

УДК 070:556:87/987

ORCID ID <https://orcid.org/0000-0002-0239-2752>DOI: <https://doi.org/10.37627/2311-9489-24-2023-2.143-152>

АКТОРСЬКА ТВОРЧІСТЬ У АУДІОВІЗУАЛЬНОМУ МИСТЕЦТВІ ЯК ВИД ХУДОЖНЬО-ЕСТЕТИЧНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

*Личковська***Наталія Романівна**

аспірантка, Київський
національний університет
театру, кіно і телебачення
імені І. К. Карпенка-Карого,
м. Київ

natalialychkovska@gmail.com*Nataliia Lychkovska*

postgraduate student, Kyiv National
I. K. Karpenko-Karyi University
of Theater, Film and Television,
Kyiv

natalialychkovska@gmail.com

Анотація. Природа творчості актора перетерпіла низку трансформацій і має міждисциплінарний характер. Наукова розвідка є спробою дослідити особливості акторської творчості в аудіовізуальному мистецтві як виду художньо-естетичної діяльності з погляду на особливості розвитку аудіовізуального мистецтва в Україні. Визначено відмінності термінів «аудіовізуальне», «кібер», «медіа» та «екранне мистецтво». Встановлено, що причиною надширокого застосування термінології є стрімкий розвиток та трансформація як форм мистецтва, так і засобів відтворення, створення та реалізації аудіовізуального продукту. Здійснена спроба структуризації творчої діяльності актора, і як результат запропоновано відокремлення власних і професійних якостей актора та навичок, необхідність яких зумовлена специфікою технологій, що використовуються в створенні аудіовізуального продукту.

Ключові слова: аудіовізуальне мистецтво, сучасне аудіовізуальне мистецтво, аудіовізуальний продукт, акторська творчість, художньо-естетична діяльність.

Постановка проблеми. Сфера аудіовізуального мистецтва перетерпіла критичних змін та трансформацій, пов'язаних з широким застосування сучасних технологій і виникненням нових форматів одночасно з істотною зміною старих. Акторська творчість у аудіовізуальному мистецтві потребує постійної еволюції та адаптації до нових форм та технологій. У контексті сучасних форматів та технологій актори мають змогу розширити свої творчі можливості та створити більш іммерсивний та вражаючий художній досвід для глядачів, однак, з іншого боку, сучасний формат аудіовізуального мистецтва висуває підвищені вимоги до акторської майстерності. Проблема акторської творчості в аудіовізуальному мистецтві полягає в забезпеченні балансу між сучасними технологіями та збереженням основних акторських принципів.

Останні дослідження та публікації. В існуючих мистецтвознавчих дослідженнях знаходимо велику кількість наукових напрацювань, які висвітлюють особливості професійного розвитку акторів у розрізі удосконалення акторської майстерності

та творчості й трансформації акторської майстерності (Алфьоров, А., & Алфьорова, З., 2022). Так вивчено питання модифікації акторської майстерності: від уяви до перевтілення (Барнич, & Горбачук, 2021); висвітлено ключові віхи історії українського кіно в контексті розвитку кіномистецтва (Брюховецька, 2011), в умовах трансформації сучасної аудіовізуальної культури в контексті наукових гуманітарних концепцій (Железняк, 2021); проаналізовано особливості використання акторських тренінгів для розвитку акторської майстерності (Барнич, 2009); проаналізовано аудіовізуальне мистецтво та педагогіку екранних мистецтв України в працях та документах ХХ–ХХІ ст. (Безручко, 2016; 2018); висвітлено ключові концептуальні вектори витлумачення змістового наповнення концепту «аудіовізуальне мистецтво» в сучасному мистецтвознавчому дискурсі (Ландяк, 2017); простежено трансформацію авторської режисури в екранному та сценічному мистецтві (Погребняк, 2017). Свого часу найбільш ґрунтовно приділили увагу акторській майстерності в аудіовізуальному мистецтві у своїх роботах, зокрема, впливовий історик і теоретик кіно Андре Базен, який досліджував еволюцію аудіовізуального мистецтва, французький філософ та літературознавець Ролан Барт, котрий розглядав акторський образ і його значення в кіно (Barthes, 1978), французький теоретик кіно Крістіан Метц, який досліджував образи через психоаналіз у кінотворі, та відомий кінорежисер Тарковський Андрій, який значну увагу приділяв акторському образу в кіно, вважаючи, що широта та ємність художнього образу досягається через точну фіксацію ситуації і настрою епізоду. Разом з тим, питання розгляду акторської творчості в аудіовізуальному мистецтві як виду художньо-естетичної діяльності не знайшло належного відображення в науковій літературі.

Мета статті полягає у встановленні особливостей акторської творчості як виду художньо-естетичної діяльності в аудіовізуальному мистецтві в контексті трансформаційних процесів, зумовлених розвитком технологій і медійних форматів аудіовізуальних продуктів.

Виклад матеріалу дослідження. Застосування сучасних технологій у сфері аудіовізуального мистецтва значним чином розширює можливості створення, представлення та сприйняття витворів мистецтва, роблячи досвід споживача більш особистим, захоплюючим і багатостороннім. Для творців

та платформ технології виконують значну кількість функцій щодо розширення варіантів та оптимізації процесу створення, презентації та популяризації контенту.

Однак, не дивлячись на всі переваги, технології також виступають певним викликом, оскільки їхній розвиток стрімкий і вимагає від митців та платформ відповідної швидкості та навичок щодо адаптації. Сучасна індустрія розваг та аудіовізуального мистецтва ставить нові вимоги до акторської діяльності. Актори повинні бути готові до технічних викликів, адаптуватися до нових форматів та платформ, розширювати свої виразні можливості та співпрацювати з комп'ютерною графікою. Саме тому все більше дослідників звертають увагу на особливості відтворення художньо-естетичної діяльності актора у світлі нових вимог сьогодення.

Значна кількість дослідників занепокоєні впливом стрімкого розвитку на акторську діяльність. Отже, з погляду на розширення сфер та форм аудіовізуального мистецтва, а також у зв'язку з його міждисциплінарним характером, постає питання, що саме варто розуміти під аудіовізуальним мистецтвом і визначення впливу сфери функціонування актора на його художньо-естетичну діяльність.

Єдиним терміном з фіксованим тлумаченням є визначення аудіовізуального твору в ст. 1 Закону України (ЗУ) «Про авторське право і суміжні права»:

«Твір у вигляді послідовності епізодів або кадрів зі звуком або без нього, поєднаних між собою цілісним творчим задумом, доступний для сприйняття за допомогою відповідних технічних засобів на певному виді екрана (кіно-, телеекрана тощо), на якому така послідовність кадрів утворює рухоме зображення» (Закон України «Про авторське право і суміжні права», Ст. 1).

Варто відзначити, що вказане тлумачення з'явилося в новій редакції Закону й, на відміну від попередньої версії, аудіовізуальний твір як об'єкт авторського права більше не обмежується матеріальним носієм (кіноплівка, магнітна плівка чи магнітний диск, компакт-диск тощо), що однозначно свідчить про вплив нових форм аудіовізуального мистецтва на процес законодавства. Однак, вказані тлумачення зосереджені на відтворенні мистецького продукту на екрані. Цілком зрозуміло, що тлумачення ЗУ створене з метою захисту авторського права, а отже, потребує певних доказів для того, щоб заявити про права на твір мистецт-

ва. З погляду на існування форм аудіовізуального мистецтва, процес фіксації яких ускладнений або неможливий, наприклад, театральні постанови, «live» концерти тощо, уважаємо це тлумачення недосконалим.

Звернемося до наукової сфери. Незважаючи на чисельність праць, присвячених різним аспектам аудіовізуального дискурсу, вчені не дійшли єдиної думки щодо тлумачення аудіовізуального мистецтва. Як бачимо, певне коло дослідників, розглядаючи особливості й умови розвитку аудіовізуального мистецтва, сприймають його винятково як телебачення (Безручко О.), мікс екранних форм мистецтва з кіберіндустрією (Алфьорова З.), мистецтво з погляду на «поверхні» відтворення, пов'язаних з типами екранів — традиційними (кіно-, телеекран, надсучасні монітори цифрових гаджетів (комп'ютерів, планшетів, смартфонів)) та нетрадиційними (голографічні, поверхні для проєкцій тощо) (Ландяк, 2017). З погляду на увагу дослідників до засобів трансляції творів, постає питання, чи буде німе кіно, показане на екрані смартфона, інакшим, ніж на екрані телевізора? Який вплив робить інструмент трансляції твору мистецтва на сам твір або його сприйняття? Вказані здобутки концентруються на мистецтві крізь призму засобів відтворення, що, на наш погляд, є дещо вузьким сприйняттям аудіовізуального мистецтва.

Однак, вважаємо, що конкретне тлумачення терміну «аудіовізуальне мистецтво» є необхідним, оскільки воно сприятиме зосередженню наукових зусиль на сутності акторської діяльності в контексті технологічних мультитрансформацій. Відповідно до словникового тлумачення поняття «аудіовізуальний» трактується просто, але вельми чітко:

«...оснований на одночасному сприйнятті чого-небудь слухом і зором; розрахований на таке сприйняття, пристосований для нього» (*Великий тлумачний словник української мови*).

Паралельно з терміном «аудіовізуальне мистецтво» використовують «медіа-мистецтво», притаманний дослідникам постмодернізму (Бодріяр Ж., Жижек С., Дерріда Ж. тощо) і який означає:

«...(від лат. *medium* — середина, посередник і англ. *art* — мистецтво) вид мистецтва, для створення і демонстрації якого використовують сучасні комунікативні та інформаційні технології (комп'ютерна, відео- та робототехніка, Інтернет, біо- та мультимедійна технологія тощо)» (Голуб, 2006).

До синонімів медіа-арту відносять кібер-арт (зображення, створене за допомогою комп'ютера), електрографія (електронні зображення, зокрема ксерокс), цифровий друк (або діджитал-принт), гібридне мистецтво (будь-які синтетичні образи комп'ютерного походження — візуальні, звукові й тактильні, що задіяні в створенні віртуальної реальності) (Вишеславський, 2010) тощо. На підставі аналізу підходів до дослідження аудіовізуального мистецтва ми дійшли висновку, що увага науковців здебільшого сконцентрована на засобах відтворення продуктів аудіовізуального мистецтва в односторонньому порядку, що свідчить про наявну обмеженість самого дослідження.

На наш погляд, відокремлення процесу створення творчого продукту від забезпечення реалізації його споживання забезпечить прозорість та глибину досліджень. Ми пропонуємо відокремити три ключові концептуальні категорії, пов'язані з поняттям аудіовізуального мистецтва: 1) мистецький твір; 2) процес створення, технології та інструменти також, 3) шлях презентації, трансляції мистецького твору, продукту. Як результат, поняття кібер- та медіамистецтва (медіа-арт) відносяться до другої категорії, через те що технології слугують інструментом створення мистецького твору. Екранні мистецтва — це різновиди мистецтва, які створюють продукти для трансляції на екрані. І насамкінець, поняття аудіовізуального мистецтва охоплює всі види мистецьких, творчих процесів, результатом яких стають твори, спрямовані на сприйняття слухом та зором, незалежно від методів, інструментів, процесів та засобів відтворення («доставки») до кінцевого споживача.

Розглянемо особливості творчої діяльності актора в умовах окреслених понять. З погляду класичного психоаналізу, мистецтво є результатом сублімації — захисного механізму особистості, спрямованого на ефективну утилізацію енергії лібідо. Про зв'язок особистості і творчості, а також особливі психологічні характеристики творчих людей говорять Юнг К., Маслоу А., Кестлер А. Альфоров М., спираючись на експериментальні дослідження акторської творчості, останній вирізняє ключові умови успіху творчої діяльності акторів:

1) механізми оптимізації рівня активації нервово-психічного апарату актора у процесі переживання ролі;

2) наявність специфічних механізмів узгод-

ження динамічних характеристик емоційного стану актора шляхом поєднання завданого образу та обставин життя ролі;

3) наявність над-завдання досить високого рівня узагальненості, що повідомляє суттєві енергетичні переваги дій актора як сценічного персонажа.

Апелюючи до наукової спадщини Вознесенського О., Барнич М. вважає, що будь-яка художня творчість — і насамперед акторська — пов'язана з трансформацією в структурі особистості художника (Барнич, 2021). Суть подібних перетворень чи закон художньої творчості в роздвоєнні «Я» творця на власне «Я» та на «Я-образ». Основним механізмом акторської творчості він називає емпатію. Біль Р. відокремлює дві здібності: фантазію, що покликана комбінувати дані досвіду й відповідає за професіоналізм, та уяву, під якою вчений має на увазі саме емпатію — мету акторської діяльності, що витікає зі здатності впливати на почуття безпосереднього споживача творчого продукту (Біль, 2013). Що доведено й науковими здобутками Клековкіна О., де було показано, що образ уяви формується у свідомості одночасно в єдино можливій формі, в акторській майстерності такою формою є виразна дія. Процес перевілення актора неможливий без роботи в уяві на межі реального та нереального, коли актор виступає одночасно суб'єктом, об'єктом, предметом та джерелом інструментів творчості.

Фактично, як подія, акторська гра має «непрозорість», що не знижується і зменшує будь-який тип попереднього планування сцени, отож дія породжує недвозначне посилання, що сприяє більш складним і двозначним сенсам, ніж ті, що виробляються винятково дискурсом або будь-яким іншим випадком, що прагне створити теологічну сцену (за Дерридом Ж.). Складність завдання, що стоїть перед актором на етапі відтворення певного образу, полягає в необхідності балансу між втіленням та відстороненням від ролі. Така подвійна природа творчого акту актора й зумовлює специфіку його діяльності. Адже актору необхідно кожного разу створювати повноцінну «додаткову» особистість, яка втілює в собі спосіб мислення, почуття, тривоги, очікування, навіть історію життя персонажа. Водночас, важливо зберігати свою цілісність, усвідомлювати межу між реальним та відтворювальним і не переступати її, що ускладнюється різноманіттям та кількістю ролей, які доводиться опрацювати акторам.

Психологічна цілісність та міць є не єдиними

вимогами до акторів. Адже мірилом успішності діяльності актора є саме глядач, споживач твору, продукту його творчості. З огляду на це сучасний актор повинен опанувати всі прийоми й виразні засоби для занурення в образ, але головне — зуміти захопити глядача, змусити його силою своєї енергетики стати співучасником, живим свідком подій, що відбуваються у творі. Тільки наступність і вдосконалення форм можуть забезпечити новаторство й унікальність у сфері кіномистецтва й акторської майстерності в аудіовізуальному мистецтві. Барнич М. стверджує, що «акторська майстерність актора має бути головним творчим імпульсом для сприйняття глядача» (Барнич, 2021). За словами Алфьорова А., глядач завжди відчуває цю енергетичну віддачу, підвищення її чи зниження (Алфьоров, А., & Алфьорова, З., 2022).

Очевидно, що становлення кіноакторського мистецтва йшло через засвоєння театральних традицій і разом з тим прагнуло розвинути свої специфічні засоби виразності, намагалося позбутися традиційних театральних умовностей гри актора. Естетичні норми акторського мистецтва в кінематографі зазнали докорінних еволюцій, взаємозбагачення і взаємопроникнення різних стилів і напрямів акторської гри з розвитком аудіовізуального мистецтва. Від «типажу» в кіно прийшла життєвість, вірогідність, зовнішня виразність, яскрава характерність. Від «натурника» — точність у передачі емоцій, жестів, бездоганне володіння пластикою, розуміння природи кінематографа. Від театрального актора — точне й правдиве зображення на екрані людської поведінки та переживань, вміння передавати «життя людського духу». Івченко В. говорив:

«У кіно я — з театру. Хоч різні ці дві збільшувальні лінзи — кіно і сцена, проте саме театрові я завдячую за творчий ґрунт» (Івченко, 2001).

Історичні етапи розвитку акторської діяльності завжди пов'язані з технологічним прогресом. Давайте поглянемо на маску бога Діонісія за часів Давньої Греції (іл.1, а). Театральним постановам того часу було властиве використання масок з утриманими зображеннями емоцій через цілком логічні причини — покращення візуалізації.

Головним викликом для актора була необхідність відігравати декілька ролей майже одночасно, встигати перевтілюватися іноді й у протилежних за характером персонажів через недостатню кількість акторів для об'ємних театральних постановок.



а)



б)

Іл. 1. Емоції у аудіовізуальному мистецтві: а) маска бога Діонісія (British Museum), б) фрагмент німого кіно за участі Ч. Чапліна.

Водночас, формат перформансу передбачав чергування драматичних і комедійних постанов, що змушувало акторів миттєво переключатися між протилежними образами (Dedoussi, 1995).

Наступною значною віхою в розвитку аудіовізуального мистецтва стало німе кіно, що несло в собі нові виклики для акторів. Якщо ми порівняємо маску й фото Чапліна Ч., то ми побачимо одну спільну рису — підсилений емоційний акцент (іл.1). У німому кіно актори мали лише своє тіло для того, щоб передати зміст повідомлення (Десятник, & Лимар, 2020). Головними засобами акторського мистецтва в «німому» кіно були виразні жести, посилені міміка, пантоміма, які зображали емоції персонажів фільму. Понад усе цінувалася ефектна зовнішність, вміння носити вишукані туалети, приймати красиві пози.

На початку ХХ ст. поширився стереотип кіннозірки, що на практиці обмежувало майстерність виконавця, зводячи її до тиражування одного вдало знайденого образу. Проте кращим акторам (Мозжухін І., Нільсен А., Чаплін Ч.) школа «німого» кіно дала точне відчуття пластичності образу, філігранну техніку артикуляції, руху, жести й міміки для лаконічного відтворення душевного стану героя.

Цікавим є факт, що поява звуку в кіно не привнесла полегшення в акторську творчість. Наступним завданням для акторів стала необхідність опанування технік роботи зі звуком і встановлення балансу між грою тіла та голосом. З розвитком кіномистецтва, поглибленням змісту сценаріїв фільмів зросли вимоги й усвідомлення більш широких можливостей акторського мистецтва на екрані. Івченко В. проголошував, що фільм потребує митця, а це поняття включає в себе талант, бачення світу, принциповість творчих позицій, благородність ідей та філігранну майстерність (Івченко, 2001).

Цілком очевидно, що індустрія кіно є одним з активних споживачів технологічного прогресу, але важливо з'ясувати, що саме це означає це для акторської творчості. Узаємодію кіноіндустрії з технологіями можна представити в різних аспектах: виробничі технології, продукти якої дозволяють знизити витрати в процесі виробництва, розширюють можливості спецефектів тощо; презентаційні технології, які забезпечують «доставку» аудіовізуального продукту споживачеві; змістовно-творчі технології, які обумовлюють творчий зміст.

Сьогодні комп'ютерні технології дозволяють реалізувати будь-який задум режисера, створювати

неймовірні за складністю і яскравістю світи, проєктувати складні трюки без необхідності залучення каскадерів, відтворення фізичних декорацій або навіть костюмів та гриму.

Завдяки технологічному прогресу світ побачили такі шедеври, як «Планета мавп» (2014, 2107), «Аватар» (2009, 2022), «Авенджери: Війна безкінечності» (2018), «Месники: Фінал» (2019), «Зоряні війни: Пробудження сили» (2015) тощо, ключовою, але не єдиною особливістю яких стала технологія «Motion Capture», що дозволяє наділяти віртуального персонажа пластичними рухами й мімікою, наближеними до людських, шляхом запису оригінальних рухів акторів. І якщо на початку така технологія передбачала використання дорогого та складного обладнання з датчиками й системами захвату рухів, то сьогодні вартість обладнання значним чином знижена, як і технологія зазнала вдосконалення, а використання датчиків і спеціальних костюмів уже непотрібна. «Motion Capture» в поєднанні з можливостями, які надають уже звичний «зелений екран» (chroma key), що дозволяє «вимикати» фон, і комп'ютерна графіка надають необмежені можливості для аудіовізуальної індустрії.

«Вимірність» презентації кінематографічних продуктів, що являють собою технологічні підходи до покращення і збагачення кінематографічного досвіду глядачів (3-7D технології), посідає теж окреме місце в розвитку аудіовізуального мистецтва. Вказані технології дозволили аудіовізуальному мистецтву вийти за межі екрану, створюючи відчуття реалістичності, глибини й об'ємності, впливаючи на зорові рецептори. Як результат, глядачі краще сприймають просторові відношення, перспективи та деталі, а їхнє розуміння та емоційне залучення зростає — ефект присутності, частини процесу у вигляді «спостерігача».

Не зважаючи на фантастичні технологічні аспекти, більшу увагу привертає саме змістовна сторона. Як бачимо, у форматі імерсійного кіно за допомогою технологій віртуальної (Virtual reality — VR) та доповненої реальності (Augmented reality — AR) аудиторія поринає в навколишнє середовище й стає активним учасником сюжетної лінії, як, наприклад, у фільмі «Король Лев» (2019), де глядач за допомогою VR-окулярів переноситься в африканську саванну та стає свідком пригод головних героїв.

Варто згадати про особливий жанр, інтерактивні фільми, які дозволяють глядачам стати

безпосереднім учасником подій, брати активну участь у розвитку сюжетної лінії, впливати на хід та фінал історії. Наприклад, «Late Shift» (2016), «Bandersnatch: Move or Die» (2021), «The Space Engineer» (2020) тощо пропонують широку свободу у виборі дій, прийнятті рішень та численні варіації фіналу, а «Lady and the Tramp: The Adventure Begins» (2021), доступний на платформі Disney+, дозволяє глядачам приймати рішення протягом історії, впливати на взаємодію персонажів та обирати різні шляхи дослідження світу фільму; «Immersion» (2018), у якому глядачі самі обирають, яку історію досліджувати та які дії чинити у світі, де люди можуть взаємодіяти зі штучним інтелектом.

Залучення аудиторії отримало поширення й у інтерактивному телебаченні. Яскравим прикладом є серіал «Чорне дзеркало: Банда на почесному місці» (2021), де глядачі можуть обирати дії головних героїв і тим самим впливати на розвиток і фінал історії.

Щодо ігрової індустрії, інтерактивність завжди була цілком природною для ігор, оскільки мета створення гри полягає в залученні гравця до певного процесу, створення альтернативної реальності або її імітації. Сучасні тенденції включають залучення акторів для трансформації їх у цифрових персонажів. Наприклад, прототипами ігрових персонажів інтерактивних ігор з нелінійним сюжетом («Detroit: Become Human» (Quantic Dream, 2018), «The Last of Us» (Naughty Dog, 2013) тощо) стають реальні актори, які не тільки надали голос, але й особливості рухів та зовнішність своїм прототипам.

Особливістю акторської творчості під час створення інтерактивних продуктів, окрім специфіки взаємодії з технічною стороною виробництва, є підвищена вибагливість щодо гнучкості й адаптивності. Інтерактивний сюжет є нелінійним і передбачає сценарні відгалуження та зміни, обумовлені вибором глядача. Актори повинні бути здатними беззастережно переключатися між різними емоційними станами та сценарними варіантами під час зйомок, а також мати гарне розуміння нелінійної структури сюжету та різних варіантів розвитку історії. Їм потрібно передати емоції та створити переконливих персонажів, враховуючи можливі сценарні гілки та вибори глядачів. Численні сценарні повороти, дії і різноманітні реакції одного й того самого персонажа вимагають емоційної витривалості.

Змін зазнає і характер виставок та інсталяцій, який не тільки збагачує досвід аудиторії, але й дозволяє отримати новий, відмінний від звичайного сприйняття. Одним з прикладів є виставка «Rain Room» («Кімната дощу») від англійської компанії Random International. У повній відповідності до назви це фактично є кімнатою, наповненою дощем і датчиками, які реагують на рухи відвідувачів і забезпечують повну невразливість відвідувачів, які залишаються сухими. Це створює враження, ніби людина контролює дощ і може проходити крізь нього. Досвід межі між реальним та віртуальним світом пропонує діджитал вистава «TeamLab Borderless» (Японія), яка є інтерактивним простором декількох кімнат, наповнених безкрайними мінливими пейзажами, через які рухаються відвідувачі, що можуть торкатися акторів і навіть взаємодіяти з ними, іншими відвідувачами, викликаючи зміни в проєкціях, отримуючи унікальний досвід безмежності.

В інтерактивних виставках та інсталяціях в акторській грі змінюється центр. Тепер не певний персонаж з властивими йому характеристиками й даними є роллю актора, а, залежно від характеру аудіовізуального продукту, майбутня або в реальному режимі часу емоція, враження і захоплення глядача. Актор повинен стати частиною вистави, кооперуючись фізично та психологічно з кожним елементом та учасником інтерактивного дійства. Мистецький продукт стирає границі між актором, режисером та творчим продуктом, дія якого направлена на максимальне сенсорне й психологічне подразнення аудиторії.

Додатковий виклик акторської діяльності становить розвиток соціальних мереж та медіа платформ. З появою стрімінгових сервісів та відеохостингів, таких як Netflix, YouTube та TikTok, аудіовізуальне мистецтво стало більш мобільним та гнучким. Відеоконтент доступний у будь-який час та з будь-якого кінця світу. Короткометражні фільми, блоги, відеоблоги, серіали для стрімінгових платформ стали популярними форматами, які вимагають нових підходів до створення контенту акторами в контексті особливостей споживання контенту. Акторам доводиться підлаштовуватися під тренди у форматах соціальних мереж, а також виконувати декілька функцій під час просування себе через платформи.

Різноманітність технологій призводить до ілюзорного зміщення акцентів дослідження з про-

цесу створення мистецтва на його відтворення, що, своєю чергою, призводить до некоректного використання термінології. Принципова різниця понять «аудіовізуальне мистецтво», «екранне мистецтво», «кібер- та медіа-арт» полягає у зв'язку зі створенням творчого продукту, процесом реалізації або безпосереднього споживання.

Численні проєкти, включаючи інтерактивні інсталяції, інтерактивне кіно, надали глядачеві абсолютно новий досвід і свідчать про здатність мистецьких форм поєднуватися та взаємодіяти, забезпечуючи новий простір та засоби реалізації творчого задуму, сутність якого завжди був і залишається понині в одному — створювати творчу реальність, наповнену емоціями та почуттями, для споживача.

Комбінація цих навичок допоможе акторам успішно використовувати сучасні технології в аудіовізуальному мистецтві та створювати видатні, вражаючі твори мистецтва. Тільки наступність і вдосконалення форм можуть забезпечити новаторство й унікальність у сфері кіномистецтва й акторської майстерності в аудіовізуальному мистецтві. Новаторство в акторській майстерності передбачає пошук нових форм впливу на глядача, його залучення до співпереживання аудіовізуального образу твору. Кожен з етапів розвитку аудіовізуального мистецтва здійснив вплив на характер та засоби акторської діяльності, однак ядро залишилося незмінним — наступність і вдосконалення форм можуть забезпечити новаторство й унікальність у сфері кіномистецтва й акторської майстерності в аудіовізуальному мистецтві.

Висновки. Встановлено, що аудіовізуальне мистецтво перетерпіло низку трансформацій. Розвиток медійних технологій змінив уявлення про мистецтво та його форму назавжди.

Отримані результати доповнюють наукові дослідження акторської творчості. Встановлено особливості використання термінів та специфіку понять «аудіовізуальне мистецтво», «кібер-арт», «медіа-арт» та «екранне мистецтво». Автором запропоновано відокремлення структурних компонентів акторської діяльності під час створення інтерактивних аудіовізуальних продуктів.

Трансформація аудіовізуального мистецтва охоплює зміни, що відбулися і продовжуються в цій сфері під впливом нових технологій, соціокультурних тенденцій і творчих підходів. Ключовими аспектами, що характеризують трансформацію,

є технологічні прогресивні зміни, що включають новий аудіовізуальний інструментарій; інтерактивність мистецьких продуктів і активне залучення глядачів; кроспредметний, міждисциплінарний та мультимедійний характер продуктів; експерименти та інноваційні рішення; глобалізації і доступність мистецьких продуктів широкій аудиторії.

Застосування сучасних технологій у сфері аудіовізуального мистецтва значним чином розширюють можливості представлення та сприйняття витворів мистецтва, роблячи досвід споживача більш особистим, захоплюючим і багатостороннім. Для творців та платформ технології виконують значну кількість функцій щодо розширення варіантів та оптимізації процесу створення, презентації та популяризації контенту. Однак, не дивлячись на всі переваги, технології також виступають певним викликом, оскільки їхній розвиток стрімкий і вимагає від митців та платформ відповідної швидкості й навичок щодо адаптації.

Сучасна індустрія розваг та аудіовізуального мистецтва ставить нові вимоги до акторської діяльності. Актори повинні бути готові до технічних викликів, адаптуватися до нових форматів та плат-

форм, розширювати свої виразні можливості та співпрацювати з комп'ютерною графікою. Незважаючи на вказані особливості, у центрі акторської діяльності залишається здатність передати емоції та створити міцний зв'язок з аудиторією, що залишається незмінним у світі аудіовізуального мистецтва.

За створення інтерактивних продуктів акторам доводиться відігравати «мультиролі», що являють собою паралельні варіації одного персонажа в контексті варіацій сюжетних ліній.

Постає також питання збереження автентичності мистецтва, забезпечення балансу між технічними можливостями й змістом, а також доступності широкій аудиторії. Важливо знайти гармонійне поєднання традиційних та сучасних підходів, щоб збагатити досвід споживачів продуктів мистецтва й зберегти первинні його функції, але уникнути втрати реальної цінності й культурного значення мистецтва в погоні за новим досвідом шляхом стимуляції сенсорного сприйняття людини. Акторська творчість як вид художньо-естетичної діяльності є водночас самовираженням самого актора, «віддзеркаленням» його сценічного образу та впливом на свідомість та сприйняття споживачами творчого продукту.

Література:

- Алфьоров, А. М., & Алфьорова, З. І. (2022). Аудіовізуальна сфера та креативні індустрії: морфологічні трансформації в першій чверті XXI ст. *Культура України*, (77), 7–18. DOI: <https://doi.org/10.31516/2410-5325.077.01>
- Барнич, М., & Горбачук, Н. (2021). Акторська майстерність: від уяви до перевтілення. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, 4(1), 18–27. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235062>
- Безручко, О. В. (2016). Аудіовізуальне мистецтво та педагогіка екранних мистецтв України у працях та документах XX–XXI ст. *Аудіовізуальне мистецтво і виробництво: досвід, проблеми та перспективи: колект. монографія*. Київ. С. 1, 23–64.
- Безручко, О., & Староста, М. (2018). Особливості й умови розвитку регіонального аудіовізуального мистецтва та виробництва в Україні. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, (2), 12–21. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2018.151756>
- Біль, Р. І. (2013). *Виховання акторської харизми: методичний посібник*. Вінниця: Нова книга.
- Брюховецька, Л. (2011). *Кіномистецтво*. Навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів. Київ: Логос.
- Великий тлумачний словник сучасної української мови*. (No date). Відновлено з <https://slovnyk.me/dict/vts/>
- Вишеславський, Г. (2010). *Кібер-арт. Термінологія сучасного мистецтва*. Paris; Kyiv.
- Голуб, О. С. (2006). *Медіа-арт*. Енциклопедія Сучасної України: електронна версія [веб-сайт] (І.М. Дзюба, А.І. Жуковський, М.Г. Железняк та ін.); НАН України, НТШ. Київ: Інститут енциклопедичних досліджень НАН України. Відновлено з https://web.archive.org/web/20210421224102/http://esu.com.ua/search_articles.php?id=65395.
- Дерріда, Ж. (1994). *Позиції. Бесіди з Анрі Ронсом, Юлією Крістевою, Жаном-Луї Удбіном, Гі Скарпетта*. Київ: Кобза

- (Серія «Дух і Літера»).
- Десятник, Г. О., Лимар, Л. Д., & Гоян, В. В. (Ред.) (2020). *Основи акторської майстерності в екранній творчості: тексти лекцій*. Київ: Інститут журналістики КНУ імені Тараса Шевченка.
- Железняк, С. В. (2021). Трансформації сучасної аудіовізуальної культури в контексті наукових гуманітарних концепцій. *Питання культурології*, (38), 76–84. DOI: <http://dx.doi.org/10.31866/2410-1311.38.2021.245704>
- Закон України (ЗУ) «Про авторське право і суміжні права». (No date). Відновлено з <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2811-20#Text>
- Івченко, В. (2001). Багатогранний талант: спогади кінорежисера. Буковина. *Віче*. № 44. С. 2.
- Клековкін, О. Ю. (2017). *Мистецтво: Методологія дослідження: Методичний посібник*. Інститут проблем сучасного мистецтва Національної академії мистецтв України. Фенікс. С. 144.
- Ландяк, О. (2017). Аудіовізуальне мистецтво як концепт у сучасному мистецтвознавчому дискурсі. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету ім. В. Гнатюка. Серія: Мистецтвознавство*, (1). С. 213–223.
- Манжалій, Н. (No date). «Нові території мистецтва»: розвиток комп'ютерно-електронного мистецтва в Україні (кінець 1990-х – початок 2000-х). Відновлено з <http://mediaartarchive.org.ua/publication/novi-teritorii-mistectva/>
- Мельничук, О. С. (Ред.). (1985). *Словник іношомовних слів*. 2-е видання, випр. і доп. Київ: Головна редакція «Українська радянська енциклопедія» (УРЕ). 966 с.
- Погребняк, Г. (2017). Авторська режисура в екранному та сценічному мистецтві. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення*, 20, 115–122. DOI: <http://dx.doi.org/10.34026/1997-4264.20.2017.221210>
- Пруденко, Я. (2018). *Історія медіа-арту в Україні. Досвід архівування*. Відновлено з <http://mediaartarchive.org.ua/publication/dosvid-arkhivuvannya/>
- Alforova, Z., Marchenko, S., Kot, H., Kotlyar, S., Medvedeva, & Mousseienko, O. (2021). Impact of Digital Technologies on the Development of Modern Film Production and Television. *Rapkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 13(n4). P. 27–40. DOI: <https://dx.doi.org/10.21659/rupkatha.v13n4.72>.
- Bezruchko, O., & Anikina, O. (2021). Modern audiovisual art within the space of Internet network: new aspects of interaction. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, 4 (1), 43–51. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235076>
- Dedoussi, C. (1995). Greek drama and its spectators: conventions and relationships. *Bulletin of the Institute of Classical Studies. Supplement*, 66. P. 123–132. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.2041-5370.1995.tb02184.x>. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/43767993>

References:

- A large explanatory dictionary of the modern Ukrainian language. (No date). Retrieved from <https://slovnyk.me/dict/vts/> (in Ukrainian)
- Alforova, Z., Marchenko, S., Kot, H., Kotlyar, S., Medvedeva, & Mousseienko, O. (2021). Impact of Digital Technologies on the Development of Modern Film Production and Television. *Rapkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 13(n4). P. 27–40. DOI: <https://dx.doi.org/10.21659/rupkatha.v13n4.72>
- Alfyorov, A. M., & Alfyorova, Z. I. (2022). Audiovisual sphere and creative industries: morphological transformations in the first quarter of the 21st century. *Culture of Ukraine*, (77), 7–18. DOI: <https://doi.org/10.31516/2410-5325.077.01>. (in Ukrainian)
- Barnych, M., & Gorbachuk, N. (2021). Acting skill: from imagination to reincarnation. *Bulletin of the Kyiv National University of Culture and Arts. Series: Audiovisual Art and Production*, 4(1), 18–27. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235062> (in Ukrainian)
- Bezruchko, O. V. (2016). Audiovisual art and pedagogy of screen arts of Ukraine in works and documents of the 20th – 21st centuries. *Audiovisual art and production: experience, problems and prospects: collection. monograph*. Kyiv. P. 1, 23–64. (in Ukrainian)
- Bezruchko, O., & Anikina, O. (2021). *Modern audiovisual art within the space of Internet network: new aspects of interaction. Bulletin of the Kyiv National University of Culture and Arts. Series: Audiovisual art and production*, 4 (1), 43–51. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235076>.

- Bezruchko, O., & Starosta, M. (2018). Peculiarities and conditions for development of the regional audio-visual art and production in Ukraine. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, (2), 12–21. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2018.151756>. (in Ukrainian)
- Biel, R. I. (2013). *Cultivating actor's charisma: a methodical guide*. Vinnytsia: New book. (in Ukrainian)
- Bryukhovetska, L. (2011). *Cinematography*. Education manual for students higher education closing. Kyiv: Logos. (in Ukrainian)
- Dedoussi, C. (1995). Greek drama and its spectators: conventions and relationships. *Bulletin of the Institute of Classical Studies. Supplement*, 66. P. 123–132. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.2041-5370.1995.tb02184.x>. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/43767993>
- Derrida, J. (1994). *Positions. Conversations with Henri Rons, Yulia Kristeva, Jean-Louis Udbin, Guy Scarpetta*. Kyiv: Kobza (Spirit and Letter Series). (in Ukrainian)
- Desyatnik, G. O., Lyman, L. D., & Goyan, V. V. (Eds.) (2020). *Basics of acting skills in screen creativity: lecture texts*. Kyiv: Taras Shevchenko Institute of Journalism of KNU. (in Ukrainian)
- Golub, O. E. (2006). *Media art*. Encyclopedia of Modern Ukraine: electronic version [website] (I.M. Dzyuba, A.I. Zhukovsky, M.G. Zheleznyak, etc.); National Academy of Sciences of Ukraine, National Academy of Sciences. Kyiv: Institute of Encyclopedic Research of the National Academy of Sciences of Ukraine. Retrieved from https://web.archive.org/web/20210421224102/http://esu.com.ua/search_articles.php?id=65395. (in Ukrainian)
- Ivchenko, V. (2001). Rich talent: memories of a film director. Bukovina. *Viche*. No. 44. P. 2. (in Ukrainian)
- Klekovkin, O. Yu. (2017). *Art: Research Methodology: Methodological Guide*. Institute of Contemporary Art Problems of the National Academy of Arts of Ukraine. Phoenix. P. 144. (in Ukrainian)
- Landyak, O. (2017). *Audiovisual art as a concept in modern art history discourse*. Scientific notes of the Ternopil National Pedagogical University named after V. Hnatyuk. Series: Art history, (1). P. 213–223. (in Ukrainian)
- Law of Ukraine (LU) "On Copyright and Related Rights"*. (No date). Retrieved from <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2811-20#Text> (in Ukrainian)
- Manzhaliy, N. (No date). *"New territories of art": development of computer and electronic art in Ukraine (late 1990s – early 2000s)*. Retrieved from <http://mediaartarchive.org.ua/publication/novi-teritorii-mistectva/> (in Ukrainian)
- Melnichuk, O. S. (1985). *Dictionary of foreign words*. 2nd edition, ed. and additional. Kyiv: Main editorial office "Ukrainian Soviet Encyclopedia" (URE). 966 p. (in Ukrainian)
- Pogrebnyak, G. (2017). Author directing in screen and scenic art. *Scientific Bulletin of the Kyiv National University of Theater, Cinema and Television*, 20, 115–122. DOI: <http://dx.doi.org/10.34026/1997-4264.20.2017.221210> (in Ukrainian)
- Prudenko, Ya. (2018). *History of media art in Ukraine. Archiving experience*. Retrieved from <http://mediaartarchive.org.ua/publication/dosvid-arkhivuvannya/> (in Ukrainian)
- Vysheslavskiy, G. (2010). *Cyber-art. Terminology today art*. Paris; Kyiv. (in Ukrainian)
- Zheleznyak, S. V. (2021). Transformations of modern audiovisual culture in the context of scientific concepts in humanities. *Issues of cultural studies*, (38), 76–84. DOI: <http://dx.doi.org/10.31866/2410-1311.38.2021.245704> (in Ukrainian)

Nataliia Lychkovska

Acting creativity in audiovisual art as a type of artistic and aesthetic activity

Abstract. The nature of acting, like audiovisual art, has undergone significant transformations and is deeply interdisciplinary. Scientific research is an attempt to investigate the peculiarities of acting creativity in audiovisual art as a type of artistic and aesthetic activity from the point of view of the peculiarities of the development of audiovisual art in Ukraine. The differences between the terms “audiovisual”, “cyber”, “media” and “screen art” are defined. It has been established that the reason for the extremely wide usage of the terminology is the rapid development and transformation of both art forms and the means of reproduction, creation and realization of audiovisual products. An attempt was made to structure the actor's creative activity, as a result of which it was proposed to distinguish the actor's personal and professional qualities as well as skills, the necessity of which is determined by the specifics of the technologies used in the creation of an audiovisual product.

Keywords: audiovisual art, modern audiovisual art, audiovisual product, actor's creativity, artistic and aesthetic activity.