

## Теоретико-методологічні основи дослідження акторської творчості в аудіовізуальному мистецтві

*Личковська Наталія Романівна<sup>1</sup>*

Опубліковано	Секція	УДК
26.01.2023	Освіта/Педагогіка	079:567/543

DOI: <http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.7759028>

Ліцензовано за умовами Creative Commons BY 4.0 International license

**Анотація.** У статті здійснено аналіз теоретико-методологічних основ дослідження акторської творчості в аудіовізуальному мистецтві. Підсумовано, що еволюція мультимедійного аудіовізуального мистецтва пройшла складний процес становлення взаємодії технічних засобів та творчих задумів автора. В основі виділення періодів становлення екранного мистецтва та культури лежать технічні артефакти, що зумовлюють процес формування та поширення артефактів культурних – творів екранних мистецтв. Установлено, що теоретико-методологічними основами дослідження трансформації акторської творчості в аудіовізуальному мистецтві є той факт, що властивості цифрової медіареальності також відкривають можливості для маніпуляції з часом та процесуальністю, які в матеріальній дійсності, як правило, мають детермінований та необоротний характер. Підкреслено, що сучасна рефлексія аудіовізуального образу в акторській творчості, що поставила під питання класичну ідею відображення, спирається на феноменологічний підхід, звертаючись до проблематики популяризації візуального мистецтва. Виділимо ряд важливих моментів, щоб зрозуміти, що нового привніс феноменологічний підхід у дослідження акторської творчості в аудіовізуальному мистецтві. Тобто простір аудіовізуального образу в творчості актора більше не розглядається із зовнішньої точки зору стосовно суб'єкта, це завжди простір активної участі.

**Ключові слова:** теоретико-методологічні основи, підхід, акторська творчість, аудіовізуальне мистецтво, акторська майстерність.

### Theoretical and methodological foundations of the study of acting creativity in audiovisual art

**Annotation.** The article analyzes the theoretical and methodological foundations of the study of acting creativity in audiovisual art. It is concluded that the evolution of multimedia audiovisual art has undergone a complex process of formation of the interaction of technical means and creative ideas of the author. At the basis of the selection of the periods of formation of screen art and culture are technical artifacts that determine the process of formation and distribution of cultural artifacts - works of screen arts. It has been established that the theoretical and methodological basis of the study of the transformation of acting creativity in audiovisual art is the fact that the properties of digital media reality also open up opportunities

---

<sup>1</sup> Личковська Н. Р., аспірант, Київський національний університет театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, <https://orcid.org/0000-0002-0239-2752>

for manipulation of time and procedurality, which in material reality, as a rule, have a deterministic and irreversible nature. It is emphasized that the modern reflection of the audiovisual image in acting, which questioned the classical idea of reflection, is based on a phenomenological approach, addressing the issues of popularization of visual art. Let's highlight a number of important points in order to understand what the phenomenological approach has brought to the study of acting creativity in audiovisual art. That is, the space of the audiovisual image in the actor's work is no longer considered from an external point of view in relation to the subject, it is always a space of active participation. The phenomenological understanding that the audiovisual image in the invariants of acting in audiovisual art is not something external to the viewer emphasizes the connection between the image and the life of modern actors. The theoretical and methodological foundations of the study of acting creativity in audiovisual art are built on the involvement of interdisciplinary scientific tools. This approach is due to the fact that despite the wide scope of consideration of the acting problem by the majority of researchers, it never received its comprehensive methodological support and even more so never rose to the level of a general aesthetic, philosophical problem.

**Keywords:** theoretical and methodological foundations, approach, acting creativity, audiovisual art, acting skills.

### Вступ

Технічний прогрес ХХ ст. наклав свій відбиток на всі сторони життя і свідомості людства, не залишивши осторонь культуру та мистецтво. Досягнення, що впроваджуються в ці сфери, розширюють можливості традиційних напрямів акторської творчості та сприяють появі нових видів мистецтва, жанрів, що інтегрують можливості інформаційних технологій. Така інтегрована художня культура шляхом використання різних виразних засобів (аудіовізуальних, телекомунікаційних мультимедійних технологій) здатна надавати сильний вплив на формування масової культури, її смаків та орієнтацій. Так, домінуючим явищем у всіх сферах життя стає екранна культура, що включає в себе, на думку А. Алфорува, різного роду звукоглядні презентації, комп'ютерні технології, електронні мистецтва, фільми-концерти, відеокліпи, що охоплюють побут, художню діяльність та дозвільні форми аматорської творчості в аудіовізуальній сфері» [2, с. 8]. Задля того аби визначити теоретико-методологічні основи дослідження творчості акторів в аудіовізуальному мистецтві доцільно звернутись до витоків сучасного екранного мистецтва і розглянути властиві йому особливості на кожному з етапів розвитку.

Адже еволюція мультимедійного аудіовізуального мистецтва пройшла складний процес становлення взаємодії технічних засобів та творчих задумів автора. В основі виділення періодів становлення екранного мистецтва та культури лежать технічні артефакти, що зумовлюють процес формування та поширення артефактів культурних – творів екранних мистецтв. Біля витоків екранного мистецтва стояло створення німого кіно, що сприяло лише візуалізації задумів авторів. Період аудіовізуального синтезу пов'язаний з винаходом звукозапису і мультиплікації і включенням їх у кінематограф, що і послужило поштовхом для становлення екранної культури і кіномистецтва особливо. Цей етап також характеризується взаємодією кінематографа з різними формами театральних видовищ та вистав [14, с. 89].

З розвитком технічних засобів екранної культури поряд із використанням традиційних музичних інструментів відбувалося впровадження складніших механізмів створення аудіальності творів. Монтаж, комп'ютерні спецефекти, зйомка окремих епізодів за допомогою відеотехніки, а також запровадження аналогово-цифрового перетворення - все це знаменує початок електронної революції як специфічного періоду розвитку аудіовізуальної-екранної культури й творчості акторів. Цей період

характеризується виникненням естетики телебачення, що базується на відеоефектах [13, с. 18]. Можливості нових засобів комунікації, пов'язані з появою комп'ютера, ініціювали процеси глобалізації культури, що сприяло поєднанню різних технічних форм аудіовізуальної комунікації та мистецтва.

Інтернет та глобальні мережі змінили характер спілкування між людьми, це викликало зміну ідеологічних установок, стилю та темпу життя. Інтерактивність стає найважливішою складовою актуальної мистецької діяльності сучасних акторів. Елементи інтерактивності виникають у телебаченні та відео, комп'ютерних іграх, у виробничих процесах створення аудіовізуальних творів, з'являються технології віртуальної реальності. Таким чином, на початку XXI ст. настає період конвергенції всіх форм аудіовізуального в екранному мистецтві, що забезпечило зміну інваріантів творчості акторів. Їй сприяло написання численних наукових публікацій, де висвітлюється проблема розвитку сучасного культурно-мистецького простору [11], теоретичні й методичні засади професійної підготовки майбутніх акторів [12]. Крім того науковці аналізують аудіовізуальне мистецтво та педагогіку екранних мистецтв України у працях та документах ХХ–XXI ст. [3]; досліджують засадничі віхи історії українського кіно [4; 5] в контексті виховання акторської харизми [6] в умовах жанрової модифікації [7] й зміни характерологічних особливостей акторської творчості [8]; висвітлюють ключові концептуальні вектори витлумачення змістового наповнення концепту «аудіовізуальне мистецтво» у сучасному мистецтвознавчому дискурсі [10]. На сучасному етапі вивчення акторської творчості з точки зору змін її інваріантів не знайшло належного відображення в науковій літературі. Що визначило мету статті: проаналізувати теоретико-методологічні засади вивчення акторської творчості в аудіовізуальному мистецтві.

### Результати

В рамках дослідження вважали, що теоретико-методологічні основи вивчення сучасних інваріантів творчості акторів беруть початок в розумінні природи аудіовізуального мистецтва, сучасного медіапростору, інноваційної медіакультури. Актуальний медіапростір конструюється на основі цифрових технологій. Ця обставина зовсім іншим чином фондує традиційні нецифрові медіа.

Звертаючись до сучасного етапу розвитку аудіовізуального екранного мистецтва, слід зазначити, що стало можливим здійснювати складні просторово-графічні світлові проєкції, поєднуючи їх із музикою, здійснюючи їхню взаємодію, образну єдність, рівноправний синтез музики та мальовничої картинки. У масових мультимедійних шоу сьогодні знаходять широке застосування лазерні ефекти, здатні проєктувати різні зображення на сцені, стінах, воді та інших поверхнях.

Ще одним вектором розвитку можна назвати мультимедійну сценографію, тобто використання технологій мультимедіа та засобів комп'ютерної графіки. «Голографічна проєкція, технологія "прорізання" за кольором (застосовується зараз в основному в кінематографі та на телебаченні), впровадження мобільних технологій з метою створення атмосфери інтерактивності участі в дійстві кожного глядача - ось елементи сценографії завтрашнього дня» [6]. Голографічна проєкція лягла в основу технології 3Д-відеомепінгу (відеомепінг або проєкційне шоу), що представляє собою «інтеграцію відеомистецтва та 3Д-технологій, що полягає у створенні 3Д-проєкції на фізичний об'єкт навколишнього середовища з урахуванням його геометрії та розташування в просторі, при художній модифікації за допомогою аудіовізуальних засобів у глядача виникає аудіовізуальна ілюзія» [4]. Використання нових аудіовізуальних технологій у поєднанні з яскравою художньою ідеєю дозволяє авторам утримувати інтерес глядача, сприяє

посиленню естетичного та психоемоційного ефекту, відіграє культуротворчу роль у розвитку жанру масового мультимедійного шоу.

Цифрові технології значно іншим чином трансформують і заново кодують картографію медіапростору, що своєю чергою впливає на зміну інваріантів акторської творчості. Сьогодні матеріальний носій інформації також як і раніше впливає на контент, що репрезентується через нього, проте раніше існували демаркаційні лінії, які розділяли між собою аналогові медіа за принципом різного матеріального і функціонального втілення, а значить і різного способу взаємодії суб'єктів культури з ними, стираються в сучасності.

З іншої точки зору теоретико-методологічними основами дослідження трансформації акторської творчості в аудіовізуальному мистецтві є той факт, що властивості цифрової медіареальності також відкривають можливості для маніпуляції з часом та процесуальністю, які в матеріальній дійсності, як правило, мають детермінований та необоротний характер. Так, цифровий об'єкт є «податливим» до трансформацій у часі, коли користувач може повернутися до попереднього стану без втрати якостей, а потім знову перейти до останньої, теперішнього моменту версії.

Сучасна людина, яка опинилася в ситуації «аудіовізуальної реальності», де постійно тиражуються візуальні образи, починає діяти, мислити, бачити «очима» камер та об'єктивів. Так формується специфічна реальність, а саме – медіавізуальність, де соціальне життя та повсякденні практики людини набувають зримих форм і видимих рис. Особливістю цієї ситуації стає «виробництво і споживання зображень», які визначають різні способи життя, різні картини світу, різні мови, і разом з тим і різні вимоги до реальності. Це відбувається завдяки використанню, зокрема 3Д-відеомепінгу.

Можливості технології 3Д-відеомепінгу дозволяють створювати не лише глобальні шоу чи виступи артистів на світових аренах, а й влаштовувати камерні заходи та рекламні акції. Аналізуючи деякі світові події щодо використання новітніх технологій екранного мистецтва 3Д-відеомепінгу, можна виділити найбільш популярні сфери їх застосування:

- масові мультимедійні та музичні шоу - на час проведення урочистих заходів проєкції здатні перетворити навколишнє середовище у заданій тематиці за допомогою кольору, сценаріїв сприйняття, а також відтворити голографічні проєкції виконавців;
- дизайнерські рішення - великі можливості для інтер'єрних проєктів за рахунок використання кольорів, візерунків, текстури, меблів та ін;
- театральні постановки – візуалізація різних декорацій, атмосфери сюжету за допомогою різних рішень дизайну, гри світла;
- хореографічні етюди - можливість використовувати технологію в мультимедійних інтерактивних хореографічних спектаклях, де інтерактивність досягається за рахунок реагування зображення, що проєктується на звук і рух на сцені;
- реклама - дана технологія має тенденцію у майбутньому приєднатися до різновидів зовнішньої реклами, стати елементом інформаційного простору міста [4].

Таким чином, екранне мистецтво нового покоління отримало визнання на міжнародних та світових аренах, а сучасній аудиторії імponує яскравість та видовищність заходу, при яких емоційне враження від побаченої аудіовізуальної ілюзії надовго залишається в пам'яті.

Включення художньо-технологічного аспекту до сценарно-режисерського бачення інваріантів акторської творчості стає запорукою успіху та глядацької симпатії. Отже, еволюція екранного мистецтва межі ХХ - ХХІ ст. проходила під впливом аудіовізуальних технологій. Сучасний етап його розвитку характеризується інтеграцією та синтезом

різних засобів та технологій інформаційно-технічного прогресу в культурі та мистецтві. Цей факт знаходить свій відбиток у художньо-естетичній природі акторської майстерності, отже, й у культурі загалом.

Якщо раніше виробництво та споживання аудіовізуальних образів відбувалося у просторі музеїв, то тепер цю «другу реальність», що репрезентується медіа, ми бачимо на екранах кіно, неоновій рекламі, у міському транспорті, фасадах будинків, дзеркальних просторах магазинів, зупинках. Інакше кажучи, всі ці образи вплетені в наше повсякденне життя. Повсюдне поширення аудіовізуальної інформації з великих та малих екранів призводить до того, що знайомство людини з технічно опосередкованими аудіовізуальними образами випереджає знайомство з образами навколишнього світу. Можна говорити про появу нового покоління молодих людей, для яких цифрові візуальні образи сприймаються як «первинні», оскільки вони знайомляться з ними раніше, ніж навчаються писати чи читати.

Конвергенційні процеси в галузі кіно, відео, телебачення, комп'ютерних та інтернет технологій значно збагатили мову екранних мистецтв й спричинили трансформацію акторської творчості. Цей синтез породив нові жанри та жарові утворення, значно розширив глядацьку базу, омолодивши її. Аудіовізуальною творчістю із задоволенням займається більшість молодих акторів та режисерів. З цим плідним процесом пов'язуємо розвиток авторського кінематографа, у тому числі в молодіжному, студентському середовищі. Коли кіно стає тотально авторським. Його вигадують та створюють тотальні автори – драматурги, режисери, оператори, монтажери – часто в одній особі. Прокатним майданчиком для таких фільмів та телепрограм дедалі активніше стає інтернет, фестивалі авторського, незалежного та студентського кіно, університетські кіно- та відеозали, вузівські телеканали.

Сучасні проблеми конвергенції естетик акторського виконання та екранних технологій можна розглядати як потужний виклик аудіовізуальним мистецтвам, естетичному та духовному вихованню поколінь й акторській майстерності. У цифровій комунікації аудіовізуальний ряд відіграє вирішальну роль, тут постійно виникають і вірусно поширюються нові явища, що ґрунтуються саме на зображеннях. Використовуючи семіотичний спосіб аналізу, мультимодальні дослідження, намагаються «дешифрувати» у звичайних візуальних «текстах» реакції аудиторії на прояви акторської творчості та інтенції автора/режисера. Тому візуальне, як правило, тут виступає як обов'язковий «фон» вербальних комунікацій або речових елементів повсякденного середовища. Сучасна рефлексія аудіовізуального образу в акторській творчості, що поставила під питання класичну ідею відображення, спирається *на феноменологічний підхід*, звертаючись до проблематики популяризації візуального мистецтва. Виділимо ряд важливих моментів, щоб зрозуміти, що нового привніс феноменологічний підхід у дослідження акторської творчості в аудіовізуальному мистецтві. Тобто простір аудіовізуального образу в творчості актора більше не розглядається із зовнішньої точки зору стосовно суб'єкта, це завжди простір активної участі.

Феноменологічне розуміння того, що аудіовізуальний образ в інваріантах акторської творчості в аудіовізуальному мистецтві не є чимось зовнішнім по відношенню до глядача, акцентує увагу на сполучному зв'язку образу з життям сучасних акторів. Доцільно в процесі вивчення інваріантах акторської творчості в аудіовізуальному мистецтві використовувати різні теоретичні підходи для аналізу як традиційних, так і нових цифрових аудіовізуальних образів. Наприклад ведемо мову про «інтерпретативний» підхід, згідно з яким образ розуміється як «культурна репрезентація», візуальний конструкт, опосередкований соціальними та ідеологічними практиками, та «нерепрезентативний». У контексті генези акторської майстерності у

аудіовізуальному мистецтві типажна концепція виконавчої творчості виявляється не лише життєздатною та плідною методою, технологією акторської діяльності в екранній творчості. Вона логічно закономірно продовжила та модернізувала відкриття, зроблені ще основоположниками кіномистецтва.

В межах дослідження до теоретичних основ дослідження віднесено висновки Ю. Висоцького та О. Москаленко-Висоцької, що «актор повинен бути здатним точно розшифрувати поведінку героя на екрані. Йдеться про розуміння кому й для чого говорить його герой, усвідомлення дійової спрямованості його мови, а також ставлення екранного героя до того, з ким він спілкується. Актор повинен уміти чути, як говорить екранний герой. Для того щоб бути здатним у момент сприйняття навіть окремої репліки усе почути й одразу врахувати всі нюанси, потрібні такі професійні якості:

- 1) здатність миттєво вловлювати та глибоко розуміти нюанси поведінки персонажа на екрані;
- 2) професійно розвинений і налаштований на сприйняття мови слух;
- 3) професійно налаштований на сприйняття зір, здатний до зчитування поведінки екранного персонажа, його ставлення до інших дійових осіб, емоційного забарвлення фрази, її дійову спрямованість, підтекст, другий план тощо;
- 4) абсолютно точний «внутрішній годинник», який під час першого прослуховування фрази одразу ж фіксує часові межі її виголошення та закладає їх у внутрішню програму відтворення, що вмикається в момент початку проби;
- 5) голосова гнучкість і широка палітра мовленнєвих засобів виразності;
- 6) високий рівень емоційного розвитку, здатного до відтворення при внутрішньому виправданні широкого спектра емоційних забарвлень екранного існування» [8, с. 187].

Окреслені якості органічно переплітаються в сучасних інваріантах творчості акторів. З іншого боку, дослідники стверджують, що «регламентованість моменту творчості в часі є ще однією зі специфічних особливостей акторської професії. Про це актори-першокурсники теж дізнаються під час вступних бесід про свою майбутню професію. Актор позбавлений права не розпочинати виставу через відсутність жаданого натхнення. Умови професії зобов'язують розпочати роботу рівно, припустимо, о 19 годині. Питання здатності актора налаштуватися на творчість – це питання його професіоналізму. Професія зобов'язує перебувати в натхненному самопочутті тоді, коли це потрібно для колективної творчості. На відміну від представників інших творчих професій (письменник, художник, скульптор), які мають можливість творити тоді, коли з'явиться очікуване натхнення, актор починає працювати тоді, коли або розсунулися завіси, або прозвучала репліка на його вихід, або коли кінорежисер віддав команду: «Мотор! Почали!»» [8, с. 188].

### Висновки

Аудіовізуальне мистецтво іманентно пов'язане з технікою, і вся історія розвитку кіно, телебачення, мультимедіа показує, що зміна естетики аудіовізуальних творів пояснюється не лише впливом змін у суспільстві та культурному середовищі, а й є результатом процесу взаємодії творчих ідей з ідеями технічними та виконавською майстерністю акторів. Розвиток акторської майстерності в аудіовізуальному мистецтві детермінований тим фактом, що об'єктивні процеси технологізації захопили матеріально-виробничу сферу й вплинули і на духовно-інтелектуальну сферу – науку, мистецтво, освіту, комунікацію тощо. Найбільш дивним та непередбачуваним виявилось впровадження машинної техніки у сферу мистецтва. Теоретико-методологічні основи дослідження акторської творчості в аудіовізуальному мистецтві побудовані на залученні міждисциплінарного наукового інструментарію. Даний підхід обумовлений

тим фактором, що незважаючи на широкі масштаби розгляду акторської проблеми більшістю дослідників, вона так і не отримала свого вичерпного методологічного забезпечення і тим паче так і не піднялася до рівня загальноестетичної, філософської проблематики.

### Список використаних джерел

1. Алексієнко О.О. Інтерсуб'єктивність: естетико-психологічний аналіз : дис. ... канд. філос. наук: 09.00.08 / Олена Олександрівна Алексієнко. К., 2000. 166 с.
2. Алфьоров А. М., Алфьорова З. І. Аудіовізуальна сфера та креативні індустрії: морфологічні трансформації в першій чверті ХХІ ст. *Культура України*. 2022. Вип. 77. С. 7–18.
3. Безручко О. В. Аудіовізуальне мистецтво та педагогіка екранних мистецтв України у працях та документах ХХ–ХХІ ст. Аудіовізуальне мистецтво і виробництво: досвід, проблеми та перспективи: колект. монографія. Київ, 2016. Т. 1. С. 23–64.
4. Брюховецька Л. І. Історія українського кіно. П'ять років із ста. Мистецтвознавство України. 2001. Вип. 2. С.255–268.
5. Брюховецька Л. Кіномистецтво: навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. / Лариса Брюховецька. К.: Логос, 2011. 391 с.
6. Біль Р. І. Виховання акторської харизми : методичний посібник. Вінниця : Нова книга, 2013. 232 с.
7. Бовсунівська Т. В. Жанрологія. Теорія роману: навчальний посібник. Київський університет. 2017. 378 с.
8. Висоцький Ю., Москаленко-Висоцька О. Характерологічні особливості акторської творчості в мистецтві дубляжу ігрових фільмів. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв*. Серія: Сценічне мистецтво. 2022. № 5(2). С.181–192
9. Герчанівська П. Е. Культура в парадигмах ХХ–ХХІ ст. : монографія / П. Е. Герчанівська. К. : НАКККіМ, 2017. 378 с.
10. Ландяк О. «Аудіовізуальне мистецтво» як концепт у сучасному мистецтвознавчому дискурсі. *Наук. зап. Тернопіль. нац. пед. ун-ту ім. В. Гнатюка. Серія : Мистецтвознавство*. 2017. № 1. С. 213–223.
11. Сучасний культурно-мистецький простір: креативні та інформаційно-комунікативні трансформації : матер. Всеукр. наук.-практ. конф., 21–22 червня 2022 р. М-во культ. та інформ. політики України; Нац. акад. кер. кадрів культ. і мистец. Київ : НАКККіМ, 2022. 195 с.
12. Теорія та методика професійно-педагогічної підготовки освітянських кадрів: акмеологічні аспекти : монографія / керівн. авт. кол. Н. В. Гузій ; Мін-во освіти і науки України, Нац. пед. ун-т імені М. П. Драгоманова. Київ : Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2018. 516 с.
13. Чміль Г. П. Екранна культура: плюральність проявів: монографія. Харків : Крук, 2003. 336 с.
14. Чміль Г. П. Людина – екран: візуальна антропологія (пост) сучасності: монографія. Київ : Ін-т культурології НАМ України, 2020. 256 с.