індустріальному рівні. Такі винаходи й технології, як компакт- і DVD-диски, персональна обчислювана техніка, магнітний аудіозапис, магнітний звукознімач та електрогітара, CGI-анімація, диджиталізація, потокові мультимедіа і саунд-дизайн та багато ін., уможливили масове мистецтво як феномен. Одні з них відіграли, а деякі і досі продовжують відігравати культуротворчу роль, по суті, ініціюючи розвиток різних форм, видів і самостійних жанрів масового мистецтва (рок-культура, Net Art, шоу-програми, 3D-відеомеппінг), підсилюють естетично-емоційний досвід користувачів аудіовізуального продукту, а також зумовлюють появу нових професій (аніматор, звукорежисер, продюсер та ін.), представники яких поряд з авторами та виконавцями є повноцінними творцями аудіовізуального продукту і масового мистецтва, фахівцями з розвитку сучасних видів аудіо- та візуальної апаратури і покращення її технічних характеристик для створення різноманітної художньої продукції різних форматів у майбутньому.

Серед перспектив подальшого дослідження можна виокремити, по-перше, більш ґрунтовний культурологічний

і мистецтвознавчий аналіз окремих трендів і тенденцій в еволюції технічних засобів як чинника розвитку аудіовізуальних мистецтв, по-друге, порівняльна характеристика їх ціннісного потенціалу, а, по-третє, з'ясування не лише позитивних, а й негативних (деструктивних) наслідків використання технічних засобів і аудіовізуальних технологій у XX та XXI ст.

СПИСОК БІБЛІОГРАФІЧНИХ ПОСИЛАНЬ

- Беньямін, В., 2002. Мистецький твір у добу своєї технічної відтворюваності. В: *Вибране*. Переклад з німецької Ю. Рибачук та Н. Лозинська. Львів: Літопис, с.53-97.
- Доколова, А.С., 2020. 3D-mapping як синтез технології та мистецтва: генеза, еволюція та актуальність у сучасному світі. *Мистецтвознавчі записки*, 37, с.10-15.
- Моженко, М.В., 2015. Дигіталізація медіа і сучасна аудіовізуальна культура. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Мистецтвознавство*, 33, с.91-98.
- Мусієнко, О., 2019. Відеохостинг як найбільш адаптивний елемент аудіовізуальної культури на сучасному етапі. *Evropský filozofický a historický diskurz*, 5 (4), pp.58-62.
- Печеранський, І.П., 2016. Постіндустріальна кратологія Е. Тоффлера. *Філософія та політологія в контексті сучасної культури*, 2, с.150-160.
- Печеранський, І.П., 2022. Аудіовізуальний бум XX століття та його наслідки для креативної індустрії. В: *Інформаційна освіта та професійно-комунікативні технології XXI століття*, Матеріали XV Міжнародної науково-практичної конференції. Одеса, Україна, 14-16 вересня 2022 р. Одеса: Національний університет «Одеська політехніка», с.102-105.
- Тормахова, А.М., 2020. Напрямок К-роп та його роль у контексті сучасної аудіовізуальної культури. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*, 3, с.14-19.
- Bezruchko, O. and Anikina, O., 2021. Modern audiovisual art within the space of Internet network: new aspects of interaction. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, 4 (1), с.43-51.
- César, V.T., 2018. Audiovisual and media literacy to promote local cultures. *Communication, technologies et développement*, [online] 6. Available at: <<http://journals.openedition.org/ctd/607>> [Accessed 15 December 2022].
- Danaher, F.W., 2014. The Making of a Cultural Icon: The Electric Guitar. *Music and Arts in Action*, 4 (2), pp.74-93.
- Encabo, E. ed., 2021. *My Kind of Sound: Popular Music and Audiovisual Culture*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Fine, T., 2008. The Dawn of Commercial Digital Recording. *Association for Recorded Sound Collections (ARSC Journal)*, [online] 39 (1). Available at: <https://www.aes.org/aeshc/pdf/fine_dawn-of-digital.pdf> [Accessed 15 December 2022].
- Guo, Y., Wang, D. and Cui, W., 2014. The Study of New Media Art Aesthetic. In: *ICELAIC 2014: International Conference on Education, Language, Art and Intercultural Communication*. Zhengzhou, China, 5-7 May 2014. Published by Atlantis Press, pp.451-453.
- Hodkinson, P., 2017. *Media, Culture and Society: An Introduction*. 2nd ed. London: Sage Publications.
- Jansson, A., 2002. The Mediatization of Consumption. *Journal of Consumer Culture*, 2 (1), pp.5-31.
- Jones, A. and Oliff, J., 2007. *Thinking Animation: Bridging the gap between 2D and CG*. Boston: Thomson Course Technology.

- Logan, K.R., 2019. Understanding Humans: The Extensions of Digital Media. *Information*, [online] 10 (10), Art. 304. Available at: <<https://www.mdpi.com/2078-2489/10/10/304>> [Accessed 15 December 2022].
- Mazierska, E., Gillon, L. and Rigg, T. eds., 2018. *Popular Music in the Post-Digital Age: Politics, Economy, Culture and Technology*. New York: Bloomsbury Academic.
- McLuhan, M., 1964. *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw Hill.
- Moorefield, V., 2010. *The Producer as Composer: Shaping the Sounds of Popular Music*. Cambridge: MIT Press.
- Radigales, J. and Villanueva-Benito, I., 2021. Technology, Audio-visual Adaptation and Cultural Re-education of Opera. *Tripodos*, 51, pp.131-142.
- Rajah, N., 2013. *Art After the Internet: The Impact of the World Wide Web on Global Culture*. [online] 5 November. Available at: <http://www.isoc.org/inet97/proceedings/G3/G3_1.HTM#r16> [Accessed 15 December 2022].
- Samans, R., 2019. *Globalization 4.0 Shaping a New Global Architecture in the Age of the Fourth Industrial Revolution*. World Economic Forum. [online] Available at: <https://www3.weforum.org/docs/WEF_Globalization_4.0_Call_for_Engagement.pdf> [Accessed 15 December 2022].
- Southall, B., 2009. *The Rise & Fall of EMI Records*. London: Omnibus Press.
- Thompson, M., 2011. *The Evolution and Decline of the Traditional Recording Studio*. Interview by Philip Kirby, 17th August 2011 GMT 16:30.
- Toffler, A., 1980. *The Third Wave*. New York: Morrow.
- Tschmuck, P., 2006. *Creativity and Innovation in the Music Industry*. Dordrecht: Springer.
- Tunali, T., 2016. Net Art and Activism Net Art and Activism. *Studies in Visual Arts and Communication: an international journal*, [online] 3 (1), pp.1-8. Available at: <https://journalonarts.org/wp-content/uploads/2016/12/SVACij_Vol3_No1-2016-Tijen-Tunali-Net-Art-and-Activism.pdf> [Accessed 15 December 2022].
- Uchchukwu, N., Nnamdi, C.N., Nweze, C.N. and Charles, U.N., 2021. Recent Progress and Applications of Industries 4.0 in Nano Era In: A Review. *Advances in Robotics & Mechanical Engineering*, [online] 3(2), pp.278-290. Available at: <<https://lupinepublishers.com/robotics-mechanical-engineering-journal/pdf/ARME.MS.ID.000159.pdf>> [Accessed 15 December 2022].
- Wright, J.A., 2005. *Animation Writing and Development. From Script Development to Pitch*. New York: Focal Press.
- Yancheva, Y., 2013. Rock Subculture In a Small Town – Forms and Strategies of Identification. *Euxeinos - Governance and Culture in the Black Sea Region*, 11, pp.17-28.
- Yoon, H., 2008. *The Animation Industry: Technological Changes, Production Challenge, and Global Shifts*. Dissertation, Doctor of Philosophy. The Ohio State University.

REFERENCES

- Beniamin, V., 2002. Mystetskyi tvir u dobu svoiei tekhnichnoi vidtvoriuvanosti [A work of art in the age of its technical reproducibility]. In: *Vybrane* [Selected]. Translated from German by Yu. Rybachuk and N. Lozynska. Lviv: Litopys, pp.53-97.
- Bezruchko, O. and Anikina, O., 2021. Modern audiovisual art within the space of Internet network: new aspects of interaction. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, 4 (1), с.43-51.

- César, V.T., 2018. Audiovisual and media literacy to promote local cultures. *Communication, technologies et développement*, [online] 6. Available at: <<http://journals.openedition.org/ctd/607>> [Accessed 15 December 2022].
- Danaher, F.W., 2014. The Making of a Cultural Icon: The Electric Guitar. *Music and Arts in Action*, 4 (2), pp.74-93.
- Dokolova, A.S., 2020. 3D-mapping yak syntez tekhnolohii ta mystetstva: genaза, evoliutsiia ta aktualnist u suchasnomu sviti [3D-mapping as a synthesis of technology and art: genesis, evolution and relevance in the modern world]. *Notes on art criticism*, 37, pp.10-15.
- Encabo, E. ed., 2021. *My Kind of Sound: Popular Music and Audiovisual Culture*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Fine, T., 2008. The Dawn of Commercial Digital Recording. *Association for Recorded Sound Collections (ARSC Journal)*, [online] 39 (1). Available at: <https://www.aes.org/aeshc/pdf/fine_dawn-of-digital.pdf> [Accessed 15 December 2022].
- Guo, Y., Wang, D. and Cui, W., 2014. The Study of New Media Art Aesthetic. In: *ICELAIC 2014: International Conference on Education, Language, Art and Intercultural Communication*. Zhengzhou, China, 5-7 May 2014. Published by Atlantis Press, pp.451-453.
- Hodkinson, P., 2017. *Media, Culture and Society: An Introduction*. 2nd ed. London: Sage Publications.
- Jansson, A., 2002. The Mediatization of Consumption. *Journal of Consumer Culture*, 2 (1), pp.5-31.
- Jones, A. and Oliff, J., 2007. *Thinking Animation: Bridging the gap between 2D and CG*. Boston: Thomson Course Technology.
- Logan, K.R., 2019. Understanding Humans: The Extensions of Digital Media. *Information*, [online] 10 (10), art. 304. Available at: <<https://www.mdpi.com/2078-2489/10/10/304>> [Accessed 15 December 2022].
- Mazierska, E., Gillon, L. and Rigg, T. eds., 2018. *Popular Music in the Post-Digital Age: Politics, Economy, Culture and Technology*. New York: Bloomsbury Academic.
- McLuhan, M., 1964. *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw Hill.
- Moorefield, V., 2010. *The Producer as Composer: Shaping the Sounds of Popular Music*. Cambridge: MIT Press.
- Mozhenko, M.V., 2015. Dyhitalizatsiia media i suchasna audiovizualna kultura [Digitization of media and modern audiovisual culture]. *Bulletin of KNUKiM. Series in Arts*, 33, pp.91-98.
- Musiienko, O., 2019. Videokhostynh yak naibilsh adaptyvnyi element audiovizualnoi kultury na suchasnomu etapi [Video hosting as the most adaptive element of audiovisual culture at the current stage]. *Evropský filozofický a historický diskurz*, 5 (4), pp.58-62.
- Pecheranskyi, I.P., 2016. Postindustrialna kratolohiia E. Tofflera [E. Toffler's post-industrial cratology]. *Philosophy and political science in the context of modern culture*, 2, pp.150-160.
- Pecheranskyi, I.P., 2022. Audiovizualnyi bum XX stolittia ta yoho naslidky dlia kreatyvnoi industrii [The audiovisual boom of the 20th century and its consequences for the creative industry]. In: *Informatsiina osvita ta profesiino-komunikativni tekhnolohii XX stolittia* [Information education and professional communication technologies of the 21st century], Proceedings of the XV International Scientific and Practical Conference Odessa, Ukraine, September 14-16, 2022. Odesa: Odessa Polytechnic National University, pp.102-105.

- Radigales, J. and Villanueva-Benito, I., 2021. Technology, Audio-visual Adaptation and Cultural Re-education of Opera. *Tripodos*, 51, pp.131-142.
- Rajah, N., 2013. *Art After the Internet: The Impact of the World Wide Web on Global Culture*. [online] 5 November. Available at: <http://www.isoc.org/inet97/proceedings/G3/G3_1.HTM#r16> [Accessed 15 December 2022].
- Samans, R., 2019. *Globalization 4.0 Shaping a New Global Architecture in the Age of the Fourth Industrial Revolution*. World Economic Forum. [online] Available at: <https://www3.weforum.org/docs/WEF_Globalization_4.0_Call_for_Engagement.pdf> [Accessed 15 December 2022].
- Southall, B., 2009. *The Rise & Fall of EMI Records*. London: Omnibus Press.
- Thompson, M., 2011. *The Evolution and Decline of the Traditional Recording Studio*. Interview by Philip Kirby, 17th August 2011 GMT 16:30.
- Toffler, A., 1980. *The Third Wave*. New York: Morrow.
- Tormakhova, A.M., 2020. Napriamok K-ror ta yoho rol u konteksti suchasnoi audiovizualnoi kultury [The direction of K-ror and its role in the context of modern audiovisual culture]. *National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald*, 3, pp.14-19.
- Tschmuck, P., 2006. *Creativity and Innovation in the Music Industry*. Dordrecht: Springer.
- Tunali, T., 2016. Net Art and Activism Net Art and Activism. *Studies in Visual Arts and Communication: an international journal*, [online] 3(1), pp.1-8. Available at: <https://journalonarts.org/wp-content/uploads/2016/12/SVACij_Vol3_No1-2016-Tijen-Tunali-Net-Art-and-Activism.pdf> [Accessed 15 December 2022].
- Uchekukwu, N., Nnamdi, C.N., Nweze, C.N. and Charles, U.N., 2021. Recent Progress and Applications of Industries 4.0 in Nano Era In: A Review. *Advances in Robotics & Mechanical Engineering*, [online] 3 (2), pp.278-290. Available at: <<https://lupinepublishers.com/robotics-mechanical-engineering-journal/pdf/ARME.MS.ID.000159.pdf>> [Accessed 15 December 2022].
- Wright, J.A., 2005. *Animation Writing and Development. From Script Development to Pitch*. New York: Focal Press.
- Yancheva, Y., 2013. Rock Subculture In a Small Town – Forms and Strategies of Identification. *Euxeinos - Governance and Culture in the Black Sea Region*, 11, pp.17-28.
- Yoon, H., 2008. *The Animation Industry: Technological Changes, Production Challenge, and Glogal Shifts*. Dissertation, Doctor of Philosophy. The Ohio State University.

CULTURE-CREATING POTENTIAL OF AUDIOVISUAL TECHNOLOGIES IN THE MASS ART OF THE SECOND HALF OF THE TWENTIETH AND EARLY TWENTY-FIRST CENTURIES

Ihor Pecheranskyi

*Doctor of Science in Philosophy, Associate Professor;
e-mail: ipecheranskiy@ukr.net; ORCID: 0000-0003-1443-4646
Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine*

Abstract

The purpose of the research is to specify and explicate the culture-creating potential of audiovisual technologies, to determine their impact on mass art in the second half of the twentieth and early twenty-first centuries. **Research methodology.** The article uses the following methods: cultural-historical, which identifies the main evolutionary stages of technical means and audiovisual technologies; methods of description and analysis, which made it possible to reveal the process of creating mass art products with the help of audiovisual technologies; the principle of synergy as a tool for understanding the mutual coordination and mutual influence of culture and technology during the formation of mass art in the second half of the last century. **Scientific novelty.** The paper first reveals and considers the cultural potential of audiovisual technologies of this period and explicates the related transformational processes in mass art. **Conclusions.** It has been found that the phenomenon of mass art today functions in a complex technological regime formed in the last century and continues to be developed and function at the global industrial level. It has been proved that thanks to such inventions and technologies as CDs and DVDs, personal computing, magnetic audio recording, magnetic pickup and electric guitar, CGI animation, digitalization, streaming multimedia and sound design, and others, various forms, types and independent genres of mass art (rock culture, Net Art, show programs, 3D video mapping) emerged and developed, the aesthetic and emotional experience of audiovisual product users was enhanced, as well as new professions and specialists (animator, sound engineer, producer, etc.) emerged to operate and improve audiovisual equipment to create a variety of artistic products in various formats in the future.

Keywords: audiovisual technologies; mass art; musical culture; artistic product; music and art project; synthesis of technology and art



This is an open access journal and all published articles are licensed under a Creative Commons «Attribution» 4.0.