

Цитування:

Стаценко М. О. Розвиток масової видовищної культури в парадигмі візуалізації та екранних форм. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв* : наук. журнал. 2024. № 2. С. 89–93.

*Стаценко Микита Олегович,
аспірант Національної академії
керівних кадрів культури і мистецтв
<http://orcid.org/0009-0007-2555-5802>
mstatsenko@dakkim.edu.ua*

Statsenko M. (2024). The development of mass entertainment culture in the paradigm of visualization and screen forms. *National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald: Science journal*, 2, 89–93 [in Ukrainian].

РОЗВИТОК МАСОВОЇ ВИДОВИЩНОЇ КУЛЬТУРИ В ПАРАДИГМІ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ ТА ЕКРАННИХ ФОРМ

Мета роботи – дослідити розвиток масової видовищної культури в парадигмі її візуалізації та поширення екранних форм. **Методологічну базу** дослідження становили такі методи: системний, культурологічний, семантичний, аналітичний, що дало змогу розглянути означений ракурс проблематики дослідження та отримати обґрунтовані результати. **Наукова новизна** дослідження виявляється в розгляді видовищної культури як складової масової культури, яка формується її семантикою, та визначенні тенденцій її візуалізації в подальшому розвитку, зокрема екранних форм, опосередкованих інформаційними цифровими технологіями. **Висновки.** Масові видовища в парадигмі візуалізації та поширення екранних форм є невід'ємною частиною сучасної культури. Вони не тільки відображають технологічний прогрес, але й впливають на спосіб, у який ми сприймаємо світ та взаємодіємо з ним. На межі ХХ–ХХІ століть стало очевидно, що аудіовізуальна комунікація значно потіснила інші види, а екранні форми творчості поступово змінили традиційні мистецтва та стали слугувати новими засобами їх поширення. В умовах інформаційного суспільства маскультура стає пріоритетною формою побутування культурних феноменів. Видовищна культура в умовах візуалізації та цифрових технологій є потужною силою, яка формує наші уявлення про світ, впливає на соціальні процеси та визначає нові напрями розвитку індустрії розваг, вона постійно еволюціонує, відповідаючи на технологічні новинки й зміни в суспільстві. Видовищність є однією з важливих складових технологій створення сучасного культурного продукту, однією із властивостей виразності, якої досягають за допомогою синтезу різних художніх засобів. Сучасні виклики, пов'язані з етикою, приватністю та екологією, вимагають обдуманого підходу до споживання та створення візуального контенту, який стає частиною сучасної видовищної культури.

Ключові слова: видовищна культура, видовище, масова культура, візуалізація, візуальна культура, екранна культура.

Statsenko Mykyta, graduate student of the National Academy of Management Culture and Arts

The development of mass entertainment culture in the paradigm of visualization and screen forms

The purpose of the work is to investigate the development of mass entertainment culture in the paradigm of its visualization and the spread of screen forms. **The methodological basis** of the research was made up of the following methods: systemic, cultural, semantic, analytical, which fully allowed to consider the defined perspective of the research issues and obtain substantiated results and conclusions. **The scientific novelty** of the research is revealed in the consideration of spectacular culture as a subsystem of mass culture, which is formed by its semantics and the identification of trends in its visualization in further development, in particular, screen forms mediated by digital information technologies. **Conclusions.** Mass spectacles in the paradigm of visualization and screen forms are an integral part of modern culture. They not only reflect technological progress, but also influence the way we perceive and interact with the world. At the turn of the 20th and 21st centuries, it became obvious that audiovisual communication had significantly supplanted other types, and screen forms of creativity gradually changed traditional arts and began to serve as new means of their distribution. In the conditions of the information society, mass culture becomes a priority form of living cultural phenomena. Spectacle culture in the conditions of visualization and digital technologies is a powerful force that shapes our ideas about the world, influences social processes and determines new directions for the development of the entertainment industry, it constantly evolves, responding to technological innovations and changes in society. Spectacularity is one of the important constituent technologies of creating a modern cultural product, one of the properties of expressiveness, which is achieved through the synthesis of various artistic means. It should also be noted that modern

challenges related to ethics, privacy and ecology require us to take a deliberate approach to the consumption and creation of content that becomes part of the entertainment culture.

Keywords: spectacular culture, spectacle, mass culture, visualization, visual culture, screen culture.

Актуальність теми дослідження. Розгляд масової видовищної культури в парадигмі візуалізації та розвитку її екранних форм охоплює широкий спектр явищ, що виникають на стику сучасних технологій, медіа та культурних практик. Масові видовища сьогодні стали невід'ємною частиною культурного ландшафту, і їх візуальні та екранні форми постійно еволюціонують під впливом нових технологій та змін у суспільстві. Масові видовища мають глибокий вплив на суспільство, формуючи суспільну свідомість, уяву, цінності, впливаючи на поведінку та соціальні і політичні процеси. Форми масової видовищної культури часто використовують символіку та наративи, що відповідають естетичним вподобанням і очікуванням широкої аудиторії. Вони можуть підсилювати певні культурні цінності або, навпаки, кидати виклик усталеним нормам. Наприклад, фільми, що порушують питання соціальної справедливості або гендерної рівності, можуть сприяти як підвищенню обізнаності, так і впливати на формування чи маніпулювання громадською думкою.

Масові видовища часто створюють з метою викликати сильні емоції, які можуть об'єднати людей, збудити почуття спільності та причетності до певного культурного феномену. Спортивні події, концерти або масштабні політичні мітинги можуть слугувати прикладами таких об'єднувачих видовищ.

Поняття візуалізації є центральним елементом масових культурних явищ, оскільки візуальний контент зазвичай легше сприймається та запам'ятовується. Сучасні технології, такі як високоякісна графіка, 3D-моделювання, віртуальна та доповнена реальність, дозволяють створювати видовища, які справляють глибокі враження на аудиторію. Особливо це яскраво проявляється у сфері кіноіндустрії, де фільми, особливо ті, що знімаються з використанням найновітніших візуальних ефектів, є одним із найбільш очевидних прикладів візуалізації в масовій культурі. Сучасні блокбастери, такі як серіали «Марвел» або «Зоряні війни», значною мірою спираються на видовищні візуальні ефекти для залучення глядачів. Відеоігри та ігрова індустрія в цілому також використовують передові технології візуалізації для створення захоплюючих і реалістичних світів, демонструючи високу якість графіки та

розроблені сюжети, що захоплюють мільйони гравців. Саме тому важливим питанням є теоретичне осмислення розвитку масової видовищної культури в парадигмі візуалізації та її екранних форм в площині культурологічного знання.

Аналіз досліджень і публікацій. Проблематиці вивчення явищ видовищної культури та масової культури присвячено чималу кількість наукових праць і розвідок, так само отримали відгук дослідження науковцями екранних форм культури, опосередкованих цифровими технологіями. Разом з тим, в ракурсі означеної нами проблематики варто зазначити таких дослідників, як О. Бойко [1], І. Герц [2], А. Кириченко [3], М. Крипчук [4], О. Літовченко [5], О. Наконечна [6; 7], А. Орлова [8], О. Пастухов [9], О. Рудковська [10], Б. Сварник [11], К. Станіславська [12] та ін.

Мета роботи – дослідити розвиток масової видовищної культури в парадигмі її візуалізації та поширення екранних форм.

Виклад основного матеріалу. У сучасному світі видовищна культура в умовах візуалізації та цифрових технологій є однією з найпотужніших форм впливу на суспільство. Видовищна культура охоплює широкомасштабні події та явища, що мають візуальний характер і привертають увагу великих аудиторій. Вона включає в себе такі форми, як: кіно та телебачення (блокбастери, популярні телешоу), концерти та фестивалі, спортивні змагання (Олімпійські ігри, чемпіонати світу, матчі популярних ліг), віртуальні концерти, онлайн-турніри, стрімінги віртуальних світів та ін. Ці форми мають вагомий вплив на масову культуру і часто стають частиною колективної свідомості. Дослідники вирізняють також традиційні видовищні форми культури (ритуали, свята, балагани, масові свята); видовищні види мистецтва (цирк, естрада, театр); технічні масові видовища (кіно, телебачення). Для перших двох категорій характерне одночасність дії та її сприйняття, протиставлення буденності засобами демонстрації незвичного й виключного та специфічний контакт учасників, які одночасно є акторами і глядачами – кожна їх реакція формує неповторні емоційні, сенсові відтінки конкретного дійства, яке існує лише в момент виконання і зникає по його закінченню [11, 314].

На сучасному етапі, як пише Б. Сварник, кіно, телебачення, комп'ютерна віртуальна реальність та всевітня мережа «Інтернет» не лише посприяли формуванню нових шляхів розвитку видовищної культури, але й можливостей впливу на глядача та його співучасть у творчих практиках [11, 313].

Видовище або шоу є комплексною подією, яка привертає увагу глядачів своїми візуальними, аудіальними та часто емоційними елементами. Воно може бути організоване в різних форматах, від театральних постановок до музичних концертів, циркових вистав, спортивних заходів та багато іншого.

Досліджуючи генезу появи шоу як видовищної продукції масової культури, А. Орлова зазначає, що основи сучасної індустрії форматів (формат – це ліцензована адаптація, заснована на правах нематеріальної власності на шоу, яке мовник придбаває та виробляє) було закладено у 1990-х роках, що включає захисні торговельні органи (Асоціація визнання та захисту форматів), церемонії нагородження в Каннах і суперформати, які вражають глядачів у всьому світі. З боку пропозиції галузь органічно розширилася, були створені перші дві глобальні виробничі компанії, з'явилися нові телевізійні жанри, які можна було легко форматувати, а центр торгівлі телевізійних розважальних програм перемістився зі США до Європи [8, 25].

До основних атрибутів та характеристик видовища зазвичай належать: візуальні – оформлення сцени, світло, костюми, прикраси, спецефекти; аудіальні – музика, звук, вокальні та інструментальні виступи; технічні – світлові та звукові системи, використання мультимедіа; виконавські – акторська майстерність, танці, співи, акробатика. За твердженням А. Кириченко, шоу – це особливе синтетичне мистецтво, що поєднує у собі різні види мистецтв: від живопису, опери, балету, кінематографа до комп'ютерної графіки. Завдяки цьому шоу має значно більше можливостей впливу на глядача в сучасному світі, ніж будь-яке інше мистецтво. В шоу швидше, ніж в інших видах мистецтва, можна простежити актуальні тенденції та зміни культурних парадигм сучасного суспільства [3, 208].

Видовищні форми культури існують у своєму масовому форматі, а масовокультурний продукт є пріоритетною формою в умовах інформаційного суспільства. Відповідно в сучасних умовах будь-яка форма культури, звичайно ж, не може існувати і впливати на соціум без ефективних та потужних

інформаційно-технологічних засобів поширення свого змісту. За визначенням М. Крипчука, технічний прогрес у масовому мистецтві відіграє значну культуротворчу роль. Він слугував імпульсом для народження нових його форм, зокрема, поп-, рок-музики та їх численних різновидів, що забезпечило виникнення і розвиток такої форми створення і поширення художньої продукції, як синтезований артпроект, який нині функціонує в режимі найскладніших технологій, що розробляються й функціонують на глобальному індустріальному рівні [4, 24].

Історія культури другої половини ХХ – початку ХХІ ст. демонструє, що основним каналом трансляції продукції маскульту є телебачення, яке виникло як явище, орієнтоване виключно на масового споживача і не пов'язане з інтелектуальним чи освітнім цензом. Вплив телебачення на життя сучасного соціуму фактично визначив характер всієї сучасної культури, іменованої по-різному – кліповою, екранною, віртуальною та ін.

Візуалізація є ключовою складовою видовищної культури, оскільки зображення можуть миттєво викликати емоції, передавати повідомлення та створювати незабутні враження. Сучасне мистецтво має масовий характер, одним із суттєвих чинників якого є глобалізація суспільства та культури. Значну роль у розгортанні глобалізації відіграли інформаційні технології, що, по суті, перевернули свідомість людини і вплинули на особливості сприйняття та мислення сучасної людини. Феномен видовищності набуває особливого значення сьогодні, коли такі базові аспекти екранної культури, як кіно та телебачення, зазнають масштабних змін під впливом новітніх технічних досягнень. Спираючись на систему нових засобів вираження, вони відкривають інші шляхи для реалізації видовищності.

У сучасному кіно та телевізійних шоу використання комп'ютерної графіки дозволяє створювати неймовірні і вражаючі світи і сцени, що неможливі в реальному житті. Наприклад, такі фільми як «Аватар» або серіали типу «Гра престолів» значною мірою завдячують своїм успіхом саме візуальним ефектам.

На музичних концертах і фестивалях так само все частіше використовуються світлові шоу, лазерні ефекти та проєкційні технології, які підсилюють емоційний вплив на аудиторію.

Цифрові технології дозволили танцювально-видовищним формам культури набути нової віртуальної реальності

електронного типу, тим самим, зумовивши формування особливої ситуації, яка потребує переосмислення художньо-естетичних особливостей сприйняття подібних проєктів, у межах яких формується особливий тип взаємодії сценічної реальності з віртуальним світом. Як відзначає О.Наконечна, танцювальні шоу-програми є однією з найважливіших складових сучасного мистецтва нашої країни, які націлені на потреби масового глядача. Сучасні театралізовані танцювальні шоу характеризуються масштабністю події, масовістю, образністю, видовищністю, а глядач не лише переглядає шоу, а де-факто стає його співучасником [6, 160].

Так само, як слушно підкреслює О. Рудковська, образна система символів театралізованого шоу формується у інформативні повідомлення через різноманітні пропорції естетичних складових, що мають реальний вплив або ментальне уявлення, а хореографічний символ є ментором іншого знаку, семіотичного процесу, впровадженого для досягнення емоційного впливу, теоретично необмеженого в часі [10, 93].

Технології віртуальної реальності (VR) та доповненої реальності (AR) дозволяють глядачам повністю зануритися у віртуальні світи або бачити додаткові елементи у реальному середовищі, що робить досвід сприйняття видовищ ще більш захоплюючим, з'являються нові можливості для створення ще інтерактивних форм масової культури. Цифрові технології революціонізують видовищну культуру, змінюючи способи створення, поширення та споживання контенту.

У часи пандемії COVID-19 багато великих подій, таких як концерти та конференції, перейшли у віртуальний формат. Це призвело до розвитку нових форм участі, де глядачі можуть взаємодіяти з подіями в реальному часі, навіть перебуваючи на відстані.

Водночас, в добу цифрових технологій зростає ризик зловживання даними користувачів та порушення їхньої приватності. Це особливо актуально для платформ, що збирають та аналізують великі обсяги персональних даних. Також зростає маніпуляція і пропаганда, коли масові видовища можуть використовуватися як засоби маніпуляції громадською думкою або для поширення пропаганди. Це викликає необхідність критичного підходу до споживання інформації та контенту.

Екранні форми як технічні і технологічні інновації давно вже стали платформою для розвитку масової культури. Екрани сьогодні є

всюдисущими – від традиційних кіно- та телевізійних екранів до екранів смартфонів і планшетів. Кожен із цих типів екранів став платформою для поширення різних форм масової культури. З появою стримінгових платформ, таких як Netflix, Amazon Prime та інших, телебачення переживає новий ренесанс. Стримінгові сервіси пропонують безпрецедентний доступ до контенту, що відзначається своєю різноманітністю та якістю. Соціальні медіа, зокрема YouTube, TikTok та Instagram, дають змогу кожному стати творцем контенту. Ці платформи не тільки поширюють масові культурні явища, але й створюють нові форми інтерактивної та швидко змінюваної культури.

Наукова новизна дослідження виявляється в розгляді видовищної культури як підсистеми масової культури, яка формується її семантикою та виявленні тенденцій її візуалізації в подальшому розвитку, зокрема екранних форм, опосередкованих інформаційними цифровими технологіями.

Висновки. Масові видовища в парадигмі візуалізації та екранних форм є невід'ємною частиною сучасної культури. Вони не тільки відображають технологічний прогрес, але й впливають на спосіб, у який ми сприймаємо світ та взаємодіємо з ним. На межі XX–XXI століть стало очевидно, що аудіовізуальна комунікація значно потіснила інші види, а екранні форми творчості поступово змінили традиційні мистецтва та стали слугувати новими засобами їх поширення. В умовах інформаційного суспільства маскультура стає пріоритетною формою побутування культурних феноменів. Видовищна культура в умовах візуалізації та цифрових технологій є потужною силою, яка формує наші уявлення про світ, впливає на соціальні процеси та визначає нові напрями розвитку індустрії розваг, вона постійно еволюціонує, відповідаючи на технологічні новинки та зміни у суспільстві. Видовищність є однією з важливих складових технологій створення сучасного культурного продукту, однією із властивостей виразності, що досягається за допомогою синтезу різних художніх засобів. Також слід зазначити, що сучасні виклики, пов'язані з етикою, приватністю та екологією, вимагають обдуманого підходу до споживання та створення контенту, який стає частиною видовищної культури.

Література

1. Бойко О. С. Образ українського танцю у мас-медійному просторі України доби Незалежності. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2020. Випуск 34. С. 217–221.
2. Герц І. І. Сучасний танець і новітні технології: грані взаємодії. *Мистецтвознавчі записки*. 2023. Вип. 43. С. 58–63.
3. Кириченко А. О. Використання технологій віртуальної реальності в сучасних концертних шоу. *Питання культурології*. 2020. Вип. 36. С. 206–218.
4. Крипчук М. Артпроект як динамічна форма розвитку масової культури. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. Вип 38. Т. 2. С. 22–27.
5. Літовченко О. Репрезентативні орієнтири хореографічних творів в сучасному мистецькому просторі. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2022. Вип 58. Т. 1. С. 101–107.
6. Наконечна О. В. Проблеми та перспективи танцювальних шоу-програм в Україні. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2017. №2. С. 159–163.
7. Наконечна О. В. Театралізовані танцювальні шоу (шоупрограми) в індустрії розваг. *Культура і мистецтво у сучасному світі*. 2016. Вип. 17. С. 154–160.
8. Орлова А. Є. Танцювальне шоу як новий вид розважальної програми: особливості становлення і функціонування: кваліфікаційна робота (проект) на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр» / Херсонський державний університет. Івано-Франківськ, 2023. 51 с.
9. Пастухов О. А. Сучасний танець як синтез засобів мистецької виразності. *Мистецтвознавчі записки: зб. наук. пр.* 2021. Вип. 40. С. 106–110.
10. Рудковська О. В. Використання символів у сучасних світових шоу. *International scientific and practical conference*, November 27–28, 2020. Venice, Italy. С. 90–93.
11. Сварник Б. В. Партисипативні практики сучасної видовищної культури. *Питання культурології*. 2022. Вип. 40. С. 312–320.

References

1. Boyko, O. S. (2020). The image of Ukrainian dance in the mass media space of Ukraine at the time of Independence. *Ukrainian culture: past, present, ways of development*, (34), 217–221 [in Ukrainian].
2. Hertz, I. I. (2023). Modern dance and the latest technologies: facets of interaction. *Art history notes: coll. of science Ave*, (43), 58–63[in Ukrainian].
3. Kyrychenko, A. O. (2020). The use of virtual reality technologies in modern concert shows. *Issues of cultural studies*, 36, 206–218 [in Ukrainian].
4. Krypchuk, M. (2021). Art project as a dynamic form of mass culture development. *Current issues of humanitarian sciences*, 38(2), 22–27 [in Ukrainian].
5. Litovchenko, O. (2022). Representative landmarks of choreographic works in the modern artistic space. *Current issues of humanitarian sciences*, 58(1), 101–107 [in Ukrainian].
6. Nakonechna, O. V. (2017). Problems and prospects of dance show programs in Ukraine. *Bulletin of the National Academy of Managers of Culture and Arts*, (2), 159–163 [in Ukrainian].
7. Nakonechna, O. V. (2016). Theatrical dance shows (show programs) in the entertainment industry. *Culture and art in the modern world*,. (1), 154–160 [in Ukrainian].
8. Orlova, A. E. (2023). Dance show as a new type of entertainment program: peculiarities of formation and functioning: qualifying work (project) for obtaining the degree of higher education "Bachelor" / Kherson State University. Ivano-Frankivsk [in Ukrainian].
9. Pastukhov, O. A. (2021). Modern dance as a synthesis of means of artistic expression. *Art history notes: coll. of science Ave*, (40), 106–110 [in Ukrainian].
10. Rudkovska, O. V. (2020). The use of symbols in modern world shows. *International scientific and practical conference*, November 27–28, Venice, Italy, 90–93 [in Ukrainian].
11. Svarnyk, B. V. (2022). Participatory practices of modern spectacular culture. *Issues of cultural studies*, (40), 312–320 [in Ukrainian].

*Стаття надійшла до редакції 02.04.2024
Отримано після доопрацювання 03.05.2024
Прийнято до друку 10.05.2024*