

**ІННА ЛІСНЯК**

ORCID iD: 0000-0002-9079-0282

кандидат мистецтвознавства,  
науковий співробітник

Інституту мистецтвознавства, фольклористики  
та етнології ім. М. Т. Рильського НАН України

(Київ, Україна)

[i.lisnyak78@gmail.com](mailto:i.lisnyak78@gmail.com)

## ВИКОРИСТАННЯ МЕДІАТЕХНОЛОГІЙ У ПРЕЗЕНТАЦІЇ КОНЦЕРТНИХ ПРОГРАМ: МІЖ ШОУ ТА АКАДЕМІЗМОМ

Розглянуто презентацію сучасних концертних програм із залученням медіатехнологій. Виявлено тісний взаємозв'язок розвитку технологій від індустріалізованого до постіндустріалізованого суспільства та їхній вплив на мистецтво. Відзначено, що інформаційно-комп'ютерні технології призвели до зміни ціннісних орієнтирів соціуму, зростання ролі суто матеріальних речей та формування відповідного погляду на твори мистецтва. Легкодоступна популяризація музичної творчості цифровими засобами сприяла засиллю мистецької сфери симулякрами. Розглянуто вплив технологічного процесу на всі сфери соціуму та пов'язані з цим трансформації, зокрема й в академічній музиці. Обґрунтовано доцільність використання медіатехнологій у сучасній академічній музиці. Доведено, що використання сучасних медіатехнологій у професійній музиці дозволяє митцям створювати проекти високого художнього рівня, цікаві широкій слухачькій/глядацькій аудиторії. Вперше проаналізовано прем'єрне виконання фентезі-шоу «Володарі Стихій». Показано, що у концертній програмі режисер-постановник використав елементи шоу: інтерактив із залом, гейміфікацію, сучасну хореографію. Разом з цим, містерія не «опустилася» до рівня пересічного шоу. Виявлено концептуальні ідеї щодо створення дійства, шоу програми, в якому музична складова домінує над видовищем. Зроблено висновок про те, що синтез медіатехнологій з цікавим драматургічним задумом, професійною музикою, високим виконавським рівнем, а також елементами шоу допомагають режисерам створювати якісний мистецький «продукт». Подібний формат надає нового змісту музичним творам та привертає увагу суспільства до професійної музичної творчості. Доведено, що медіатехнології відіграють роль засобів художньої виразності, які допомагають розкрити задум. Поміж сучасних цифрових технологій у концертних програмах, зокрема фентезі-шоу «Володарі Стихій», було використано: відеопроекції, світлові ефекти, електронну обробку звука тощо.

**Ключові слова:** медіатехнології, концертна програма, медіа-арт, симулякр, академічна музика, популярна музика.

**Постановка проблеми...** Актуальність теми дослідження зумовлена високим рівнем сучасних цифрових технологій, які безпосередньо впливають та трансформують мистецьку сферу, у тому числі академічну музику. За допомогою сучасних медіатехнологій можливо підняти статус української

академічної музики у суспільстві та запобігти зведенню її ролі до суто побутового вжитку. Взаємодія академічної і популярної музичної практики є однією з визначальних тенденцій сучасної культурної площини. Особливість синтезу «елітарного» і «масового» становить двосторонній, взаємозумовлений процес. З одного боку, використання сучасних технологій, залучення елементів популярної музики до академічного музичного мистецтва є дієвим способом привернути увагу суспільства до професійної творчості, з іншого, відбувається зворотній процес — позитивний вплив на популярну музику, що загалом сприяє формуванню певного естетичного рівня широкої слухацької/глядацької аудиторії. Саме тому проблема використання медіатехнологій у презентації концертних програм потребує ретельного вивчення з позицій мистецтвознавства.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій...** Питання впливу технологічного процесу на мистецтво порушувались у працях вчених ще на початку минулого століття, зокрема на цьому наголошував В. Беньямін (1996). Французький філософ, культуролог Ж. Бодріяр (2004) вважав, що суспільство оточує вже не справжнє мистецтво, а його копії — симулякри. Безпосередній трансформаційний вплив на культурну сферу мала інформаційна революція 1980-х років. Становлення інформаційного суспільства стало основою фундаментального дослідження М. Кастельса (2000), який поетапно дослідив становлення мережі Інтернет та виникнення віртуального простору. Питання розвитку масмедіа та їх впливу на соціокультурну площину природно знаходиться у фокусі уваги українських вчених. Зокрема, виявленню взаємозв'язків засобів масової комунікації (ЗМК) та життєдіяльності сучасного соціуму, функціонування соціокультурної сфери присвячено дослідження А. Скорик (2017).

Про перші спроби використати медіатехнології в оперній практиці повідомляє Ю. Пальцевич (2020). Аналогічні процеси відбуваються і в театральному мистецтві. Так, Ю. Доброносова (2019) розглядає медіакommunікаційний контекст як важливу умову розвитку українського театру в культурі медіарозмаїття. Висвітленню сучасних технічних засобів оформлення сценічного простору присвячена робота К. Юдової-Романової (2017).

Увагу дослідників привертає проблема взаємодії академічної та популярної музики в сучасній українській культурі. Аналіз цього явища висвітлюють Н. Корнієнко (2013), Л. Корній та Б. Сюта (2014), А. Паславський (2018). Означені синтези торкнулися й народно-академічної сфери. Взаємодія елементів популярної музики у творчості Національного Академічного Оркестру народних інструментів (НАОНІ) частково висвітлюється у монографії І. Лісняк (2019). Таким чином, у сучасному мистецтвознавстві дослідження використання медіатехнологій, зокрема у презентації концертних програм, ще не здійснювалося.

**Мета дослідження** — обґрунтувати доцільність звернення професійних музикантів до використання медіатехнологій у презентації сучасних концертних програм в контексті світових інтеграційних процесів. Досягнення мети передбачало вирішення таких завдань:

- 1) дослідити взаємодію академічної та популярної музичних практик на прикладі концертної програми фентезі-шоу «Володарі Стихій»;
- 2) виявити роль сучасних медіатехнологій у створенні концертних програм.

**Виклад основного матеріалу дослідження...** Медіатехнології стали невід'ємною частиною сучасного суспільства, вони не тільки впливають на нього, але й трансформують усі сфери життєдіяльності людини, у тому числі соціокультурну площину. Ще на початку минулого століття В. Беньямін (1996) висловив думку про те, що винайдення звукозаписувальної апаратури, поява фото і кіно сприяли «омасовізації» мистецтва, і слухач/глядач знайомився не з унікальним, єдиним у своєму роді витвором мистецтва, а з його тиражованим, призначеним для масового сприйняття варіантом, копією. Тому, на думку вченого, «епоха технічної відтворюваності» призвела до втрати мистецтвом особливої аури (характерної унікальності). У 60-х роках минулого століття Ж. Бодріяр писав про те, що людство перейшло з «епохи оригіналу в епоху копії». «Синтетична» епоха, наскрізь просякнута технологіями, визначається вченим як «...культура енергоносіїв, культура очищення, крекінгу, розщеплення культурних молекул та повторного сполучення їх у продуктах синтезу» (Бодріяр, 2004, с. 96).

Власне, ідея залучити технології у мистецтво зародилася у 1960-х роках та належить американському художнику Діку Хігінсу (Dick Higgins). Згодом утворилося міжнародне об'єднання «Флюксус», куди увійшли митці, які сміливо синтезували, експериментували, суміщали «несумісні» жанри тощо. Їхня творчість виступала антитезою до традиційних уявлень про мистецтво та сприяла народженню нового його виду — медіа-арту. Практика медіа-арту полягає у безпосередньому використанні митцями сучасних комунікативних, інформаційних технологій для створення і демонстрації власних творів.

1980-ті роки відкрили «еру інформаційно-комунікаційних технологій», які вплинули на всі сфери соціуму та стали його невід'ємною частиною. Інформаційне суспільство сприяло стрімкому розвитку ЗМК та утворенню «надлишку» інформації. Причому, як зауважила А. Скорик, сучасні ЗМК «... спрямовані не лише на новизну інформації, а й на ствердження культурологічних та мистецьких стереотипів та позицій глядача» (2017, с. 38). Новації ІТ галузі призвели до виникнення нової реальності — віртуальної. На початку 80-х років минулого століття американський програміст Жарон Ланьє (Jaron Lanier) вперше ввів поняття «віртуальна реальність», яку американський вчений М. Кастельєс (1996) визначив як «реальну віртуальність». Ознакою сучасного періоду є одночасне співіснування двох вимірів: реального та віртуального світів (Корнієнко, 2013).

Початком «цифрової цивілізації» можна вважати 2007 рік, коли Стів Джобс (Steven Jobs), засновник компанії Apple, представив світу свій перший iPhone. Багатофункціональний гаджет об'єднав у собі телефон, комп'ютер та відео- та фотокамери з виходом в Інтернет. Відтоді всі функції стали ще більш доступними і простими у користування, швидко знайшовши використання у мистецькій площині.

Вищезначений стрімкий інформаційно-технологічний прогрес вплинув на зміну ціннісних орієнтацій, світоглядну парадигму соціуму. У сучасному суспільстві переважає споживацьке ставлення до всього, що оточує людину, звідси домінуючу роль відіграють суто матеріальні речі. На перший план

широкому загалу засобами медіатехнологій пропонуються повсякденні речі, що мають тимчасову цінність. Причому їхня «обгортка», як правило, з метою успішного продажу подається в естетично-привабливому вигляді. Бажання мати все і зараз, не виходячи із «зони комфорту», навіть більше, сидячи вдома на дивані, є цілковитою реальністю. Здійснення покупок, оплата послуг онлайн (комунальних, медичних, освітніх тощо) — результати впровадження цифрових технологій у повсякденне життя сучасного суспільства.

Відповідно, відбувається підміна понять: «творами мистецтва» стають звичайні, побутові речі, і, навпаки, роль справжнього мистецтва зводиться до рівня побутового вжитку та знецінюється. Тотальна симуляція всього і у всьому присутня в сучасному побуті, сфері послуг. Скажімо, в оформленні дизайну будинків або квартир (а-ля античні колони, англійські газони тощо), фотопринти світових шедеврів на пеналах для олівців або шпалерах, як-от «Мона Ліза», «Пані з горностаєм» Леонарда да Вінчі, рінгтони відомих творів Й.-С. Баха, В.-А. Моцарта на телефонах/смартфонах тощо. Про знецінення високого мистецтва свідчить і вартість квитків до філармонії, що часом коштують приблизно так само, як і горнятко кави у столичній кав'ярні. Це все цілком вкладається у положення Ж. Бодріяра про «епоху третього порядку», коли «копія посідає місце оригіналу» (2004).

Сучасне око й вухо вже звикли до таких симулякрів, конгломератів у повсякденному житті, як реклами, скажімо, ортопедичних матраців — «мистецтво сну», або, приміром, італійської чи будь-якої кухні — «мистецтво смаку», салону краси — «архітектура краси» тощо. Поруч із усталеними століттями послугами перукаря чи майстра манікюру виникають нові спеціалісти «індустрії краси», як-от майстер-бровист, який працює над «архітектурою брів».

Технологічні засоби сьогодні досягли такого високого рівня, що дозволяють будь-якій людині, скориставшись «б'юті індустрією», відчутти себе зіркою Голлівуду: будь-що можна наклеїти, наростити, накачати, або ж, навпаки, відрізати хірургічно чи лазером (можна й не так радикально — за допомогою «мишки» у програмі «Photoshop»). Все це зайвий раз підкреслює

важливість для сучасної людини суто матеріальної сторони, комфорту, зовнішньої краси та безпосереднього впливу сучасних технологій на суспільство. Як не парадоксально, симулякри присутні і в сфері харчування, яка більше схожа на досягнення розвинутих технологій хімічної промисловості. Зокрема, вже самі назви продуктів вказують на подобу явищ: «зі смаком курки», «сметанковий продукт» тощо.

Заповнення симулякрами усіх сфер соціуму впливає і на мистецтво. Результати використання технологій у мистецтві можна розглядати в різних аспектах. З одного боку, цифрові технології значно «розширили» контент, межі свого «побутування», впливу на маси, зробили мистецтво більш доступним для пересічної людини. Кожен бажаючий легко може відчути себе, приміром, художником (придбавши набір для творчості ТМ «Ідейка» — картини по номерах) або професійним фотографом, оператором (практично всі сучасні смартфони мають потужні фотокамери) тощо. Більше того, завдячуючи сучасним технологіям, будь-яка людина, що оволоділа технічним вмінням, може стати митцем. Оскільки сам процес творчості вже не є первинним, наявність таланту стає другорядним чинником: головне — володіти технологією. З іншого боку, виникає питання: наскільки «продукти» такої творчості можна назвати мистецтвом? І чи не відтворює вона «гіпермаркет культури», про який говорив Ж. Бодріяр (2004)? Втім, безумовно, такий підхід має право на існування, оскільки він також відкриває творчий потенціал особистості.

Отже, не дарма в країнах Європи класичне мистецтво, в тому числі й музичне, має державну підтримку, на відміну від комерційної музики. Адже величезна різниця у виконанні музики симфонічним оркестром, кожен з музикантів якого десятиріччями шліфував свою виконавську майстерність, та музики, створеної в електронному форматі, де на перший план висувається виключно технологічна робота, яка взагалі напямую не пов'язана з музикою (комп'ютерна обробка звуку, створення якісного візуального контенту, піар-промоція тощо). «Продукт культури» все більше сприймається виключно як товар, який потрібно вдало продати (Скорик, 2017).

Водночас, цифрова епоха надає можливості для розвитку, популяризації, збереження академічної музики, розширення меж її впливу. Завдяки мережі Інтернет слухач/глядач отримав доступ до скарбниць світового мистецтва. Стало можливим віртуальне відвідування музеїв, онлайн-трансляцій концертів, вистав, перегляди кінофільмів. За відсутністю спілкування наживо під час світової пандемії COVID-19 функцію комунікації виконують сучасні медіа. Завдяки відкритим мережам на Великдень-2020, який припав на пік карантину, усі бажаючі могли здійснити віртуальний тур до Храму Гроба Господнього в Єрусалимі, послухати пряму онлайн-трансляцію з Міланського кафедрального собору відомого тенора Андрея Бочеллі (Andrea Bocelli).

Отже, на сучасному етапі не існує складності й обмежень щодо донесення мистецтва до широкого загалу, питання в іншому — як його подати, в яку «обгортку» загорнути, щоб зацікавити широку публіку? Комерціалізація музичного мистецтва, розгляд його виключно як доступного і зрозумілого широким масам «товару», часом призводить до надмірного спрощення музичної мови. Науковці відмічають, що у сучасному просторі «помітно зріс сегмент масової музичної продукції заниженого художнього рівня, зорієнтований на невибагливого масового середнього слухача» (Корній та Сюта, 2014, с. 562), відбулося засилля симулякрами культурної площини (Корнієнко, 2013).

Водночас, мистецтвознавці вказують на протилежний процес, а саме: «інтелектуалізацію» популярної культури (приміром, творчість електрогурту «ОНУКА»). У дослідженні, присвяченому сучасному театру, Н. Корнієнко припускає, що «...в умовах тимчасового затухання або згортання програм стратегічних мистецтв саме так звані «легкі» жанри набувають рис будівничого нового духовно-інтелектуального простору» (2013, с. 83). Варто додати, що активізація популярної музики припадає на етапи певної стагнації академічної музичної культури. Дослідники зауважують, що виникнення популярних жанрів, в тому числі музичних, у «...періоди застою в розвитку традиційних класичних напрямків і являє собою спосіб його подолання та вираження нових зростаючих вимог» (Паславський, 2018, с. 134).

В останні десятиліття професійна українська музика зазнала важливих змін, пов'язаних із впровадженням ІТ та Інтернету, що додало значно більших можливостей для її популяризації на світовому рівні. Для того, щоб зацікавити широку аудиторію, митці звертаються до медіа-арту, застосовують у своїй творчості сучасні цифрові технології. Як приклад, розглянемо концертну програму фентезі-шоу «Володарі стихій» у виконанні солістів-інструменталістів та НАОНІ, презентація якої відбулася в Одеському Національному Академічному театрі опери та балету (22 листопада 2018 року), Івано-Франківському музично-драматичному театрі ім. Івана Франка (26 листопада 2018 року) та Київському Національному Академічному театрі опери та балету ім. Т. Г. Шевченка (1 грудня 2018 року).

В основі фентезі-шоу лежить авторська легенда режисера О. Журавчака про «Хранителів Стихій». За задумом митця, музичні інструменти уособлюють певну стихію: бандура представляє стихію Води, цимбали – Землі, скрипка – Вогню, етнодухові — Повітря, а «Душа Стихій» закодована в музичних «Зернах Мелодії», які виконуються НАОНІ. Містерія складається з окремих музичних номерів солістів та оркестру. Авторська музика виконавців досить різноманітна і яскрава — це твори бандуриста Георгія Матвієва («Взяв би я бандуру», «Night In The Forest», «Wild West Jazz»), цимбаліста Петра Сказківа («Буревій», «Боротьба», «Електра»), скрипаля Олександра Божика («Танок життя»), виконавця на етно-духових інструментах Олеса Журавчака («Світанок», «Коломийка-Плес»).

Варто додати, що оркестр також відіграв важливу роль в інтерпретації Легенди. На чолі з його художнім керівником, незмінним диригентом НАОНІ протягом 50-ти років Євгеном Гуцалом — Старейшиною Таємного кола Хранителів Стихій — оркестр виступив Хранителем «Музичних Зерен». «Зібрані» оркестром «Музичні Зерна» — це виконані ним різножанрові й різностильові твори: «Щедрик» М. Леонтовича, «Шумка-Гопак» Ю. Шевченка, Ghostbusters з кінофільму «Мисливці за привидами» Рея Паркера (Ray Parker), лемківська народна пісня «Ой, верше, мій верше» (в обробці Олега Кунтого).



Поруч зі звучанням етнічних інструментів (ліри, трембіти, деркача, дрімби, кувиці, сопілки, окарини та ін.) у постановці було використано й електронні (бас-гітару, електрогітару, електрокобзу, ударну установку).

Залученні медіатехнології допомогли візуалізувати головних героїв та підсилити враження від музичного дійства. Ефектним і вражаючим була застосована технологія 3D-маппінгу, яка дозволяє робити проєкції зображень або відео на будь-які поверхні. У даному випадку зображення проєктувалися одночасно на дві поверхні: завісу, що знаходилася за оркестром, та особливу світлову нитку, розташовану перед сценою. Таким чином, оркестр та саме дійство відбувалося між двома завісами та під час відеомаппінгу створювало ефект живої присутності у 3D-просторі. Аудіовізуальний ряд змінювався відповідно до номеру концерту. Приміром, Стихію Води супроводжували виведенні на проєктори водяні бризки, краплі води, водоспади; Стихію Повітря — зображення гір Карпат, неба. Ефект відеомаппінгу доповнювали світлове шоу та пневмоконструкції. Під тиском повітря полотна тканини здіймалися до гори, хаотично коливалися та підсвічувалися яскраво-червоним світлом, що створювало імітацію вогняних язиків під час виступу Стихії Вогню. Візуальне враження підсилювали і номери з балетом, сценічний дим. Авторські костюми солістів були виконанні у відповідній давньо-слов'янській стилістиці, що також органічно доповнювало театралізоване дійство.

Для створення конкурентоспроможного мистецького «продукту» було використано досвід оформлення звуку найвідоміших українських гуртів. На прописаний базовий плейбек (playback), в основу якого лягла ритм-секція та бас-секція, накладалося живе виконання оркестру. Цей ефект створив відчуття рівномірно заповненого простору, «широкого», потужного звучання. Для точного вступу оркестру був записаний сигнал клік (click). Кожен музикант, який знаходився на сцені, мав навушник, через який чув цей сигнал. Плейбек і клік було прописано під всі композиції (всього їх 21). Їх застосування стало необхідною умовою для синхронізації музики з іншими складовими театрального дійства, передусім відеоряду та світла. Варто додати, що для

музикантів НАОНІ всі ці нюанси не були новими, оскільки оркестр має досвід співпраці та вдалі виступи з електрогрупою ONUKA (Лісняк, 2019, с. 176).

Режисер, ведучий програми і виконавець Стихії Повітря О. Журавчак залучав слухача до інтерактиву, що, як відомо, характерно для мистецтва медіа-арту. Приміром, перед виступом кожного учасника він знайомив зал із солістами та задавав їм ряд питань. Для цього ведучий не використовував заздалегідь заготовлені тексти, а, відтак, на кожній з трьох презентацій були різні питання і різні коментарі. Це також «працювало» на створення атмосфери невимушеності й певного азарту, гри.

Продуманим елементом було залучення слухачів до процесу співтворчості. Приміром, під «тон» оркестру зал імітував дощ плесканням у долоні, допомагаючи Стихії Води, рівномірним тупотінням ногами відтворював пульс, серцебиття, «гул» Стихії Землі, дмухав, шепотів, імітуючи простір стихії Повітря та з увімкненими ліхтариками на мобільних телефонах імітував світло для Стихії Вогню. Таким чином, усі глядачі в залі безпосередньо долучилися до розкриття артефактів Стихій, перейшовши від пасивного «споживача» до повноцінного учасника театралізованого дійства. У цьому реалізувалася закладена ідея «інструментального мюзиклу»: перехід від споживацького до екологічного суспільства, в якому бути володарями означає володіти і дарувати, бути володарями на своїй землі та творити гармонію навколо себе.

Елементи гейміфікації (термін, який використовується у відеоіграх) були особливо цікавими наймолодшим «учасникам шоу» — дітям. Активізація кулонів-оберегів (підсвічення амулета у виконавця Стихій та виведення артефакту Стихії на відеопроєктор), пробудження «Енергії Стихій» відбувалася лише після віртуозного виконання Стихіяма своїх композицій. Причому у Володоря Стихії Вогню артефакт не відкрився ані після віртуозної «Коломийки», ані після відомих рок-хітів Фредді Меркурі (Freddie Mercury) та Курта Кобейна (Kurt Cobain). Лише після одночасного виконання О. Божиком на трьох скрипках за допомогою двох смичків (!) світового «хіта» «У печері гірського короля» Едварда Гріґа з сюїти «Пер Гюнт» амулет було активовано і

артефакт Вогню відкрито.

Створення подібної програми, в якій технічні засоби посідають важливе місце поряд із власне музикою, потребує професійної команди та відповідного фінансування. Окрім оркестрантів НАОНІ, солістів, головного диригента (Є. Гуцала), диригента (О. Кунтога), аранжувальника (І. Небесного), автора ідеї, режисера (О. Журавчака), було залучено чимало фахівців, без яких повноцінне сценічне дійство було б створити неможливо: художника-постановника та світлорежисера (Д. Ципердюка), саунд-продюсера (М. Сосіна), хореографа-постановника (О. Шляхтича, Театр танцю OSDС), художника костюмів (М. Антоняк), графічного дизайну (Я. Крижанівського).

Варто додати, що різноманітне використання сучасних цифрових технологій та засобів оформлення сценічного простору «не опустило» фентезі-шоу до рівня шоу-програми, у якій, як відомо, на перше місце виходить видовище, а відеоряд, костюми і хореографія займають важливіше місце, ніж музична складова (Юдова-Романова, 2017). У містерії на перший план виноситься музика — саме це і відрізняє фентезі-шоу «Володарі стихій» від шоу, де, за влучним висловом Ж. Бодріяра, «...на сцені розігрують те, чого бажають у залі...» (2004, с. 117).

Ще одним яскравим прикладом апробування медіатехнологій уже в оперній практиці є нещодавня постановка «Ліса Микити» за однойменною казкою-поемою І. Франка. Прем'єра опери відбулася у Львівському національному академічному театрі опери та балету 20 лютого 2020 року. З метою залучити публіку всіх вікових категорій на оперній сцені було використано чимало спецефектів, сучасних технологій: 3D-маппінг, видовищне світлове шоу, а також незвичний анімалістичний грим і маски звірів (вироблені з дротів та схожі на головні убори), повітряні гімнасти на полотнах (Пальцевич, 2020). Музично-інтонаційна «канва» опери, музику до якої написав І. Небесний, «зіткана» з авторських мелодій композитора та сучасних аранжувань західноукраїнського фольклору із залученням народних інструментів (бандура, трембіта, цимбали, колісна ліра). У мистецькому просторі України, як зауважує

Пальцевич, «Лис Микита» є першою оперою для «сімейного перегляду» (2020).

Постановки фентезі-шоу «Володарі стихій», опери «Лис Микита» стали прекрасним свідченням того, як вміле, продумане використання медіатехнологій органічно поєднуються з високопрофесійним виконанням і якісним музичним наповненням заради розкриття змісту. На цьому зауважують і дослідники: «...технічні засоби оформлення сценічного простору насамперед слугують інструментом художньої виразності, засобом втілення творчого замислу постановників» (Юдова-Романова, 2017, с. 3). Про синтезування технологій у мистецтві стверджував і Ж. Бодріяр: «...технічна довершеність може бути складовою смислу» (2004, с. 70). Основний момент у цьому – в чіь руках знаходяться технології та як їх використано.

Варто наголосити на подібності процесів взаємодії медіапростору у сучасних театральних постановках, де найбільш поширеними є використання відеопроєкцій, відеомапінгу, впровадження елементів інтерактивності й мережування тощо (Доброносова, 2019).

**Висновки.** Звернення музикантів академічної практики до використання медіатехнологій, зокрема у презентації концертних програм, є дієвим способом залучення широкої слухацької/глядацької аудиторії та популяризації національної музичної культури у світовому контексті. Аналіз прем'єрного виконання фентезі-шоу «Володарі Стихій» виявив складний процес синтезу академічної та популярної музики, що відбувається у взаємодії обох напрямів музичної культури, залученні елементів шоу (інтерактив, гейміфікація, сучасна хореографія тощо), здійсненні аранжувань у відповідній стилістиці класичних та народних композицій та виконанні світових «хітів», введенні електронних інструментів у формат НАОНІ. Водночас, очевидний вплив академічної музики на підняття інтелектуального рівня митців популярної сфери, а відтак — суспільства. Поєднання медіатехнологій (відеопроєкцій, світлових ефектів, електронної обробки звука) з високим виконавським рівнем та професійною музикою дозволяє митцям створювати якісний мистецький «продукт». У постановці концертних програм режисери використовують медіатехнології як

засоби художньої виразності, які допомагають розкрити, візуалізувати задум.

**Перспективи подальших розвідок.** Результати запропонованого дослідження надають можливість спрогнозувати подальші перспективні шляхи вивчення розвитку української академічної музики у світовому інтеграційному контексті, зокрема залучення сучасних медіатехнологій до створення музично-театральних постановок.

#### Список використаної літератури та джерел

1. Беньямин, В., 1996. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. В кн.: Ю. А. Здоровый, ред. *Избранные эссе*, 1996. Москва: Медиум. сс.15–65.
2. Бодрияр, Ж., 2004. *Симулякри і симуляція*. Переклад з французької В. Ховкуна. Київ: Видавництво Соломії Павличко «Основи».
3. Доброносова, Ю., 2019. Медіакомунікаційний контекст розвитку сучасного українського театру в культурі медіарозмаїття. У кн.: С. Пирожков, А. Загородній та Г. Скрипник, ред. *IX Міжнародний конгрес україністів. Мистецтвознавство. Культурологія. Збірник наукових статей (До 100-річчя Національної академії наук України)*. Київ: ІМФЕ, сс.552–564.
4. Корнієнко, Н., 2013. *Нелінійне театро(мистецтво)знавство: постнекласичний ландшафт. Від Фауста до Протея*. Київ: Альтерпрес.
5. Корній, Л. П. та Сюта, Б. О., 2014. *Українська музична культура. Погляд крізь віки*. Київ: Музична Україна.
6. Кастельс, М., 2000. *Информационная эпоха: Экономика, общество и культура*. Перевод с английского и научная редакция О. Шкаратана. Москва: ГУ ВШЭ.
7. Лісняк, І. М., 2019. *Академічне бандурне мистецтво України кінця ХХ — початку ХХІ століття*. Київ: ІМФЕ.
8. Пальцевич, Ю., 2020. «Лис Микита»: опера для всіх. *Музика: український інтернет-журнал*, [online]. Режим доступу: <<http://mus.art.co.ua/lys-mykyta-opera-dlia-vsikh>> [дата звернення: 11.04.2020].
9. Паславський, А., 2018. Проблеми взаємодії поп-культури та вторинного виконавства в Україні (на прикладі реконструкції кобзарського виконавства). У кн.: К. П. Черемський, ред. *Матеріали науково-практичної конференції «Актуальні питання сучасного виконавства на традиційних кобзарських інструментах»*, Київ, 26–27 червня 2018. Харків: Видавець Олександр Савчук, сс.132–144.
10. Скорик, А. Я., 2017. Мас-медіа як віддзеркалення соціокультурних трансформацій суспільства. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*, 4, сс.37–41.
11. Юдова-Романова, К. В., 2017. Технічні засоби оформлення сценічного простору : навчальний посібник. Київ: Видавничий центр КНУКіМ.

#### References

1. Benjamin, W., 1996. *Proizvedenie iskusstva v epokhu ego tekhnicheskoi vosproizvodimosti*. In: W. Benjamin, *Избранные эссе* [Selected Essays]. Moskva: Medium, pp.15–65.
2. Baudrillard, J., 2004. *Symuliakry i symuliatsiya* [Simulacra and Simulation]. Translated from French by Volodymyr Khovkhun. Kyiv: Vydavnytstvo Solomii Pavlychko “Osnovy”.
3. Dobronosova, Yu., 2019. *Mediakomunikatsiynyi kontekst rozvytku suchasnoho ukrainskoho teatru v kulturi mediarozmayittia*. In: S. Pyrozkhov, A. Zahorodnii & H. Skrypnyk, ed. *IX Mizhnarodnyi konhres ukrayinistiv. Mystetstvoznnavstvo. Kulturolohiya. Zbirnyk naukovykh statei (Do 100-richchia Natsionalnoi akademii nauk Ukrainy)* [IXth International Congress of Ukrainian Studies. Art Criticism. Culture Studies. Collected Scientific Papers (On the Occasion of the

National Academy of Sciences of Ukraine's Centenary)]. Kyiv: IMFE, pp.552–564.

4. Korniyenko, N., 2013. *Neliniine teatro(mystetstvo)znavstvo: postneklasychnyi landshaft. Vid Fausta do Proteya: Monohrafiia* [Nonlinear Theatre (Art) Studies: A Post-Classical Landscape. From Faust to Proteus: A Monograph]. Kyiv: Alterpres.

5. Korniy, L. & Siuta, B., 2014. *Ukrainska muzychna kultura. Pohliad kriz viky* [The Ukrainian Musical Culture. A Look through the Ages]. Kyiv: Muzychna Ukraina.

6. Kastels, M., 2000. *Informatsionnaya epokha: Ekonomika, obshchestvo i kul'tura* [The Information Age: Economy, Society and Culture]. Translated from English and scientifically edited by Ovsey Shkaratan. Moskva: GU VShE.

7. Lisniak, I., 2019. *Akademichne bandurne mystetstvo Ukrainy kintsia XX — pochatku XXI stolittia* [Academic Bandura Art of Ukraine in the Late XXth to Early XXIst Century]. Kyiv: IMFE.

8. Paltsevych, Yu., 2020. «Lys Mykyta»: opera dlia vsikh. *Muzyka: ukrainskyi internet-zhurnal*, [online]. Available at: <http://mus.art.co.ua/lys-mykyta-opera-dlia-vsikh> [accessed: 11 April 2020].

9. Paslavskiy, A., 2018. Problema vzaiemodii pop-kultury ta vtorynnoho vykonavstva v Ukraini (na prykladi rekonstruktsii kobzarskoho vykonavstva). In: K. P. Cheremskii, ed. *Materialy naukovo-praktychnoi konferentsii «Aktualni pytannia suchasnoho vykonavstva na tradytsiinykh kobzarskykh instrumentakh, Kyiv, 26-27 chervnia 2018»* [Proceedings of the Theoretical and Practical Conference «Current Issues of Modern Performance on Traditional Kobzar Instruments», Kyiv, 26–27 June 2018]. Kharkiv: Vydavets Oleksandr Savchuk, pp.132–144.

10. Skoryk, A., 2017. Mas-media yak viddzerkalennia sotsiokulturnykh transformatsii suspilstva [Mass Media as a Reflection of Socio-Cultural Transformations of Society]. *Visnyk Natsionalnoi akademii kerivnykh kadrov kultury i mystetstv*, 4, pp.37–41.

11. Yudova-Romanova, K., 2017. *Tekhnichni zasoby oformlennia stsenichnoho prostoru: navchalnyi posibnyk* [Technology of Stage Space Design: A Teaching Guide]. Kyiv: Vydavnychiy tsentr KNUKiM.

**INNA LISNIAK**

ORCID iD: 0000-0002-9079-0282

PhD in Art History,

Researcher,

Rylsky Institute of Art Studies, Folklore and Ethnology of the NAS of Ukraine

(Kyiv, Ukraine)

[i.lisnyak78@gmail.com](mailto:i.lisnyak78@gmail.com)

### **MEDIA TECHNOLOGIES TO PRESENT CONCERT PROGRAMS: BETWEEN SHOW AND ACADEMICISM**

*The article considers the presentation of modern concert programs with involving media technologies. The close relationship is revealed between the development of technologies from the industrialized to post-industrialized society, as well as their impact on art. It is noted that information and computer technologies have led to a change in the value guiding lines of society, the growing role of purely material things and the formation of a view of art works as a «product». The easily accessible popularization of musical works by digital means contributed to the preponderance of the artistic sphere with simulacra.*

*At the same time, it is proven that the usage of modern media technologies in the realm of professional music allows artists to create projects of a high artistic level, interesting for a wide audience. The authoress' research methods are aimed at substantiating the expediency of employing media technologies in modern academic music. Namely, systematic and culturological methods consist in considering the influence of a technological process over all social spheres and related transformations, including those in academic music. The method of analysis lies in studying the peculiarities of staging concert programs with the involvement of media technologies. The*

*interviewing method is in gaining an understanding of conceptual ideas for creating an action, a show programs in which the musical component dominates the spectacle.*

*The article analyses the premiere performance of the fantasy mystery show “Lords of the Elements”. It is demonstrated that to create a scenic program, the stage director has used elements of show: interactivity with the auditorium, gamification, and modern choreography. At the same time, the mystery did not “degrade” to the level of an ordinary show. It is concluded that the synthesis of media technologies with a thrilling dramatic conception, professional music, a high level of performance, as well as elements of show, help directors to create a huge-grade artistic “product”. This format gives a new significance to musical works and draws public attention to professional musical activities. It is shown that media technologies play the role of artistic expression means that are conducive to revealing an artistic idea. Among modern digital technologies in concert programs, particularly the fantasy mystery show “Lords of the Elements”, applied were video projections, luminous effects, electronic sound processing, etc.*

**Keywords:** *media technologies, concert program, media art, simulacrum, academic music, popular music.*

*Стаття надійшла до редакції 04.06.2020*