

## ТРАНСФОРМАЦІЯ КЛАСИЧНИХ ВИДІВ МИСТЕЦТВА В ЕПОХУ НОВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ

Скороход А. О., Ворожейкін Є. П.

### ВСТУП

Мистецтво завжди стрімко реагує на всі виклики часу та зміни, які відбуваються в суспільстві. Залишатися константою та не відповідати цим змінам неможливо, адже тоді мистецтво втратить одну з її своїх основоположних функцій – відображення картини світу в конкретний період свого існування. Саме тому ця галузь культури підлягає впливам і трансформаціям часу.

Інформаційне суспільство детерміноване постійним розвитком та вдосконаленням новітніх технологій, які поступово, починаючи з другої половини ХХ століття, органічно впроваджувались в усі сфери людської діяльності. Культуру та її всі її формовираження, і, в першу чергу, мистецтво теж не обійшли стороною зміни в сприйнятті та використання нового арсеналу технологій. Роль класичного мистецтва переосмислюється, і відповіддю на таке переосмислення є виникнення нового художнього середовища, де його традиційні класичні форми поєднуються з цифровими технологіями за для розширення меж мистецького впливу. Дослідження теми трансформації класичних видів мистецтв під впливом новітніх технологій є актуальним питанням у контексті культури. З огляду на те, що технологічний процес рухається шляхом постійного самовдосконалення, то відповідно, йде безперервне виникнення нових практик та художніх форм. Їх осмислення з культурологічної позиції дозволить виявити та досягнути ключові парадигми життєдіяльності та шляхів розвитку суспільства та мистецтва, як ключової форми культури, що відображає поточну епоху. Далі у статті буде проаналізовано які саме види мистецтва ми наділяємо характеристикою «класичності» та як саме вони трансформуються під впливом новітніх технологій на прикладі живопису, архітектури, музики та театру.

### 1. Етапи розвитку та становлення мистецтва у його класичні форми

Мистецтво чутливе до змін – це одна з найважливіших та ґрунтовних його характеристик. Вважається, що найбільші зміни та трансформації у сфері «прекрасного» відбуваються у період новітньої

історії. Тому мистецтво минулих епох ми автоматично відносимо до класичного.

Проте, що таке «класичне»?

Варто розглянути, чому деякі види мистецтва ми вважаємо класичними. Оперуючи даним терміном, ми наділяємо його поняттям догмату естетичних та теоретичних принципів минулих епох. Проте, саме поняття класичності варіює в різних іпостасях, і жодним разом не прив'язане до конкретних стилів, напрямів чи видів мистецтва. Класичним може бути як і живопис, так і балет, мультиплікація, архітектура і кіно.

Саме з цієї причини важливо дослідити морфологічні аспекти даного культурного виявлення: етапи розвитку і виокремлення основоположних видів мистецтв, які стали константою, накопиченим досвідом художніх і сенсотворних практик, які вплинули на розвиток як самої культури, так і людство в цілому.

Таке складне явище як мистецтво існує цілісно, проте має різноманітні прояви, які розділено на види. У різні періоди історії панували різні думки стосовно поділу даної творчої галузі людської діяльності на різні види. Як і кожне явище соціально-культурного характеру, суспільство структурує мистецтво за для простішого і зрозумілішого сприйняття явища. Класифікацією видів мистецтва займається морфологія мистецтва.

Говорячи про класифікацію мистецтва на види, варто згадати, які сенси ми включаємо в саме розуміння даного терміну. Дати одне конкретне визначення неможливо, значно не обмеживши багатомірність поняття. Проте, основою мистецтва, як явища, є відображення життя. Під цим розуміється не пряме зображення дійсності, а через художні символи та образи розкриття важливих питань, проблем і думок філософського спрямування, які є провідними для конкретного часу та епохи.

Питання класифікації мистецтва постало ще в часи Античності, коли культура Заходу ступила на новий етап розвитку людства. Вперше теоретичне осмислення та класифікацію мистецтв зустрічаємо у давньогрецького філософа Арістотеля. У «Поетиці» автор розділяє мистецтва на дві категорії: поетичні та непоетичні. До першої відносились драми та поезія, а до другого скульптура, музика і живопис. Засновуючись на принципах мімезису, Арістотель виокремлює поезію головним видом мистецтва, а всі інші похідними: «Музика та поезія є двома основними видами мистецтва, оскільки вони мають спільну властивість – міміку, але вони відрізняються один від одного використанням різних засобів виразності»<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Арістотель. Поетика : папер. кн. Харків : Фоліо, 2018. 156 с.

Ще одною видатною особистістю класичного періоду європейської культури є Платон. Його погляди до класифікації мистецтва були іншими, ніж у Арістотеля. Філософ розділяв його на дві головні категорії: ідеальне мистецтво та репрезентативне. Останнє базувалося на принципах мімезису, і, в свою чергу, відображало реальність. Філософ притримувався поглядів, що таке мистецтво нижче та менш одухотворене, ніж ідеальне. До репрезентативного відносився живопис, поезія та скульптура, а до ідеального – музика, філософія та духовна поезія (епос).

Тож для античного періоду історії, яка стала основою всієї європейської культури характерні різні варіації що до поділу мистецтва на види. В основі лежали уявлення про донесення через них філософських цінностей. Тому, мистецтво цього періоду можемо інтерпретувати як засіб, а не ціль, воно не існує самостійно просто за для насолоди. Проте нам важливо враховувати даний аспект задля розуміння подальшого впливу давньогрецьких ідей на розвиток мистецтва та культури в цілому.

Сучасне розуміння класичного мистецтва ґрунтується на парадигмі його естетичності. Саме витонченість, краса, націленість на споглядання є тими основоположними оцінками, якими звикли наділяти мистецтво. Такий підхід був характерний для мистецтва, яке ми зараз називаємо класичним. Він сформувався у XVIII столітті – час Просвітництва. У своїй роботі про парадокси сучасного мистецтва О. Балашова так описує характер мистецтва того часу, спираючись на працю Імануїла Канта «Критика здатності судження»: «Саме в ній було чітко виокремлено сферу естетичного як специфічну стосовно сфери пізнання і дії, а мистецтво було визначено як естетичне мистецтво, причому у двох проявах – приємне і «красне». В усякому разі, специфічними ознаками їхньої естетичної природи мало бути «незацікавлене задоволення», здатність подобатися саме по собі, без жодної зовнішньої мети»<sup>2</sup>. Таким чином, для мистецтва, починаючи з 18 століття, усталеним було правило естетизму, яке в подальшому настільки сильно укорінилося, що його автоматично переносять на всі види та прояви, транслуючись на сучасні мистецькі практики.

Починаючи з 18 століття поділ видів мистецтва відбувався за принципом піднесення прекрасного – теорії «Гвитончених мистецтв».

Одним із перших, хто охарактеризував мистецтво, спираючись на провідну ідею естетичності, був І. Кант. Філософ виокремлює такі його основні види: образотворче, словесне та «мистецтво гри почуттів».

---

<sup>2</sup> Балашова О. Net. art і парадокси сучасного мистецтва. *Філософська думка*. 2009. № 6. С. 79–90.

До образотворчого Кант відніс живопис, скульптуру та архітектуру; до словесного – поезію та уміння майстерно говорити; до «мистецтва гри почуттів» – музику.

У цей період часу, оперуючи тою ж ідеєю «витончених мистецтв», французький філософ Ш. Баттьо пропонує сім головних видів мистецтв у праці «Витончені мистецтва, зведені до єдиного принципу», серед яких: поезія, живопис, музика, архітектура, красномовство, скульптура та танець.

Важливий внесок у класифікацію видів мистецтв зробив німецький філософ Г. Гегель. За його концепцією, провідні види мистецтва формуються і є актуальними для свого часу та епохи. Проте, філософ виділяє три основні види мистецтва: музичні, пластичні та словесні. Класичним, на його думку, є скульптура, а його основою – архітектура.

Як вказує С. М. Холодинська: «Гегель побудував цілу систему, в якій висування кожного з мистецтв пов'язане з певними ступенями художнього розвитку людства...» За цією системою на ранній стадії йому властиві пошуки втілень в образній формі, що відповідає шануванню архітектури. Другий (класичній стадії) – перевага скульптури, яка засвідчує гармонію духовного й чуттєвого. І, нарешті, третій (романтичний) – відповідають живопис, музика і поезія, яка є утіленням духовного начала<sup>3</sup>. Тож, можемо побачити, що з кожним ступенем розвитку людства і культури, відповідно, змінюються і ключові види мистецтва.

Аналізуючи підхід різних морфологічних аспектів що до виокремлення видів мистецтва, можемо зробити висновок, що класичним ми вважаємо те мистецтво, яке міцно закріпилося в академічній традиції: живопис, скульптура, архітектура, музика та література. Класичним мистецтвом робить його парадигма універсальності та унікальності. Унікальність простежується у авторському «почерку» творця, який приносить відповіді на питання, які ніхто не міг дати до нього, а універсальність – це форма, у якій подається унікальна ідея. Звуки, символи, зображення – це методи, якими люди користуються аби виразити духовне. Класичне мистецтво – це основоположний інструмент людської творчості, який протягом віків є найкращою формою для донесення всієї величі людської природи.

---

<sup>3</sup> Холодинська С. М. Види мистецтва як об'єкт теоретичного аналізу у XVIII–XIX ст. *Вісник Маріупольського державного університету. Серія: Філософія, культурологія, соціологія*. 2011. № 2. С. 143–150.

## 2. Вплив та роль сучасних новітніх технологій у мистецтві

Думка про те, що інновації та мистецтво існують у паралельних площинах є хибною, адже потягом всього історичного періоду розвитку даного виявлення культури, митці на практиці застосовували можливості нових технологій у творчості. Починаючи з другої половини ХХ століття, у порівнянні з минулими віками, масштаби технологічного прогресу значно збільшилися. Цей аспект торкнувся і мистецтва, яке стрімко реагує на всі виклики часу. Комп'ютерні технології всього за декілька десятиліть настільки сильно укорінилися та внесли свої зміни в мистецькій сфері, що зараз неможливо розділити ці дві сфери діяльності.

Інноваційні технології значно розширюють можливості митців у творчому плані, даючи їм широкий вибір інструментів для експериментів та популяризації своєї праці через різні соціальні мережі та платформи. Розширення можливостей є невід'ємною частиною тих змін, які принесли інновації. Серед них: цифрові технології та комп'ютерні програми, віртуальна та розширена реальність, Інтернет, як потужний інструмент комунікації та майданчик для показу робіт, штучний інтелект та інші інноваційні технології, за допомогою яких існуючі мистецькі практики доповнюються і паралельно створюються нові. Як приклад: мультимедійні виставки, які дають можливість поєднувати найрізноманітніші види мистецтва, починаючи від живопису та скульптури, закінчуючи музикою та відео інсталяціями.

Роль інновацій, в першу чергу, прослідковується в нових інструментах та засобах створення мистецьких артефактів. Комп'ютерні технології стають новими «пензлями» у руках творців, а екрани стали новими полотнами для реалізації творчості. Так, стрімкий розвиток Інтернету вплинув на візуальне мистецтво, давши йому таке нове втілення як net.art. Штучний інтелект, як невід'ємний інструмент сучасних інноваційних технологій дозволяє створювати нові музичні композиції без залучення людського ресурсу.

Проте найвизначнішим моментом дотичності технологій і класичних видів мистецтв є значне посилення комунікації, яка тепер займає основну позицію в функціях мистецтва. «Безперечною позитивною рисою сучасності є побудова глобальної інформаційно-комунікативної системи, яка кардинально змінила умови культурного обміну та взаємодії, освіти, бізнесу, особистого спілкування, успішно стираючи просторові, часові, соціальні, мовні бар'єри, формуючи єдиний інформаційний простір» – говорить про розвиток комунікації між мистецьким артефактом і реципієнтом Сергій Долинко<sup>4</sup>. Така взаємодія глядача

---

<sup>4</sup> Долинко С. Постмодернізм. Вплив новітніх технологій на розвиток мистецтва і культури. *Наука. Освіта. Молодь*. 2017. № 1. С. 156–157.

та мистецького твору стала можливою, завдяки новітнім технологіям, зокрема інтерактивним інсталяціям та віртуальній реальності, у якій можна в прямому сенсі доторкнутися до мистецького твору та навіть вплинути на його створення. Ці можливості дають споживачеві відчуття власної значимості у створенні артефакту, і, відповідно, зацікавленості у даній темі. Мистецтво, створене під егідою новітніх технологій є необмеженим у аудиторії, засобах та методах створення, часових та просторових рамках.

Торкнувшись тематики популяризації мистецтва за допомогою новітніх технологій, не можна не відмітити роль віртуальної реальності, значимість якої ми змогли по-справжньому оцінити в час пандемії Covid-19. Музеї та галереї активно використовували дану технологію, аби відвідувачі могли переглядати мистецькі артефакти не виходячи з дому. Таким чином, оцифрування класичного мистецтва не тільки створює нові тенденції та форми відтворення, а й допомагає у його популяризації. Також новітні технології роблять мистецтво доступнішим, адже до оцифрування артефактів та перенесення арт-просторів до віртуальної реальності, значно менша кількість людей могла побачити і дослідити дані твори.

Тож, вплив новітніх технологій на мистецтво є невід'ємною частиною їх розвитку та функціонування. Як уже було зазначено, дана культурна галузь активно реагує на всі дрібні зміни в матиці соціально-культурного життя, а тому технологічний прогрес неможливо оминати. На противагу популярній думці, що класичне мистецтво загине від впливу новітніх технологій, можемо споглядати, що протилежний процес: всі класичні види мистецтва, починаючи від живопису, і закінчуючи літературою впроваджують інноваційні технології, цим самим переосмислюючи та перетворюючи самих себе в контексті нової парадигми.

### **3. Нові форми класичного мистецтва**

#### *Трансформація живопису*

Інноваційні технології, які плавно почали застосовуватися у сфері традиційного візуального мистецтва постають перед нами одразу як інструмент та як середовище існування артефакту.

Живопис у традиційному його вигляді є тою формою мистецтва, яка відображає різні аспекти буття: починаючи від особистого досвіду художника, закінчуючи важливими соціально-культурними зрушеннями кожної епохи. Невід'ємною є і естетична складова даного виду мистецтва. Не лише ідейність, а й насолода від споглядання візуального мистецтва є важливою його частиною. Парадигма естетичності довгий

період часу була визначальною для класичного живопису, але як і будь-яка дефініція, що стосується мистецтва, вона не може бути перманентною. Новий дискурс живопису перетікає у цифрові форми, активно застосовуючи сучасні технології для творчого процесу, цим самим не тільки даючи нові технічні можливості для мистецтва, а й видозмінюючи саму його концепцію.

У другій половині ХХ століття наукові знання стали використовувати у якості художніх експериментів, в результаті яких зародилося кібернетичне мистецтво. Кібер-арт використовує комп'ютерну техніку у якості інструментів для створення мистецького продукту. У результаті синтезу класичного візуального мистецтва та новітніх технологій виникла величезна кількість нових напрямів, зокрема: net.art, відео-арт, кінетичний живопис тощо.

Першою «ластівкою» перевороту класичної системи художнього мистецтва став відео-арт. Творці, які почали першими експериментувати у даній сфері надихнулися французьким та німецьким абстрактним художнім кіно 20-х років. Відео-арт – це один із видів медіа-арту, який використовує відео-технології за для створення художніх робіт. Є принципова різниця між відео-артом та кінематографом, адже перший не має на меті створення лінійної, сюжетної історії. У відео-арті немає ані прописаного сюжету, ані діалогів, акторів, які будуть виконувати ролі персонажів. Натомість він за допомогою відеотехнології показує ідеї творця, його індивідуальність через потік зображень. Відео-арт – це еkleктичний вид візуального мистецтва, адже художники цього напрямку поєднували у ньому живопис, перформанс, інсталяції, фотографії та багато чого іншого. Така різноманітність інтерпретації художніх виявлень робить напрям багатограним та цікавим для дослідників. Завдяки творчій не скруті та варіативності художніх засобів, відео-арт є важливою формою сучасного мистецтва, яке транслює глядачам важливий ідейний зміст: від соціальних проблематик до культурних і політичних.

Український медіа-арт художник Гліб В'ячеславський виділяє такі групи відео-арту:

1. Відео, як частина перформансу, енвайронмента та інсталяції
2. Відео як документація перформансу чи хепенінгу
3. Відео як самостійний художній об'єкт (експериментальне відео)<sup>5</sup>.

Відео, як документація перформансу досить популярна мистецька практика у сучасних умовах. Її використовують як художній засіб, що фіксує процес перформансу і цим самим дає можливості покати його більшій кількості людей. І хоч сам перформанс є тим видом мистецтва,

---

<sup>5</sup> Вишеславський Г. Відео-арт. *Сучасне мистецтво*. 2009. № 6. С. 53–70

який може відбуватися лише в реальному часі, за використання відеозйомки стало реальним відтворювати унікальний творчий процес раз за разом. Прикладом задокументованого перформансу є робота Марини Абрамович «Ритм 0» 1974 р. (рис. 1).



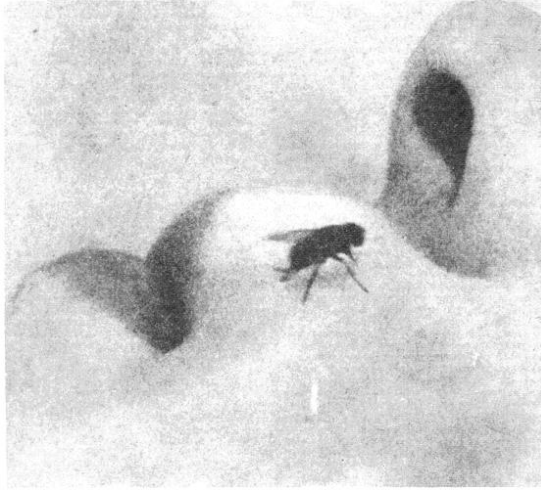
**Рис. 1. Кадр із відео-арту до перформансу  
М. Абрамович «Ритм 0» 1974 р.**

З часом відео та перформанс настільки сильно синтезувались, що утворився новий напрям – відео-перформанс. Головною розбіжністю між класичним і відо-перформансом є те, що в останньому не перебачено інших глядачів, окрім камери. Сам же інструмент зйомки при цьому є невід’ємною складовою творчого процесу, адже дія продукується на нього. У відео-перформансі працювала велика кількість художників, серед яких Йоко Оно і її “Fly” 1970 р. (рис. 2).

Відео-арт як самостійний засіб художнього виявлення має не менш важливі та стійкі позиції у мистецькому плані. Звертаючись до нього, митці прагнули донести важливі суспільні ідеї та філософські напрацювання. Так у 70-х роках ХХ століття у сфері відео-арту домінує феміністичний перформанс, у якому мисткині прагнули привернути увагу до тих груп суспільства, які потерпають від утисків. У даному напрямі працювало багато художниць, серед яких В. Експорт, С. Лейсі, Х. Фрід та інші.

Новою формою візуального мистецтва, яке яскраво відображає роль та вплив новітніх технологій на нього є net.art, назва якого напрямом відповідає змісту. Мережеве мистецтво створюється безпосередньо у мережі Інтернет та не має інших форм, окрім як онлайн.





**Рис. 2.** Кадр із відео-арту Йоко Оно “Fly” 1970 р.

Саме глобальна мережа Інтернет є зараз найголовнішим медіа-майдачиком, де одразу продукується та споживається net.art контент.

Net.art бере свій початок із 90-х років ХХ століття і з того періоду перебуває в стані постійного розвитку. Мережеве мистецтво цікаве та особливе тим, що воно існує поза всіма наративами та принципами, притаманними художньому артефакту. Мистецтво мережі існує поза ринком, а це в свою чергу означає, що комерційна сторона його відсутня, і тенденції задаються ізольовано від ситуації на арт-ринку. Ще однією особливістю нет-арту є його імперсональність. Твір мистецтва без авторства – це нова річ у візуальному мистецтві. Такого ефекту вдається досягти через комунікативність нет-арту, адже мистецький твір – це площина для дії, яку буде виконувати реципієнт. Лише після контакту між площиною та споживачем створюється повноцінний арт-продукт. По-суті, кожна взаємодія з полем мережевого мистецтва буде новим арт-об’єктом. З цієї причини, проблеми щодо оригіналу та копії цього медіа-мистецтва не виникає.

Як і було зазначено, нет-арт існує лише в мережі, зокрема на сайтах. Створюються мистецькі об’єкти задля привернення уваги суспільства до якоїсь важливої теми, в більшості випадків до ролі технологій в нашому повсякденному житті. До прикладу, нет-арт проект німецького художника С. Шміга “How To Appear Offline Forever” (рис. 3), який спрямований на рефлексію щодо нашої присутності у соціальних мережах. На екрані одразу ж постають різнопланові запитання, що

стосуються цифрового простору, як от: “Can you appear offline in messenger, but still see messages?», а на фоні транслюючого запитання розкидані картинки, які збирали різні популярні сервіси з особистих даних своїх користувачів.



**Рис. 3. Скріншот нет-арт об'єкту “How To Appear Offline Forever” Sebastian Schmieg**

Отже, трансформація класичного візуального мистецтва зазнала істотних впливів новітніх технологій. Змінюються як інструменти створення мистецьких продуктів, так і концепції самого об'єкту. Інновації відкрили нові можливості, завдяки яким були створені нові види художнього мистецтва, як: net.art, відео-арт, bio-арт тощо.

#### *Трансформація архітектури*

Призначення архітектури – служити інтересам людини, відбиваючи сучасність вигляду будівель, нерозривний зв'язок із природою, людяність і глибоку індивідуальність.

Розглядаючи тему трансформації архітектури під впливом нових технологій, варто згадати про школу Баухаус засновану 1919 року у Ваймері, очолювану В. Гропіусом. У своїй праці «Коло тотальної архітектури» В. Гропіус описує концепцію та місію архітектури свого часу. Митець говорить, що кожен у своїй сфері діяльності повинен подолати розрив між реальністю та ідеалом. За для цього необхідно встановити нові границі архітектури, чого можна досягти вихованням нового покоління архітекторів в тісному контакті з сучасністю, на що і була спрямована експериментальна школа Баухаус. Її провідним напрямком була архітектура, а основним принципом – рівність між

прикладним і витонченим мистецтвами. Готовий продукт архітектури чи дизайну повинен задовольняти потреби людини і в той же час бути естетичним та доступним<sup>6</sup>.

У 10–20-х роках ХХ століття розвивається авангардистська течія футуризму. Її ідеологією було заперечення. Щоб побудувати нове – треба зруйнувати старе. Головні елементи естетики футуризму: новий технічний світ, психологія та інтуїція у творчості. Стилїстика відрізнялася нереальністю та гротескністю.

Основа архітектури сьогодення – це пошук нового та зручного, чого ще немає в житті людини. Електроніка, нові технології та сучасні матеріали створюють нові можливості для проектування та дизайну. І тут вступають в силу принципи школи Баухаусу, за якими архітектура, як мистецтво має виражати дух часу, людей і суспільства.

Трансформація архітектури під впливом сучасних технологій відбувається під егідою реалізації нового простору, який поєднує віртуальний та реальний. У ХХ столітті з'явилася алгоритмічна архітектура та дизайн – новий напрям, що ґрунтується на створенні нових форм, що генеруються з допомогою спеціального програмного забезпечення.

Виникла концепція кіберпростору. Її засновник Маркос Новак, який ввів поняття «Текуча архітектура». Він створював тривимірні об'єкти у віртуальному просторі, вказуючи відношення схеми та пропорції. Трансформація об'єкта відбувається при зміні параметрів схеми. Алгоритми текучої архітектури дозволяють змінювати всю споруду у реальному та віртуальному просторах<sup>7</sup>.

Архітектурні рішення сьогодення повинні бути адаптивними під спосіб життя людини, а простір що створюється таким, що підлаштовується під її потреби. Це ще один виклик, який реалізовується з допомогою нових технологій, основою яких є комп'ютерне програмування та новітні матеріали. Технологія віртуальної реальності та 3D-друк слугують незамінним помічником дизайнерам та архітекторам при проектуванні та організації життєвого простору. Вони дозволяють відкривати нові естетичні форми та змінюють уявлення споживача про функціональність та обмеження.

Сучасне суспільство характеризується мобільністю, а тому вимагає від всіх сфер культури аналогічного прояву та гнучкості. Тобто, архітектура стикається ще з одним викликом – тісні строки реалізації

---

<sup>6</sup> Gropius W. *Scope of Total Architecture*: book. London : Routledge, 2021. 186 p.

<sup>7</sup> Семикіна Т. І. Інноваційні технології у формуванні архітектурного простору як синтезований продукт мистецтва і раціональності. *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. 2011. № 28. С. 110–116.

проектів. Вирішення цієї потреби стало можливим із застосуванням нових цифрових технологій. Існує ціла низка інженерно-архітектурних програм та платформ, з допомогою яких відбувається швидке, якісне та естетичне проектування.

Таким чином, можна зробити висновок, що під впливом сучасних технологій відбулася трансформація фізичного та архітектурного простору, а також його сприйняття та наповненість. Архітектура керує не лише формою, але й ідеєю, яка з легкістю реалізовується з інструментами та можливостями, що дають цифрові технології та спеціалізоване програмне забезпечення. Архітектори та митці тепер вільні у своїй творчій діяльності, що виливається у створенні абсолютно нових форм та унікальних рішень.

#### *Трансформація музики*

Вплив новітніх технологій на класичну музику є безумовним. Так, під впливом нових можливостей, які принесли інновації, повністю змінилася її форма та значення соціально-культурному просторі.

Першопланово важливо розглянути інноваційний інструментарій, який дозволяє створювати звукове мистецтво. Найбільші зміни торкнулися трьох груп – клавішних, ударних і струнних. З появою комп'ютерної техніки та їх синтезу з музичними складовими, темпи впливу технологій на музику почали прискорюватися. Навіть експерти більше не можуть бути повністю впевнені, що те, що вони чують, є звуком «природного» інструменту, а не звуком, створеним інтелектуальною комп'ютерною програмою. Активно продукуються все більше нових інструментів, ритмів, форматів звуку та, звичайно, нові манери виконання. Неможливо й оминати ще один аспект, який привнесли технології для всіх видів мистецтв – доступність для широкої аудиторії користувачів.

Експерименти з технікою почали ставити ще в середині минулого століття. Одним із показових прикладів інтеграції технологій у музичне мистецтво є використання кібернетичні пристрої. Так, у 50-ті роки ХХ століття, британський художник і вчений винайшов пристрій під назвою Musicolor, який доповнював сценічні виступи музикантів. Кібернетична система «Музиколора» реагувала на звуки музики і відтворювала світлові ефекти на сцені. У моменти, коли звучання музиканта було одноманітним, система теж реагувала на це та подавала сигнали. Синтез живої музики та технічних досягнень є прикладом того, як починала відбуватися інтерактивність між класичним мистецтвом і новітніми технологіями<sup>8</sup>.

---

<sup>8</sup> Rämme G. Musicolor-visualizing music by means of a soap film. SCT Publishing. 2017. № 38. URL: <http://symmetry-us.com/Journals/proceedings/rame.htm> (date of access: 25.05.23).

Нові технології полегшують процеси запису, просування та продажу музики, однак, вони також створюють нові проблеми для музикантів та записуючих студій.

Одним із найбільш істотних змін у музичній індустрії став цифровий запис та поширення музики, яке сприяло широкій дистрибуції та доступності досліджуваного виду мистецтва. Сьогодні музиканти можуть записувати свої альбоми в домашніх студіях та розповсюджувати їх через стримінгові сервіси. Тепер для створення музичного продукту не потрібно величезна кількість фізичних ресурсів, адже за допомогою комп'ютерної техніки можливо розробити повноцінний артефакт. Автоматична обробка звуку, яка аналізує мелодію та коректує її, виправляючи помилки та налаштовуючи її таким чином, аби вона була гармонійно правильною, штучний інтелект здатний не просто покращувати вже існуючі музичні композиції, а створювати нові, без людської участі. І це лише частина можливостей, які надають інновації у створенні музичного продукту.

Автори музичних творів можуть просувати свій продукт та встановлювати зв'язки з фанатами без участі лейблів та агентів. Це допомагає музикантам досягти більшої автономії та контролю над своєю музикою та кар'єрою.

Однак, нові технології також створюють нові виклики для музикантів та записуючих студій. Онлайн-піратство, можливість скачати та розповсюджувати музику безкоштовно, стало основною проблемою для музичної індустрії. Це призводить до втрат доходів для митців. Однак завдяки технологіям на ринок надходять нові інструменти, які дозволяють боротися з онлайн-піратством і захищати авторські права музикантів.

Однак, з іншого боку, використання штучного інтелекту в музичній індустрії також може призвести до значного покращення процесу створення та просування музики. Наприклад, компанії можуть використовувати алгоритми машинного навчання для аналізу даних та прогнозування того, яка музика буде популярна в майбутньому. Це може допомогти компаніям у створенні більш успішних музичних проєктів та підвищенні своєї прибутковості.

Крім використання штучного інтелекту, нові технології також відкривають нові можливості для просування та поширення готового продукту. Одним із прикладів є стримінговий сервіс Spotify, який використовує алгоритми машинного навчання для персоналізації рекомендацій музики для своїх користувачів. Це допомагає користувачам знаходити нову музику, яка може сподобатися їм, і підвищує

ймовірність того, що вони залишаться на платформі і продовжать використовувати її.

Таким чином, можна зробити висновок, що нові технології мають величезний потенціал для розвитку музичної індустрії та покращення якості музики, однак вони також представляють виклики та ризики, які необхідно враховувати. Важливо знайти баланс між технологічними нововведеннями та збереженням унікальності та емоційності музики, а також вживати заходів для боротьби з негативними наслідками використання нових технологій у музичній індустрії.

### *Трансформація театру*

В різні епохи розвитку суспільства театр завжди був найулюбленішим та найуживанішим мистецьким продуктом. Він розвивався під впливом часу та у відповідності до вимог суспільства, яке з кожним роком стає більш вибагливішим. Сцени, які розгортаються перед глядачами повинні максимально наблизити їх до відтворюваних подій та змусити повірити акторам, які представляють свою історію.

Протягом всієї історії функціонування і розвитку театрального мистецтва митці прагнули удосконалити його та надати унікальності видовищу. В зв'язку зі цим розвивалися різні жанри сценічного мистецтва, виникали нові, а традиційні набували нових рис. Новітні технології прямо пропорційно пов'язані із цифровими медіа, які нині широко використовуються театром. Це явище не нове, з майже столітньою історією.

У своїй праці «Цифровий перформанс: історія нових медіа в театрі, спектаклі, інсталяції» Стів Діксон говорить, що початок впровадження цифрових технологій в театральному мистецтві розпочалися з експериментів Лої Фуллер, яка проєктувала відео на свій прозорий одяг (1912 рік)<sup>9</sup>. Під впливом віртуальних технологій відбулася трансформація самого дійства, постановки, в якому переосмислені та змінені взаємодії акторів та глядачі, час та місце дійства.

Трансформація часових меж з допомогою нових технологій може відбуватися за участі соціальних мереж, в яких створюються аккаунти головних героїв вистави. Там вони спілкуються між собою, вибудовуючи таким чином сюжетні лінії, а глядачі можуть відстежувати ці діалоги, оцінювати ситуації, бути активними спостерігачами особистого життя персонажів. В профілях своїх персонажів актори публікують фото та відео, які відображають події з життя головних героїв. Така театральна постановка може розтягуватися в часі на декілька тижнів, а той місяців. Фінальна сцена зазвичай відбувається

---

<sup>9</sup> Malina R. F., Dixon S., Cubitt S. Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation. MIT Press, 2007. 828 p

вже на сцені. Присутні глядачі вже знають характери героїв, основні події в їх житті та особливості взаємин.

Використання нових технологій дало змогу адаптувати будь-яку локацію під театральну постанову. Тобто, відбулася трансформація місця проведення дійства. Це може бути віртуальний простір чи поєднання елементів 3D технологій із реальністю. З допомогою них на сцені відображаються спроектовані об'єкти, створюються ілюзії, асоціації, неіснуючі істоти. Проектування відео, світлин, елементів та декорацій дозволяє здійснити постановку за межами театральної сцени, об'єднуючи таким чином фізичний та віртуальний простір.

Ключовими фігурами театру є актори та глядачі. Трансформація їх взаємодії у сучасній постановці полягає у зміні статусу та співвідношення. З допомогою технології 3D-mapping проєктується відображення на сцену, а глядачі завантажують спеціальні застосунки на свої смартфони та можуть «подорожувати» віртуальним простором, змінюючи таким чином місце свого споглядання, створюється ефект присутності. Такий же ефект дають спеціальні окуляри, що дозволяють перенестися у простір дійства та зануритися у глиб самої вистави. Сучасні постанови дозволяють поєднувати реальності, живих та віртуальних акторів та глядачів. У статті «Театр у добу високих технологій: трансформація традиційної форми» авторка Олеся Камишникова описує ще одну технологію, яка стосується зміни статусу глядачі. Мова йде про взаємодію людей та роботів, зокрема у виставах «Я, робітник», «Сайонара» японського режисера Оріза Хірата. Роботи виконують завдання поставлені людиною. Спроектовані на певні дії та не маючи всього спектру емоцій, вони викликають досить лячне та незвичне відчуття<sup>10</sup>.

Діджиталізація театру викликала появу цілої низки жанрів та шоу, існування яких не можливе без використання сучасних технологій. У праці «Режисерські інновації у використанні технічних засобів і технологій у сценічному мистецтві» автори пропонують структуру технологій:

- Мультимедійні масові заходи;
- Інтерактивні спектаклі;
- Спектаклі з використання лазерних технологій та піротехніки;
- Голографічне проєктування;
- Робототехніка;

---

<sup>10</sup> Камишникова О. Театр у добу високих технологій: трансформація традиційної форми. *Сучасні літературознавчі студії*. 2013. № 10. С. 172–178.

– Театри, естрадні шоу та тури з використанням віртуальної реальності<sup>11</sup>.

Всі сучасні театральні постановки та шоу є мультимедійними. На сьогодні це вже не є новаторством, а обов'язковою вимогою високоякісного «продукту». Таким чином, для його створення обов'язковим є використання високоякісних звукових та відео засоби, тобто звукове та візуальне оформлення. До великих мультимедійних шоу можна віднести «Євробачення», відкриття Олімпійських ігор, шоу до 30-річчя від Дня незалежності України, тощо, створення яких було б неможливим без використання 3D-технологій, світлових проєкцій, втілених з допомогою квадрокоптерів, та інших засобів нових технологій.

З впровадженням новітніх технологій театральне мистецтво виходить на новий віртуальний простір. Модифікація театру під їх впливом дозволяє поглянути на традиційний вид мистецтва у новій площині, переосмислити його суть та вплив на соціум. Створюється потужний зв'язок між дійством та споживачем, що посилює ефект ілюзії реальності та розширює можливості театру.

## ВИСНОВКИ

Під впливом інноваційних технологій відбулася трансформація тих видів мистецтв, які ми вважаємо класичними. При чому зміни торкнулися не лише на інструментарію, а й концептуальності й форм.

На основі проведеного аналізу, ми прийшли до висновків, що в процесі розвитку культури, домінували різні види мистецтва. Ці процеси вивчає морфологія мистецтва. Тож, у сучасному розумінні, класичні види – це ті, які закріпилися в академічній традиції та яке є універсальною формою творчого виявлення для різних епох та народів. Тож, до класичного мистецтва ми відносимо: живопис, музику, театр, архітектуру, скульптуру та літературу; у контексті даної роботи ми обрали для дослідження живопис, театр, архітектуру та музику – ті види мистецтва, які найбільше піддалися впливу сучасних новітніх технологій.

В результаті дослідження було з'ясовано, що в живописі трансформувалися в першу чергу інструменти, а також концепція самого виду мистецтва, основоположна естетична функція була замінена на комунікативну. Виникли такі нові форми: мережеве мистецтво

---

<sup>11</sup> Iudova-Romanova, K., Strelchuk, V., & Chubukova, Y. Режисерські інновації у використанні технічних засобів і технологій у сценічному мистецтві. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтва. Серія: Сценічне мистецтво.* (2019) Вип. 2(1). С. 52–72. URL: <https://doi.org/10.31866/2616-759x.2.1.2019.170749> (дата звернення 23.05.2023)



(net.art), відео-арт, bio-art та інші. В архітектурі виникли та розвиваються нові концепції, як от: концепція кібер-простору, а також активно використовуються інновації для створення нових концептуальних втілень архітектурних рішень. Інтеграція інновацій з музичним мистецтвом сприяла не лише розширенню можливостей для створення нових артефактів, а й сприяла доступності та мобільності музики.

Під впливом новітніх технологій відбулася трансформація часових меж та простору театрального мистецтва. Завдяки 3D-технологіям та віртуальній реальності видозмінилися та розширилися можливості для показу та створення вистав.

Класичні види мистецтва трансформувалися і продовжують безперервний процес самореорганізації та переосмислення внаслідок впливу інновацій. Новітні технології продукують можливості для розширення меж самого поняття «мистецтво» та надають митцям потенціал для їх творчості.

## АНОТАЦІЯ

Стрімкий розвиток новітніх технологій має вплив на кожну сферу функціонування суспільства. Мистецтво, як ключова форма культури, стрімко реагує на інновації

Визначено, які саме види мистецтва вважаються класичними. У результаті чого було з'ясовано, що такими є живопис, музика, театр, архітектура, скульптура та література.

Розглянуто вплив і роль новітніх технологій у сфері мистецтва. З'ясовано, що технології стали невід'ємною частиною класичних видів мистецтва та спричинили виникнення їх нових форм.

Проаналізовано трансформацію класичних видів мистецтва (на прикладі живопису, театру, музики та архітектури) під впливом новітніх технологій. У даному розділі на конкретних прикладах прослідкована дана трансформація.

## Література

1. Gropius W. Scope of Total Architecture: book. London : Routledge, 2021. 186 p.
2. How to Appear Offline Forever, Sebastian Schmieg and Collaborators.
3. *How to Appear Offline Forever* : website URL: <http://howtoappearofflineforever.online/> (date of access: 25.05.2023).
4. Iudova-Romanova K., Strelchuk V., & Chubukova Y. Режисерські інновації у використанні технічних засобів і технологій у сценічному мистецтві. *Вісник Київського національного університету культури і*

*мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво.* (2019) Вип. 2(1). С. 52–72. URL: <https://doi.org/10.31866/2616-759x.2.1.2019.170749> (дата звернення 23.05.2023).

5. Malina R. F., Dixon S., Cubitt S. *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation.* MIT Press, 2007. 828 p.

6. Rämme G. Musicolor-visualizing music by means of a soap film. SCT Publishing. 2017. № 38. URL: <http://symmetry-us.com/Journals/proceedings/rame.htm> (date of access: 25.05.23).

7. Арістотель. Поетика : папер. кн. Харків : Фоліо, 2018. 156 с.

8. Балашова О. Net. art і парадокси сучасного мистецтва. *Філософська думка.* 2009. № 6. С. 79–90.

9. Бистрякова В. Н., Осадча А. М., & Пільгук О. А. Інновації та технології в сучасному мистецтві. *Народознавчі зошити.* 2017. № 2. С. 441–446.

10. Варивончик А., Оборська С., & Литвиненко Н. Проблеми та перспективи цифрових трансформацій в музейній практиці та сучасному мистецтві. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв.* 2022. Вип. 1. С. 70–75.

11. Верхова А. О. Синтез мистецтв у просторі естрадного видовища. *Молодий вчений.* № 5. С. 589–592.

12. Вишеславський Г. Відео-арт. *Сучасне мистецтво.* 2009. № 6. С. 53–70.

13. Гарнага І. В. Медіа як чинник соціокультурних та художніх трансформацій ХХІ століття. *Культурологічний альманах.* 2016. № 2. С. 36–41.

14. Долинко С. Постмодернізм. Вплив новітніх технологій на розвиток мистецтва і культури. *Наука. Освіта. Молодь.* 2017. № 1. С. 156–157.

15. Камишнікова О. Театр у добу високих технологій: трансформація традиційної форми. *Сучасні літературознавчі студії.* 2013. № 10. С. 172–178.

16. Король А. Теоретичні аспекти класифікації пластичних мистецтв. *Молодь і ринок.* 2012. № 1. С. 141–146.

17. Машталер А. А. Трансформація цінностей культури в інформаційних технологіях. *Вісник НТУУ КПІ.* 2008. № 3. С. 42–45.

18. Міронова Т. Інноваційна діяльність у сучасній образотворчості: новітні технології. *Збірник наукових праць Сучасне мистецтво.* 2019. № 15. С. 149–158.

19. Семикіна Т. І. Інноваційні технології у формуванні архітектурного простору як синтезований продукт мистецтва і раціональності.

*Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. 2011. № 28. С. 110–116.

20. Тімохін В. О. Історія й еволюція містобудівного мистецтва. *Вісник Національного університету «Львівська політехніка»*. Архітектура. 2008. № 632. С. 34–43.

21. Холодинська С. М. Види мистецтва як об'єкт теоретичного аналізу у XVIII–XIX ст. *Вісник Маріупольського державного університету*. Серія: Філософія, культурологія, соціологія. 2011. № 2. С. 143–150.

22. Храмова-Баранова О. Л., Галенко, А. В. Розвиток цифрових комп'ютерних технологій, їх вплив на мистецтво і дизайн України. *Гуманітарний вісник ЧДТУ*. Серія: Історичні науки. 2017. № 27. С. 82–87.

23. Циховська Е. Теоретичні дилеми поняття інтермедіальності. *Слово і час*. 2014. № 11. С. 49–59.

#### **Information about the authors:**

**Skorokhod Anastasiia Oleksandrivna,**

The third-year student of the Cultural studies Faculty  
Educational and Scientific Institute of Philosophy and Cultural Policy of  
Mykhailo Dragomanov Ukrainian State University  
9, Pirogov Str., Kyiv, 02000, Ukraine

**Vorozheikin Yevhen Petrovych,**

Ph.D. in Philosophy,  
Assistant Professor at the Philosophical Anthropology, Philosophy of  
Culture and Culture Studies Department  
Mykhailo Dragomanov Ukrainian State University  
9, Pirogov Str., Kyiv, 02000, Ukraine