

УДК 78.08

DOI 10.32461/2226-3209.1.2025.327996

Цитування:

Бондарчук С. В. Віртуальні практики створення виконавських образів в естрадному мистецтві. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв* : наук. журнал. 2025. № 1. С. 361–364.

Бондарчук Сергій Володимирович,
аспірант Національної академії керівних кадрів
культури і мистецтв

<https://orcid.org/0009-0006-8121-2719>
dmz2124.sbondarchuk@dakkkim.edu.ua

Bondarchuk S. (2025). Virtual Practices of Creating Performing Images in Pop Music Art. National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald: Science journal, 1, 361–364 [in Ukrainian].

ВІРТУАЛЬНІ ПРАКТИКИ СТВОРЕННЯ ВИКОНАВСЬКИХ ОБРАЗІВ В ЕСТРАДНОМУ МИСТЕЦТВІ

Мета статті – дослідити особливості репрезентації виконавських образів естрадних співаків у віртуальних практиках музичного мистецтва. **Методологія дослідження** спирається на міждисциплінарний підхід з огляду на дотичність заявленої теми до проблем музикознавства, перформативних студій та цифрових технологій. Методологія включає музикознавчий аналіз, компаративний метод, дискурсивний та контент-аналіз. **Наукова новизна** результатів дослідження полягає у розширенні типології складників виконавського образу в естрадному мистецтві та дослідженні віртуальних практик моделювання виконавських образів цифрових аватарів реальних артистів, AI-генерованих виконавців та віртуальних айдолів, що було здійснено вперше. **Висновки.** Дослідження особливостей репрезентації виконавських образів естрадних співаків у віртуальних практиках музичного мистецтва окреслює необхідність розширення типології складників виконавського образу, що включають музичний, технічний, інтерпретаційний, візуальний, естетичний, психологічний та соціокультурний компоненти. З огляду на високу динаміку трансформацій цифрового середовища і креативних індустрій, спостерігаємо появу у віртуальному середовищі нових репрезентаційних стратегій естрадного мистецтва, що корелюється з моделюванням виконавських образів нового типу – цифрових аватарів реальних артистів, AI-генерованих виконавців та віртуальних айдолів. Аналіз компонентів таких виконавських образів на емпіричних прикладах творчості Hatsune Miku, FN Meka та гурту ABBA, виявляє суттєві відмінності у формуванні віртуальних виконавських образів. Порівняно з їх історичними попередниками (телевізійними та сценічними), механізми побудови віртуальних образів AI-генерованих виконавців та віртуальних айдолів виключають наявність психологічного аспекту, окреслюють модифікації комунікативного компоненту та значні трансформації у репрезентації музичного, технічного, інтерпретаційного, візуального, естетичного та соціокультурного складників.

Ключові слова: виконавський образ, естрадне мистецтво, креативні індустрії, цифрові технології, віртуальний айдол, цифровий аватар, AI-генерований виконавець.

Bondarchuk Sergiy, Postgraduate Student, National Academy of the Culture and Arts Management
Virtual Practices of Creating Performing Images in Pop Music Art

The purpose of the article is to investigate the specificities of the representation of pop singers' performing images of in virtual practices of musical art. **The research methodology** is based on an interdisciplinary approach, given the tangibility of the topic to the problems of musicology, performative studios and digital technologies. The methodology includes musicological analysis, comparative method, discursive and content analysis. **The scientific novelty** of the research results lies in the extension of the typology of components of the performing image in pop art and the first study of virtual practices of modelling performing images of digital avatars of real artists, AI-generated performers and virtual idols, which was carried out for the first time. **Conclusions.** The study of the peculiarities of the representation of pop singers' performance images in virtual practices of musical art outlines the need to expand the typology of components of the performance image, including musical, technical, interpretive, visual, aesthetic, psychological and socio-cultural components. Given the high dynamics of transformations in the digital environment and creative industries, we can observe the emergence of new representational strategies of pop art in the virtual environment, which correlates with the modelling of new types of performing images – digital avatars of real artists, AI-generated performers and virtual idols. The analysis of the components of such performing images on the empirical examples of the works of Hatsune Miku, FN Meka and the band ABBA reveals significant differences in the formation of virtual performing images. Compared to their historical predecessors (television and stage), the mechanisms of building virtual images of AI-generated performers and virtual idols exclude the presence of a psychological aspect, outline modifications of the communication component and significant transformations in the representation of musical, technical, interpretive, visual, aesthetic and socio-cultural components.

Keywords: performing image, pop art, creative industries, digital technologies, virtual idol, digital avatar, AI-generated performer.

Актуальність теми дослідження. У сучасному естрадному мистецтві виконавський образ є ключовим засобом комунікації між артистом і аудиторією, що поєднує музичні, візуальні та перформативні складники, формуючи цілісний художній меседж. Історія осмислення виконавських образів естрадних співаків, що включає еволюцію їх репрезентацій від суто сценічних до екранних (телевізійних, віртуальних) форм, виявляє безпосередню залежність успіху артиста, рівня його впізнаваності та автентичності від специфіки моделювання його виконавського образу.

У добу цифровізації та глобалізації з огляду на розвиток новітніх технологій та зростаючий вплив соціально-комунікативних мереж на формування виконавського амплуа, стає актуальним дослідження ролі VR та AI-технологій у створенні виконавських образів естрадних артистів. Аналіз репрезентаційних стратегій у віртуальному середовищі дозволяє розкрити механізми побудови сучасними естрадними співаками виконавських образів, які відображають їх сценічну ідентичність та окреслити специфіку комунікативної взаємодії з глядачем, що є необхідним для розуміння тенденцій розвитку естрадного мистецтва XXI століття.

Аналіз досліджень і публікацій. Проблематика статті передбачає звернення до естрадознавчої гілки сучасного музикознавства (І. Бобул, А. Кравченко, В. Куш, С. Муравіцька, Х. Охітва, Л. Остапенко, А. Попова В. Скоромний та ін.). Зокрема, тих робіт, що розкривають питання формування виконавського образу, іміджу естрадного співака у теоретичному та практичному аспектах їх дослідження. Серед них виокремимо дисертаційне дослідження О. Локтіонової-Ойцюсь, яка на ґрунтовній базі осмислення загальних теорій образу та художнього образу презентувала власну концепцію виконавського образу естрадного співака. У розумінні дослідниці він тлумачиться як «своєрідна форма художнього відображення і осягнення дійсності в мистецтві, де виконавець, як творча індивідуальність і професіонал, водночас є суб'єктом і як інтерпретатор є об'єктом відтворення змісту художнього твору» [4, 184]. Результати цього дослідження також постулюють наявність чотирьох базових складників виконавського образу естрадного співака, що охоплюють його індивідуальні якості, професійну мистецьку підготовку, пісенний твір та сценічне рішення музичного номеру [4, 182–183].

Однак, на нашу думку, з огляду на розширення простору творчих інтенцій сучасних співаків, що включають експерименти з дигітальними формами репрезентації виконавського образу, ця типологія потребує розширення із залученням того емпіричного матеріалу, який зрідка потрапляв

у фокус уваги науковців через високу динаміку трансформацій цифрового середовища і креативних індустрій. Окремі питання, що пов'язані з дослідженням особливостей формування виконавських образів віртуальних айдолів, цифрових аватарів реальних виконавців, AI-генерованих артистів, хоча і описувалися у дослідженнях та публіцистиці, проте до цього часу не знайшли комплексного студіювання у наукових працях.

Мета статті – дослідити особливості репрезентації виконавських образів естрадних співаків у віртуальних практиках музичного мистецтва.

Виклад основного матеріалу. Виконавський образ в естрадному мистецтві є важливою ланкою комунікації, що має перцептивний вплив на аудиторію через специфіку свого моделювання. Цілісність виконавського образу розкривається через комплексне поєднання ключових аспектів його формування, що відображають сценічну ідентичність як самого виконавця, так і мають здатність до трансляції кодів культурної ідентичності у соціумі. Отже, виконавські образи можуть відігравати безпосередню роль у віддзеркаленні нової соціокультурної реальності у рецептивній свідомості глядачів, а «зв'язок музичної творчості та технологій у епоху digital стає таким, що має амбівалентну спрямованість» [5, 68].

Окреслена здатність виконавських образів особливо яскраво проявляється в умовах трансформації соціокультурної та комунікативної парадигм, а також розвитку технологій в просторі культури, що спричинило до «утворення її нових цифрових форм, що є результатом як індивідуальної, так і колективної творчості» [2, 13]. У контексті глобалізаційних процесів, зростаючого впливу медіа та соціально-комунікативних мереж на музичну індустрію спостерігаємо еволюцію виконавських образів від їх сценічних до екранних форм репрезентації. Останні охоплюють телевізійний та віртуальний сегмент, що демонструють різні репрезентативні стратегії формування виконавського амплуа. Відтак, з огляду на ці тенденції, потребують конкретизації базові складники виконавського образу естрадного співака, що піддаються трансформації в контексті його презентації у новому цифровому середовищі, де «новітні технології стимулюють інтенсифікацію взаємозв'язків між раніше автономними функціями мистецтва – розвагою, комунікацією та пізнанням» [6, 511].

Дослідження виконавського образу виявляє поєднання багатьох взаємопов'язаних складових, що включають музичний, візуальний, комунікативний, психологічний, соціокультурний, естетичний, технічний та інтерпретаційний компоненти.

При цьому вивчення сучасних цифрових практик моделювання виконавських образів естрадних співаків виявляє певні зміни у тлумаченні деяких змістових аспектів цих компонентів, що набувають значного оновлення з огляду на оприявлення виконавського образу не у реальному, матеріально-речовинному просторі концертної сцени, а у віртуальному середовищі.

Сьогодні, коли «цифрова культура у віртуальному просторі стимулює розвиток нових форм мистецтва та розваг» [7, 6], згадаємо приклади V-концертів або вебконцертів. Так, аналізуючи V-концерти (віртуальні концерти) можна дійти висновку, що естрадні виконавці, безпосередньо в них задіяні, належать до трьох основних категорій. Ідеться про цифрові аватари реальних артистів, віртуальних айдолів або виконавців, генерованих штучним інтелектом (AI), поява яких у віртуальних практиках естрадного мистецтва засвідчує, що в «сучасних процесах культуротворення простір віртуально-художньої мета-реальності стрімко набуває розширення» [3, 73].

Розглядаючи виконавське амплуа та музичну творчість віртуального айдола Hatsune Miku можна констатувати цілковиту відсутність психологічного аспекту її виконавського образу. Hatsune Miku – це анімований персонаж у стилі японського аніме, який виконує пісні, створені реальними композиторами. При цьому голос Hatsune Miku є штучно синтезованим на основі записів голосу реальної акторки Сакі Фудзита у спеціальній програмі. Відтак відсутність психологічного аспекту виконавського образу як відображення внутрішнього стану артиста, його особистих переживань та цінностей, зумовлюється відсутністю самої особистості виконавиці, яка існує як 3D-модель. Комунікативний аспект виконавського образу також не є вповні актуалізованим у сенсі «живої» комунікації з аудиторією та проявляється лише у віртуальній взаємодії з поглядом трансляції через тексти пісень певних повідомлень публіці. Натомість наявними є музичний, інтерпретаційний, візуальний, естетичний компоненти виконавського образу Hatsune Miku (вибір репертуару, його стильова відповідність, музична виразність, художня цілісність образу та його візуальна естетика), тобто ті аспекти його моделювання, що контролюють люди.

Примітно, що порівняно з віртуальними айдолами, творчість та виконавський образ AI-генерованих виконавців може, у певному сенсі, виходити з-під контролю команди спеціалістів (композиторів, продюсерів, іміджмейкерів), оскільки розвиток технологій штучного інтелекту дозволяє тексти, музику, голосові партії, візуальні образи моделювати поза безпосередньої участі людини за

допомоги алгоритмів штучного інтелекту як математичної і мовної моделі здатної до самонавчання. Попри наявність питань творчого та етичного характеру в контексті застосування такого підходу у креативних індустріях, треба зазначити, що на сьогодні «мистецтво, що використовує штучний інтелект, перебуває на піку популярності» [1, 28].

Прикладом слугує виконавський образ віртуального репера FN Meка, що є AI-генерованим співаком. Тобто виконавський образ артиста, репрезентований у віртуальному середовищі, створює та розвиває штучний інтелект за мінімального втручання людини, яка задає промпт (початкові параметри), а кінцевий результат генерується штучним інтелектом. Зокрема, це стосується музичного, інтерпретаційного, візуального, естетичного, технічного аспектів виконавського образу співака. Комунікативні параметри тут також можуть бути розвинені за рахунок мовних моделей штучного інтелекту, які здатні підтримувати зв'язок FN Meка з публікою через соціально-комунікативні мережі, а саме відповідати на питання, напрацьовувати певну індивідуальну манеру спілкування з публікою тощо. При цьому, як і у випадку з віртуальним ідолом Hatsune Miku виключається наявність психологічного аспекту виконавського образу FN Meка. Адже штучний інтелект не має власних емоцій і переживань, а може лише аналізувати чужі, підлаштовуючись так під очікування сучасної публіки. Останнє засвідчує наявність соціокультурного компоненту у формуванні виконавського образу AI-генерованих артистів, де саме вплив соціальних та культурно-мистецьких трендів відіграє свою роль у моделюванні штучним інтелектом виконавського образу FN Meка.

Фокусуючи свою увагу на третьому типі виконавців, поява яких є наслідком розвитку цифрових технологій в естрадному мистецтві, зазначимо, що створення цифрових аватарів реальних виконавців є найбільш людиноцентричним явищем. Цифровий аватар являє собою 3D-копію реального виконавця, що у більшості випадків ідентично дублює його виконавський образ (вигляд, голос, міміку, рухи, виконавський репертуар, стиль і техніку виконання тощо). Зазначимо, що ця технологія використовується, найчастіше, для віртуального омолодження виконавців, які мають можливість виступати на сцені, навіть, після завершення своєї кар'єри.

Так, приміром, гурт ABBA запропонував шоу ABBA Voyage, де замість реальних виконавців заспівали їх цифрові двійники – т.зв. ABBA-tars. Їх створенню передував підготовчий етап, де

робота реальних співаків полягала у тому, що вони у студійних умовах виконали програму концерту у спеціальних костюмах з датчиками, які фіксували їх рухи та міміку. Пізніше за допомоги технологій 3D-моделювання, анімації та штучного інтелекту, було синхронізовано їх рухи, голоси та візуальні образи. Відтак, із збереженням типового виконавського образу учасників гурту АВБА були створені їх цифрові аватари, які відтворювати усі компоненти виконавського амплуа артистів (музичний, інтерпретаційний, технічний, візуальний, естетичний, комунікативний, психологічний, соціокультурний), що відповідало очікуванням їх фанатів.

Наукова новизна роботи полягає у розширенні типології складників виконавського образу в естрадному мистецтві та дослідженні віртуальних практик моделювання виконавських образів цифрових аватарів реальних артистів, AI-генерованих виконавців та віртуальних айдолів, що було здійснено вперше.

Висновки. Дослідження особливостей репрезентації виконавських образів естрадних співаків у віртуальних практиках музичного мистецтва окреслює необхідність розширення типології складників виконавського образу, що включають музичний, технічний, інтерпретаційний, візуальний, естетичний, психологічний та соціокультурний компоненти. З огляду на високу динаміку трансформацій цифрового середовища і креативних індустрій, спостерігаємо появу у віртуальному середовищі нових репрезентаційних стратегій естрадного мистецтва, що корелюється з моделюванням виконавських образів нового типу – цифрових аватарів реальних артистів, AI-генерованих виконавців та віртуальних айдолів. Аналіз компонентів таких виконавських образів на емпіричних прикладах творчості Hatsune Miku, FN Meka та гурту АВБА, виявляє суттєві відмінності у формуванні віртуальних виконавських образів. Порівняно з їх історичними попередниками (телевізійними та сценічними), механізми побудови віртуальних образів AI-генерованих виконавців та віртуальних айдолів виключають наявність психологічного аспекту, окреслюють модифікації комунікативного компоненту та значні трансформації у репрезентації музичного, технічного, інтерпретаційного, візуального, естетичного та соціокультурного складників.

Література

1. Волинець В. Вплив штучного інтелекту на сучасне мистецтво: можливості та виклики. *Цифрова платформа: інформаційні технології у соціокультурній сфері*. 2023. № 6. С. 21–31. DOI 10.31866/2617-796X.6.1.2023.283933.

2. Денисюк Ж. 3. Візуальна комунікація як феномен масової культури. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв* : наук. журнал. 2022. № 2. С. 9–14. DOI: 10.32461/2226-3209.2.2022.262194.

3. Кравченко А.І. Музичне мистецтво у дигітальних процесах культуротворення. *Актуальні питання гуманітарних наук* : міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. Дрогобич : Видавничий дім «Гельветика», 2022. Вип. 57. Том 2. С. 65–74. DOI: 10.24919/2308-4863/57-2-9

4. Локтіонова-Ойцусь О. О. Виконавський образ естрадного співака в музично-телевізійних проєктах України кінця XX – початку XXI століття : дис. ... доктора філософії / спец. 025 – Музичне мистецтво / Київський університет імені Бориса Грінченка, 2023. 210 с.

5. Остапенко Л. В., Скоромний В. П. Музична творчість в епоху digital. *Імідж сучасного педагога*, 2023. №3(192), С. 65–68. DOI: 10.33272/2522-9729-2020-3(192)-65-68.

6. Kharchenko P., Chibalashvili A., Savchuk I., Sydorenko V., & Khasanova I. (2023). Technologies as a Mediator between Creator and Audience in Postmodern Art Practices. *BRAIN. Broad Research In Artificial Intelligence And Neuroscience*, № 14(1). Pp. 500–514. Retrieved from: <https://brain.edusoft.ro/index.php/brain/article/view/1383> (дата звернення: 04.01.2025).

7. Vytkaľov S., Petrova I., Goncharova O., Herchanivska P., & Kravchenko A. (2024). Digital culture in the virtual space. *Multidisciplinary Reviews*, 7, 2024spe033. DOI: <https://doi.org/10.31893/multirev.2024spe033>.

References

1. Volynets, V. (2023). Impact of Artificial Intelligence on Contemporary Art: Opportunities and Challenges. *Digital Platform: Information Technologies in Sociocultural Sphere*, 6, 21–31 [in Ukrainian].

2. Denysiyuk, Zh. (2022). Visual Communication as a Mass Culture Phenomenon. *National Academy of Culture and Arts Management Herald*, 2, 9–14 [in Ukrainian].

3. Kravchenko, A. I. (2022). Music Art in Digital Processes of Cultural Creation. *Current Issues of the Humanities: Interuniversity Collection of Scientific Papers of Young Scientists of Drohobych Ivan Franko State Pedagogical University*, 57(2), 65–74 [in Ukrainian].

4. Loktionova-Oitsius, O. O. (2023). Performing Image of a Pop Singer in Musical Television Projects of Ukraine at the End of the 20th – Early 21st Century. *Doctoral Dissertation*. Kyiv [in Ukrainian].

5. Ostapenko, L. V., & Skoromnyi, V. P. (2023). Musical Creativity in the Digital Era. *Image of the Modern Teacher*, 3 (192), 65–68 [in Ukrainian].

6. Kharchenko, P., Chibalashvili, A., Savchuk, I., Sydorenko, V., & Khasanova, I. (2023). Technologies as a Mediator between Creator and Audience in Postmodern Art Practices. *BRAIN. Broad Research Artificial Intelligence And Neuroscience*, 14 (1), 500–514. Retrieved from: <https://brain.edusoft.ro/index.php/brain/article/view/1383> [in English].

7. Vytkaľov, S., Petrova, I., Goncharova, O., Herchanivska, P., & Kravchenko, A. (2024). Digital culture in the virtual space. *Multidisciplinary Reviews*, 7, 2024spe033. <https://doi.org/10.31893/multirev.2024spe033> [in English].

*Стаття надійшла до редакції 06.01.2025
Отримано після доопрацювання 07.02.2025
Прийнято до друку 14.02.2025*