

## Section: Art History and Literature

# ВИКОРИСТАННЯ АУДІОВІЗУАЛЬНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У МИСТЕЦТВІ: УКРАЇНСЬКИЙ ТА СВІТОВИЙ КОНТЕКСТ

**Мисечко Сергій Леонідович**

заслужений діяч мистецтв України, викладач

Кафедра мистецької освіти

Житомирський державний університет

імені Івана Франка, Україна

У своєму дослідженні розглянемо роль аудіовізуальних технологій у сучасному мистецтві, їхній вплив на художні практики та культурні парадигми, аналізуючи теоретичні засади аудіовізуальної культури, практичні приклади застосування технологій у театрі, кіно, музиці та візуальному мистецтві. Окрему увагу приділимо порівняльному аналізу українського та світового досвіду використання аудіовізуальних технологій. Визначимо перспективи розвитку нових жанрів.

Аудіовізуальні технології стали одним із ключових чинників розвитку мистецтва у XXI столітті. Вони забезпечують синтез звукових та візуальних елементів, створюючи нові форми комунікації та художнього висловлювання. Сучасний глядач очікує інтерактивності та багатоканального досвіду, що зумовлює трансформацію традиційних мистецьких практик. Сьогодні диктує необхідність застосування даних форм, для належної популяризації [1].

Початок XX століття ознаменувався появою кіно як першого масового аудіовізуального мистецтва. У другій половині XX століття телебачення стало головним каналом культурної комунікації. З кінця XX століття цифрові технології відкрили нові можливості для інтерактивного мистецтва, відеоарту та мультимедійних інсталяцій [2].

Основні напрями використання:

- Відеоарт: художники використовують відео як самостійний засіб вираження.
- Мультимедійні інсталяції: поєднання звуку, світла, відеопроєкцій та інтерактивних елементів.
- Віртуальна та доповнена реальність: створення занурювальних середовищ, де глядач стає учасником мистецького процесу.
- Цифрова музика та саунд-арт: експерименти зі звуковими ландшафтами та генеративною музикою.

Аудіовізуальні технології змінюють спосіб взаємодії між твором і глядачем: створюють ефект присутності; стимулюють емоційне занурення; формують нові моделі комунікації між митцем і аудиторією. Також новий

пластичний інструмент у мистецтві задає виклики та перспективи: технічні обмеження (потреба у високих технологіях та спеціалізованому обладнанні); авторське право (складність захисту цифрових творів); майбутнє (розвиток штучного інтелекту, генеративного мистецтва та інтерактивних платформ). Поєднання дієгетичних і недієгетичних звукових ефектів формує цілісний художній образ. Цифрові технології розширюють межі мистецтва, створюючи нові жанри та долаючи традиційний поділ на «живі» та технічно опосередковані мистецтва. Аудіовізуальні технології стають основою нової естетики, де художній твір існує як інтерактивний медіа-простір [3].

Практичне застосування:

#### 1. Кіно та театр

- Використання мультимедійних інсталяцій, проєкцій та інтерактивних екранів у театральних постановках.
- Розширення сценічного простору за допомогою відео-ефектів та цифрових декорацій.

Приклад: сучасні постановки у Національному центрі театрального мистецтва ім. Леся Курбаса активно застосовують відеоарт та інтерактивні технології [4].

#### 2. Музичне мистецтво

- Концертні шоу перетворюються на комплексні аудіовізуальні перформанси.
- Використання лазерних технологій, відеоінсталяцій та синхронізації звуку із зображенням.

Приклад: шоу гурту Coldplay з інтерактивними браслетами для глядачів, що створюють колективний аудіовізуальний досвід.

#### 3. Візуальне мистецтво та інсталяції

- Відеоарт, інтерактивні медіа та VR-проекти дозволяють глядачеві брати участь у формуванні твору.

Приклад: роботи Білла Віюлі, де відеоінсталяції поєднують звук, рух та образ у медитативному просторі [5].

Аналізуючи український досвід у театрі та кіно сучасні постановки активно застосовують відеоінсталяції, мультимедійні проєкції та інтерактивні технології. Українські режисери експериментують із цифровими технологіями, поєднуючи традиційні кінематографічні засоби з VR та AR.

Українські художники активно працюють із відеоартом та медіа-інсталяціями. Виставки у PinchukArtCentre та Мистецькому Арсеналі демонструють інтеграцію аудіовізуальних технологій у сучасні художні практики [6].

У Німеччині та Франції активно розвивається напрям медіа-арту. Ars Electronica (Лінц, Австрія) є платформою для експериментів із VR, AR та інтерактивними інсталяціями [7]. США художники та музиканти використовують аудіовізуальні технології для створення масштабних шоу.

Приклад – концерти Coldplay чи Beyoncé. У Японії та Південній Кореї активно розвивається цифрове мистецтво, зокрема інтерактивні виставки teamLab [8].

Використання VR та AR для створює інтерактивні мистецькі середовища. Поєднує традиційні мистецькі форми із цифровими технологіями.

Зростає і роль глядача як активного учасника мистецького процесу. Проте в Україні аудіовізуальні технології часто інтегруються у традиційні мистецькі практики, тоді як у світі вони стають основою нових жанрів. Світові центри мистецтва мають потужну інституційну підтримку (Ars Electronica, MoMA), тоді як в Україні розвиток здебільшого залежить від окремих митців та приватних ініціатив.

**Висновки.** Аудіовізуальні технології у мистецтві відкривають нові горизонти для творчості та сприйняття. Вони формують нову естетику, де межі між реальністю та віртуальністю стираються, а глядач стає активним учасником мистецького процесу. Український досвід використання аудіовізуальних технологій у мистецтві демонструє інтеграцію цифрових засобів у традиційні форми, тоді як світовий контекст характеризується створенням нових жанрів і масштабних інтерактивних проєктів. Обидва підходи мають перспективи розвитку, а їхнє поєднання може стати основою для формування глобальної аудіовізуальної культури.

### Список використаних джерел

1. Желєзняк С. В. Узаємодія звуку й зображення в сучасній аудіовізуальній культурі. *Культурологічна думка*. 2021. №20 (2). С. 171-178.
2. Manovich L. *The Language of New Media*. Cambridge, MA : MIT Press, 2001. 354.
3. Левченко О. В. Зміна парадигми аудіовізуальних мистецтв у ситуації експансії цифрових технологій. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв*. Серія : Аудіовізуальне мистецтво і виробництво. 2018. №2. С. 42–52.
4. Левченко О. В. Аудіовізуальні мистецтва та театр: сучасні тенденції. *Курбасівські читання : зб. наук. праць*. Київ : НЦТМ ім. Леся Курбаса, 2019. Вип. 14. С. 57–66.
5. Viola B. *Reasons for Knocking at an Empty House: Writings 1973–1994*. Cambridge, MA : MIT Press, 1995. 304.
6. Bishop C. *Digital Divide: Contemporary Art and New Media*. *Artforum*, 2012. URL : <https://www.artforum.com/features/digital-divide-contemporary-art-and-new-media-200814> (дата звернення: 18.02.2026).
7. Ars Electronica Center. *Futurelab Projects*. Linz, Austria. URL : <https://ars.electronica.art/futurelab/en> (дата звернення: 18.02.2026).
8. TeamLab. *Borderless Exhibitions*. Tokyo, Japan. URL : <https://www.teamlab.art/e/tokyo> (дата звернення: 18.02.2026).