

Марченко Іван Сергійович,
викладач, аспірант кафедри кінорежисури
та кінодраматургії. Київський національний
університет театру, кіно і телебачення
імені І. К. Карпенка-Карого, Київ, Україна

Ivan Marchenko,
Lecturer, Postgraduate student at the
Film Directing and Screenwriting
Department. I. K. Karpenko-Karyi
Kyiv National Theatre, Cinema and
Television University, Kyiv, Ukraine

ФОРМАТ І МЕДІУМ У ЦИФРОВУ ЕПОХУ: ТРАНСФОРМАЦІЇ АУДІОВІЗУАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА

Анотація. *Мета статті* – простежити еволюцію аудіовізуальних форматів під впливом технологічного прогресу, уточнити теоретичні поняття «медіум» та «формат» у контексті аудіовізуальних мистецтв, проаналізувати новітні форми (VR, AR, інтерактивні інсталяції, 360-відео, ШІ-генероване мистецтво), їхні типи та особливості, а також роль міжнародних фестивалів у їх легітимізації. Дослідити вплив цифрової трансформації, зокрема стрімінгових платформ і соціальних медіа, на виробництво та споживання контенту. **Методологія дослідження** базується на теоретичному аналізі наукових публікацій, історико-культурному підході до вивчення еволюції форматів, системному аналізі взаємозв'язку технологій і мистецьких форм, а також контент-аналізі програм спеціалізованих фестивалів та прикладів новітніх аудіовізуальних проєктів. **Наукова новизна** полягає в комплексному аналізі трансформації аудіовізуальних форматів від аналогових до цифрових, уточненні дистинкції між поняттями «медіум» і «формат», систематизації новітніх форматів з урахуванням інтеграції ШІ та імерсивних технологій, а також у висвітленні ролі фестивалів як інституцій легітимізації та критичного осмислення нових медіа. **Висновки.** Еволюція аудіовізуальних форматів нерозривно пов'язана з технологічним розвитком, що призвело до появи різноманітних імерсивних, інтерактивних та ШІ-асистованих форм. Розрізнення понять «медіум» (як технологічна основа) і «формат» (як специфічна структура та протокол) дає змогу глибше аналізувати ці зміни. Новітні формати (VR, AR, MR, інтерактивні інсталяції, 360-відео, ШІ-мистецтво) активно розвиваються, трансформуючи мистецькі практики та досвід глядача. Міжнародні фестивалі відіграють ключову роль у їх просуванні та осмисленні. Подальші дослідження мають зосередитись на етичних, соціальних та економічних аспектах нових медіа.

Ключові слова: аудіовізуальні мистецтва, формат, медіум, віртуальна реальність, доповнена реальність, штучний інтелект, нові медіа.

Постановка проблеми та актуальність дослідження. Із невідпинним поступом технологій, аудіовізуальні мистецтва зазнають безперервної еволюції, вбираючи в себе сучасні наукові досягнення та технологічні новації. Творчий кінопроцес історично перебував у постійному пошуку найвлучнішого втілення ідеї у певну форму, що неминуче пов'язано з поняттям «формату». Зважаючи на досить плюралістичне визначення цього терміна, важливо розглянути можливі його дефініції задля точності визначень аудіовізуальних форматів у контексті даного дослідження.

Термін «формат» (від лат. *forma* – «вид», «зовнішність») може означати спосіб, у якому інформацію показано та розташовано (Cambridge Dictionary), або сукупність правил і параметрів, що визначають структуру, спосіб представлення та організації інформації. З технічної позиції формат може передбачати розмір, пропорції та технічні параметри (наприклад, кіноплівка 35 мм чи цифровий медіаконтейнер MP4), але водночас – охоплює й композиційні, наративні та естетичні особливості представлення змісту твору. У сучасних медіадослідженнях формат дедалі частіше розглядається як «умова існування» медіа, яка впливає не лише на технічну сумісність, а й на естетичні, інфраструктурні та соціальні виміри. Ще у 1886 році швейцарський історик мистецтва Якоб Буркгардт у своїй лекції «Format und Bild» наголошував, що формат, хоча й не є самим твором мистецтва, є «умовою його існування», адже саме формат «захищає мистецтво від розчинення у безмежності» (Jancovic, Volmar, & Schneider, 2019, P. 12).

У контексті дослідження поняття «формат» постає як спосіб художнього вираження на перетині технічних властивостей і мистецьких форм – від композиційних рішень та хронометражу до стилістики, наявності звуку, рівня імерсивності й інтерактивності. Важливо розглянути, як саме формат, будучи першою «точкою дотику» з твором глядача, визначає його сприйняття та інтерпретацію змісту. Формат виступає засобом комунікації, специфічною конфігурацією медіуму, що організовує аудіовізуальні елементи у певну послідовність і надає їм порядок «зчитування».

Як пояснює Маклуен: «Усі медіа – це розширення певної людської здатності, психічної або фізичної» (McLuhan & Fiore, 2001, P. 26). Отже, вплив медіуму на те, як ми думаємо, сприймаємо світ і взаємодіємо, є значно важливішим, ніж

конкретний контент (фільм, новина, оповідання, подкаст), що передається цим медіумом.

Щоб глибше зрозуміти цю динаміку, корисно розрізняти поняття «медіум» та «формат». Теорія медіа, зокрема праці Маршалла Маклуена, акцентує увагу на тому, що сам медіум (тобто засіб передачі інформації) суттєво впливає на зміст повідомлення та його сприйняття. Його знамените твердження «медіум – це повідомлення» не означає, що медіум і зміст є тотожними. Навпаки, Маклуен не заперечує значення змісту, але вказує, що сам медіум часто визначає, яким чином цей зміст буде сприйнятий, осмислений та інтерпретований. Інакше кажучи, медіум $\neq$ змісту, але медіум формує зміст і трансформує контекст, у якому виникає повідомлення. Саме це має на увазі Маклуен, кажучи, що «медіум – це повідомлення» – метафору, яка означає, що вплив медіуму як середовища часто набагато глибший і триваліший, ніж зміст, який ним передається.

Натомість формат є більш конкретною «історичною інстанцією» медіуму, специфічним набором правил, протоколів, стандартів та естетичних конфігурацій, які визначають, як саме медіум функціонує та представляє інформацію (формат телевізійного шоу, стандарт цифрового відеофайлу, специфікація VR-досвіду). Таке розрізнення дає змогу уникнути есенціалістського погляду на медіа та більш диференційовано аналізувати складні явища, як-от перехід від аналогових технологій до цифрових, розглядаючи їх не як бінарну опозицію, а як взаємодію та нашарування різних форматів.

Актуальність теми зумовлена тим, що сучасне аудіовізуальне мистецтво перебуває в стані швидкої та багатовекторної трансформації, спричиненої стрімким розвитком цифрових технологій, і формується на перетині технологічних інновацій та мистецького експерименту. Масове проникнення VR і AR-технологій, а також інструментів штучного інтелекту, створює нові можливості для художнього вираження, помножуючи варіантність підходів до креативного мислення та виробництва. За прогнозами, глобальний ринок AR та VR зросте з 40,4 мільярдів доларів США у 2024 році – до 62 мільярдів доларів США до 2029 року, що акцентує зростаючий вплив імерсивних технологій на різні сфери культури та креативні індустрії (Statista, 2024). Ці обставини підтверджують нагальну потребу в теоретичному та прикладному дослідженні новітніх аудіовізуальних форматів,

які невинно з'являються на стику цифрових технологій, мистецтва та викликів глобальних комунікацій. Дослідження означеної проблематики є важливим для розуміння механізмів виникнення та розповсюдження новітніх форм творчого самовираження в сучасному медіаландшафті, а також для підготовки фахівців, здатних працювати з цими новими форматами.

Мета статті – простеження розвитку аудіовізуальних форматів та їхньої трансформації під впливом технологічного прогресу, аналіз новітніх форм аудіовізуальних творів, їхніх типів та особливостей, з урахуванням теоретичного розмежування понять «медіум» і «формат». Окрему увагу приділено ролі міжнародних фестивалів як платформ для легітимізації та просування нових медіаформатів, а також визначення провідних тенденцій розвитку аудіовізуального мистецтва в контексті цифрової ери. Завдання статті:

- Узагальнити історичний розвиток аудіовізуальних форматів від аналогових до цифрових;
- Уточнити та застосувати теоретичні поняття «медіум» і «формат» для аналізу сучасних аудіовізуальних явищ;
- Систематизувати та охарактеризувати новітні формати (VR, AR, MR, інтерактивні інсталяції, 360-відео, ІІІ-генероване мистецтво), спираючись на актуальні дослідження та приклади;
- Проаналізувати роль спеціалізованих міжнародних фестивалів у формуванні дискурсу та канону нових медіа;
- Визначити ключові виклики та перспективи розвитку аудіовізуальних форматів у цифрову епоху;
- Сформулювати теоретичну базу для розуміння сучасних медіа-перетворень і прогнозування їхнього подальшого розвитку.

Аналіз сучасних досліджень і публікацій. Проблематика еволюції аудіовізуальних мистецтв у контексті технологічного розвитку та появи нових медіа є предметом активного наукового осмислення. Дослідники аналізують феномен конвергенції медій, який призводить до злиття різних платформ і форматів, а також вплив цифрової трансформації на індустрію та споживання контенту.

Зокрема, Х. А. Ходар-Марін (Jódar-Marín, 2019) розглядає появу нових аудіовізуальних форматів у кібермедіа, аналізуючи перехід від традиційних телерепортажів до відеоновин у цифровому середовищі, наголошуючи на синергії виражальних

систем, стимульованій гіпермедійністю мережі. Важливим аспектом є комунікативний характер нових медіа, як зазначає А. М. Тормахова (2021), наголошуючи їхню інтерактивність і розширені можливості взаємодії зі споживачем контенту. Дослідження М. Котлінської (Kotlinska, 2024) акцентує вплив стрімінгових платформ (VOD) та ІІІ на бізнес-моделі аудіовізуальної індустрії, виділяючи персоналізацію контенту, ефективність краудфандингу та інвестиції в цифрові технології як ключові фактори еволюції. Праця також вказує на роль ІІІ у віртуальному виробництві, покращенні доступності контенту (автоматичні субтитри, переклад) та підтримці конкурентоспроможності кінотеатрів.

Дослідження також фокусуються на специфіці окремих новітніх форматів та їхньому впливі на мистецтво. Д. Павлова (Pavlova, 2021) аналізує нові мистецькі форми та стратегії управління процесами в епоху масової цифровізації, вказуючи на трансформацію творчих практик і розмиття меж між реальним і віртуальним світами завдяки AR та VR. А. І. Стулій (Стулій, 2024) досліджує особливості монтажного мислення у специфічному форматі сферичних (360-градусних) аудіовізуальних творів, де традиційні підходи до кадрування та наративу зазнають змін, зокрема ускладнюється керування увагою глядача. Дослідження Ф. Ванга (Wang et al., 2024) детально розглядають застосування VR та AR у мистецькому вираженні, включаючи віртуальні галереї, доповнені інсталяції, театральні вистави та створення 3D-мистецтва, артикулюючи їхній потенціал для імерсивності, інтерактивності та доступності. Інші нещодавні праці аналізують інтеграцію ІІІ з VR/AR для створення імерсивних мультимедійних проєктів, персоналізованого навчання та контекстно-залежних AR-додатків, де віртуальні елементи адаптуються до реального середовища та потреб користувача.

Однак, незважаючи на наявність досліджень окремих аспектів нових медіа та їх форматів, залишається потреба в комплексному аналізі, який би поєднував історичну ретроспективу еволюції форматів, теоретичне осмислення дистинкції «медіум»/«формат», системний розгляд взаємозв'язку технологічних інновацій (включно з ІІІ, VR/AR/MR) та мистецьких форм, аналіз ролі інституцій (зокрема, фестивалів) у легітимізації та поширенні нових форматів, класифікації та характеристи-

ки сучасного різноманіття форматів, враховуючи їхні технічні, естетичні та комунікативні аспекти.

Дана стаття спрямована на заповнення цієї лакуни шляхом представлення цілісного погляду на еволюцію аудіовізуальних форматів від традиційних до нових медіа, з особливим акцентом на сучасний етап розвитку, що характеризується цифровою конвергенцією, імерсивністю, інтерактивністю та зростаючим впливом ІІІ.

Виклад основного матеріалу. Конвергенція медій (від лат. *convergo* — «зближуватися») — це процес злиття різних засобів масової інформації, технологій і контенту, що призводить до появи інтегрованих платформ, у межах яких співіснують і взаємодіють традиційні та нові медіа. Як зазначає Ходар-Марін, синергетичне об'єднання різних виражальних систем, що стимулюється гіпермедійністю мережі, дає можливість контрастувати та посилювати зміст (Jódar-Marín, 2019, с. 64). Цей феномен став помітним у другій половині 1990-х, коли медіакомпанії почали створювати онлайн-версії газет, телеканалів, радіопрограм, використовуючи текст, аудіо, відео й інтерактивність на єдиній платформі. Нові медіа, за своєю сутністю, мають інтерактивний та комунікативний характер, що відкриває більше можливостей і шляхів взаємодії між споживачами, і насамперед завдяки технологіям (Тормахова, 2021, ст. 44). Конвергенція стала ключовим чинником трансформації сучасного інформаційного простору й появи нових моделей споживання контенту. Наприклад, 360-градусні відео поєднують естетику традиційного кіно з можливістю «заглиблення» в зображення, надаючи глядачеві можливість самому обирати ракурс і азимут споглядання, тобто занурюватися в події майже фізично. Такий формат охоче застосовують у документалістиці, мистецьких інсталяціях та освітніх проєктах.

Кінематограф цілком можна вважати квінтенсенцією, «шлюбом» технологій і мистецтва. Історія розвитку аудіовізуальних форматів помножує цей нерозривний зв'язок між технологічними інноваціями та еволюцією креативних можливостей, між науковим прогресом і художнім самовираженням. І кожен технологічний прорив відкривав нові горизонти для творчості та комунікації, формуючи сучасний медіаландшафт.

Перші десятиліття ХХ століття позначені розвитком німого кіно. Завдяки експериментам Жоржа Мельєса, кінематограф трансформується від

простої фіксації та відтворення руху до мистецького напрямку завдяки монтажу та спецефектам. Важливий поворотний момент настає наприкінці 1920-х років, коли у кіно з'являється звук, що значно вплинув на структуру кінооповіді, на характер акторської гри та режисерські підходи. Це нововведення докорінно змінило кіноіндустрію.

1930-1950-ті роки ознаменувалися впровадженням кольорового зображення. Перші фільми, такі як «Сорочинський ярмарок» (Екк, 1939) чи «Віднесені вітром» (Флемінг, 1939), продемонстрували потенціал кольору як засобу для емоційного впливу на глядача. Паралельно розвивалося телебачення, що створило нову медіареальність із безперервним потоком аудіовізуального контенту. У 1960-х роках колір приходить і на телебачення, що згодом стає світовим стандартом, розширюючи ареал можливостей візуальної комунікації.

Поява та розвиток анімації стає ще одним важливим етапом еволюції аудіовізуальних мистецтв. Ручна мальована анімація досягає свого піку в фільмах студії Волта Діснея. У другій половині ХХ століття до неї додалися інновації, зокрема стоп-моушн анімація та перші осцилографічні експерименти Джона Вітні у Гічкоковому «Запамороченні» (1958).

У 1970-1980-х роках поява побутової відеотехніки стає ще однією важливою віхою. Поширення відеоманітофонів і відеокамер дало змогу людям дивитися і створювати відеоконтент удома, підготувавши підґрунтя для більш демократичної ери аудіовізуальної творчості. Одночасно з цим розвивалися музичні відео, що стали популярними завдяки телеканалу MTV.

Наприкінці ХХ століття з'являються нові формати аудіовізуального мистецтва, такі як відеоігри та відеоарт. Перші інтерактивні ігри, зокрема «Pong» (1972), закладають основи для поєднання графіки, звуку та інтерактивності. Відеоарт, який зародився у 1960-х, поєднував відеозаписи з інсталяціями, що демонструвало нові для того часу можливості художнього самовираження.

Таким чином, майже кожне десятиліття минулого століття створює нові медіуми, що стимулює появу форматів, розширюючи сфери впливу на глядача — від німого кіно до кольорового телебачення, від анімації до інтерактивних відеоігор, від класичного 4х3 екрана до широкоформатного, від двовимірного — до стерео і 3D. Ці досягнення стали фундаментом для сучасного різноманіття ауді-

овізуальних медіа, що продовжують удосконалюватися в умовах цифрової ери.

Цифрова революція XXI століття докорінно змінює ландшафт аудіовізуальних медіа. Досягнення в галузі комп'ютерної графіки та спецефектів відкривають безпрецедентні можливості для творців, а поява VR і AR уможлиблює досвід занурення, що значно скорочує межі між реальним і віртуальним. Вже існують переконливі зразки надзвичайно реалістичних 3D-симуляцій і голографічних зображень. Як зазначає Павлова, завдяки технологіям доповненої реальності та стерео-окулярам нам важко відрізнити реальний світ від віртуального (Pavlova, 2021, с. 299).

У цьому контексті важливо розглянути основні новітні формати, застосовані в сучасних аудіовізуальних проєктах, кожен з яких має свої унікальні особливості, що впливають як на процес створення, так і на сприйняття контенту:

– Віртуальна реальність (VR). Технології VR дедалі частіше застосовуються в сучасному аудіовізуальному мистецтві, створюючи повністю імєрсивні простори, де глядач стає активним учасником. VR-твори пропонують глядачеві можливість фізичного занурення у віртуальну локацію, зміну ракурсу й взаємодію з віртуальними об'єктами, що особливо цінно для мистецьких експериментів. Яскравим прикладом є VR-інсталяція «Carne y Arena» (2017) Алехандро Гонсалеса Іньярріту, в якій глядач опиняється у просторі, що імітує перехід мігрантів через кордон. Окрім естетичної складової, VR-інсталяції мають унікальну здатність формувати емпатію, адже глядач не просто бачить історію, а й перебуває всередині неї;

– Доповнена реальність (AR). AR використовується як у розважальних, так і в освітньо-навчальних чи комерційних цілях. У культурно-мистецькій сфері AR застосовують для інтерактивних екскурсій у музеях, коли на планшеті чи смартфоні з'являються додаткові зображення, 3D-моделі, текстові та аудіо-коментарі до реальних експонатів. Наприклад, у Natural History Museum у Лондоні було представлено інтерактивну змішану реальність під назвою Visions of Nature, що переносить відвідувачів у майбутнє, ілюструючи вплив людської діяльності на планету (Харевен, 2024). AR широко застосовується і на телебаченні для створення інтерактивних та інформаційно насичених візуальних програм. Завдяки технології AR можливо інтегрувати тривимірні графічні

об'єкти у прямій ефірі. Наприклад, у спортивних трансляціях AR використовується для демонстрації графіків статистики чи віртуальних ліній, а новинні канали застосовують AR для інтерактивного представлення інформації, візуалізації даних (наприклад, карт погоди), щоб аудиторія могла краще зрозуміти контекст новин;

– Інтерактивні інсталяції. Це особливий вид мистецтва, що поєднує різні форми (скульптуру, архітектуру, перформанс) та цифрові технології. Глядачі стають співтворцями твору, впливаючи на процес: рухаючись простором, торкаючись об'єктів чи взаємодіючи з інтерфейсами, як-от у проєкті «Rain Room», де завдяки сенсорам вода падає скрізь, окрім зони, де стоїть відвідувач, створюючи ілюзію контролю над стихією (Random International). У контексті загальної трансформації аудіовізуальних практик цікаво, що нові медіа пропонують інші «протоколи» взаємодії між автором і аудиторією, а створення подібних творів залучає елементи програмування, алгоритмічної музики, світлового дизайну тощо;

– 360-градусне відео. Цей формат відео дає змогу глядачеві керувати камерою та самому обирати точку огляду, що створює відчуття присутності та занурення. На відміну від традиційного кінематографа, де напрямок погляду контролюється режисером, у 360-градусному відео глядач самостійно визначає, на які деталі звертати увагу, що значно підсилює ефект імєрсивності. Попри відсутність інтерактивних елементів, цей формат забезпечує ефект занурення завдяки свободі вибору напряму огляду. Проте саме ця особливість ускладнює процес побудови нарративу, адже автор не може бути впевненим, чи зверне увагу глядач на ключові моменти (Стулій, 2024, с. 411). Такі проєкти активно розвиваються в документалістиці, театральних постановках і рекламі. Прикладом використання формату 360° від BBC є проєкт «The Congo: Virtual Reality», де глядач може спостерігати дику природу Демократичної Республіки Конго (BBC, 2018). 360°-відео розширює межі традиційного кінематографа: якщо раніше глядач отримував «готовий» ракурс, то тепер він сам формує візуальну історію. Цей підхід відображає сучасну тенденцію до інтерактивності, імєрсивності та персоналізації контенту;

– III-генераційне мистецтво та аудіовізуальні твори: Алгоритми штучного інтелекту, особливо генеративні моделі (наприклад, Stable Diffusion,

DALL-E 3, Midjourney, Sora), дедалі частіше використовуються для створення статичних зображень, анімації, відео та звуку на основі текстових запитів або інших вхідних даних (AI Art Statistics: Growth, Trends and Data, 2024). Це відкриває нові можливості для художників, дизайнерів і режисерів, надаючи можливість швидко генерувати візуальні концепції, створювати унікальні стилі або навіть цілі твори. Приклади включають генерацію фотореалістичних зображень, анімацію статичних картин, створення музичних візуалізацій або навіть аудіовізуальних творів, де звук і зображення (у вигляді спектрограми) є єдиним цілим. Виникають також проєкти, де ШІ використовується для створення інтерактивних персонажів чи аватарів у віртуальних світах.

Фестивали та платформи дистрибуції нових медіаформатів. На міжнародному рівні процес розвитку, легітимізації та критичного осмислення нових аудіовізуальних форматів значною мірою відбувається в межах спеціалізованих фестивалів, виставок і програм великих кінофестивалів. Ці платформи функціонують як осередки експерименту, популяризації та професійної взаємодії між митцями, кураторами, дослідниками та технологічними компаніями. Вони не лише демонструють найновіші досягнення, а й активно формують дискурс навколо нових медіа, визначаючи тренди та порушуючи важливі питання. Ключові міжнародні майданчики включають:

– Venice Immersive (Венеційський кінофестиваль): Одна з найважливіших програм, присвячена імерсивним медіа (VR, AR, MR, 360-відео) у межах престижного кінофестивалю. Зростання кількості та якості представлених проєктів з 2018 року підтверджує статус фестивалю як провідного майданчика для презентації новітнього імерсивного мистецтва та сторітелінгу. Теми 2024 року включали дослідження травми, тілесності, сприйняття реальності (ADHD, когнітивні зміни), екологічні питання та міжвидові зв'язки (гриби), ідентичність і соціальні зв'язки;

– Ars Electronica (Лінц, Австрія): Один із найстаріших (з 1979 р.) та найвпливовіших фестивалів цифрового мистецтва, науки і технологій. Щорічно представляє широкий спектр проєктів: VR, AR, інтерактивні інсталяції, медіа-арт, біо-арт, робототехніку, ШІ-генероване мистецтво. Фестиваль відомий своїм критичним підходом та фокусом на соціальних, етичних і філософських ас-

пектах технологічного розвитку. Тема 2024 року «HOPE – who will turn the tide» («НАДІЯ – хто змінить хід подій») змістила акцент з технологій як таких на людей та ініціативи, що прагнуть позитивних змін, розглядаючи мистецтво як інструмент для візії майбутнього та стимулювання дискурсу. Проєкти торкалися тем кліматичних змін, ШІ та інтерпретації історії, цифрових архівів, демократії, психічного здоров'я, екології та міждисциплінарної співпраці;

– Sundance New Frontier (Фестиваль незалежного кіно Sundance): Секція, присвячена експериментальним медіаформатам, що розширюють межі сторітелінгу. Хоча в останні роки фокус програми змістився і окрема секція New Frontier може бути менш вираженою або інтегрованою в інші програми, Sundance історично відіграв важливу роль у представленні інноваційних VR/AR проєктів та інтерактивних історій;

– IDFA DocLab (Міжнародний фестиваль документального кіно в Амстердамі): Провідна платформа для інтерактивної та імерсивної документалістики. Програма включає VR/AR проєкти, 360-відео, веб-документалістику, інтерактивні інсталяції та перформанси, що досліджують нові форми розповіді nonfiction історій. Тема 2024 року «This Is Not a Simulation» («Це не симуляція») спонукала до роздумів про реальність у гібридному світі та роль ШІ в авторстві та сприйнятті. Проєкти досліджували пам'ять, ідентичність, соціальну взаємодію, політичний спротив, екологію та крихкість людського досвіду, часто використовуючи ШІ, MR та біо-арт. IDFA DocLab також проводить R&D Summit – важливий майданчик для обговорення стану та майбутнього сектору нових медіа.

Ці та інші подібні платформи (наприклад, CPH:DOX Inter:Active, Tribeca Immersive) функціонують як важливі вузли в екосистемі нових медіа. Вони не лише демонструють інновації, а й слугують фільтрами якості, надають легітимності експериментальним формам, сприяють нетворкінгу та фінансуванню проєктів, а також стимулюють критичну рефлексію щодо технологічних та естетичних можливостей і викликів. Тематичні фокуси фестивалів, як-от зміщення акценту Ars Electronica на «Хто?» діє або питання IDFA DocLab про симуляцію та реальність, відображають та водночас формують ключові напрямки дискусії в галузі, акцентуючи зростаюче усвідомлення соціальної та етичної відповідальності,

пов'язаної з розробкою та використанням нових медіатехнологій.

Щодо подальших перспектив, багато фахівців пов'язують розвиток аудіовізуального мистецтва з інтеграцією штучного інтелекту, який може генерувати складні візуальні та звукові образи. Така еволюція технологій і культури потребує подальших досліджень не лише з погляду інженерії, а й з погляду етики, філософії й соціології та мистецтвознавства.

Висновки. Розгляд історичної еволюції кіномистецтва та аудіовізуальних форматів демонструє їхню постійну трансформацію та вдосконалення: від традиційного німого кіно й телебачення – до VR/AR, 360-градусного відео та інтерактивних інсталяцій. Кожен новий етап їхнього розвитку поставав під впливом нових технологій, які розширювали як естетичні можливості творення аудіовізуального контенту, так і його дистрибуції та споживання.

Теоретичне розмежування понять «медіум» (як технологічна основа, канал чи матеріал) та «формат» (як специфічна структура, протокол, естетична конфігурація) виявляється корисним аналітичним інструментом для осмислення цієї складності. Воно дає змогу аналізувати конкретні прояви технологій – VR-додатки, AR-фільтри, інтерактивна веб-документалістика, ШІ-згенеровані відео – як окремі формати зі своїми правилами, можливостями та обмеженнями, що діють у межах ширших медіумів (цифрові мережі, комп'ютерні системи).

Сучасний простір аудіовізуального мистецтва охоплює багату палітру форматів, які інтегрують у собі технологічні інновації та можуть сприяти реалізації неординарних творчих задумів. Міжнародні фестивалі, спеціалізовані платформи та освітні ініціативи мають ключове значення для розвитку цієї сфери. Вони виконують роль творчих осередків для популяризації та професійної взаємодії, створюючи умови для критичного осмислення нових форматів і зміцнення міжнародної спільноти фахівців.

Інноваційні VR/AR проекти набувають дедалі більшого поширення і в українському культурному просторі. Яскравим прикладом є мультимедійна експозиція «Подолання гравітації», присвячена творчості Параски Плитки-Горицвіт. Організатори створили імерсивний простір, відтворивши інтер'єр її помешкання, що надало відвідувачам можливість за допомогою VR-окулярів здійснити віртуальну подорож і відчути близькість до особистості художниці (Creative Europe).

Перспективи подальших розвідок у цьому напрямі включають дослідження екологічних, етичних та економічних вимірів цифрової аудіовізуальної індустрії, а також розгляд суспільних ефектів, що їх спричиняють ці формати. Водночас, не менш значущим завданням залишається дослідження історичних витоків класичного кіномистецтва як естетичного рушія аудіовізуальних технологій, висвітлення діалектичного зв'язку між традиційною культурною спадщиною та інноваціями, особливо в контексті масового мистецтва. Лише гармонійне поєднання спадщини, творчої експресії та найсучасніших технологій дасть можливість аудіовізуальному мистецтву надалі процвітати й бути рушієм культурної еволюції.

Джерела та література

- Стулій, А. І. (2024). Особливості монтажного мислення у сферичних аудіовізуальних творах. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*, № 1. С. 410-415.
- Тормахова, А. М. (2021). Аудіовізуальні практики нових медіа та їх комунікативний характер. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*, № 3. С. 42-46.
- AI Art Statistics: Growth, Trends and Data (2024). [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.aiprm.com/ai-art-statistics/> (дата звернення: 13.03.2025).
- BBC (2018). The Congo: Virtual Reality. *BBC Media Centre*. [Електронний ресурс]. URL: <https://www.bbc.co.uk/mediacentre/latestnews/2018/bbc-launches-congo-vr> (дата звернення: 15.11.2024).
- Cambridge Dictionary (2025). Format [Електронний ресурс]. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/format> (дата звернення: 13.10.2024).
- Creative Europe (2024). Українські проекти VR/AR. [Електронний ресурс]. Creative Europe Ukraine. URL: <https://creativeeurope.in.ua/posts/ukrainian-projects-vr-ar> (дата звернення: 03.11.2024).
- Hareven, B. (2024). *Visions of Nature: A Mixed Reality Experience at London's Natural History Museum*. Forbes. [Електронний ресурс]. URL: <https://www.forbes.com/sites/bennyhareven/2024/10/31/visions-of-nature-a-mixed-reality-experience-at-londons-natural-history-museum/> (дата звернення: 25.02.2025).
- Hilsdorf, M. (2024). Images that Sound: Creating Stunning Audiovisual Art with AI. *Medium. Data Science*. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://medium.com/data-science/images-that-sound-creating->

- stunning-audiovisual-art-with-ai-024a317c7472 (дата звернення: 10.04.2025).
- Jancovic, M., Volmar, A., Schneider, A. (2019). Format Matters. Standards, Practices, and Politics in Media Cultures. *Lüneburg: meson press*. P. 7-22. DOI: <http://dx.doi.org/10.25969/mediarep/13676>
- Jódar-Marín, J. Á. (2019). New audiovisual formats in the cybermedia: from TV reports to videonews. *Communication & Society*. Vol. 32, Nr. 4. P. 63-75. DOI: <https://doi.org/10.15581/003.32.4.63-75>.
- Kotlińska, M. (2024). The Influence of Digital Transformation on the Evolution of the Audiovisual Industry. *European Research Studies Journal*. Vol. XXVII, issue S2. С. 429-443. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.ersj.eu/repec/ers/papers/24S204.pdf> (дата звернення: 03.03.2025).
- McLuhan, M., Fiore, Q. (2001). *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*. Prod. by J. Agel. Corte Madera, CA: Gingko Press.
- Pavlova, D. (2021). New Art Forms and Process Management Strategy in an Era of Mass Digitalization. *Digital Presentation and Preservation of Cultural and Scientific Heritage*. Vol. 11. P. 7-22. ISSN: 1314-4006, eISSN: 2535-0366
- Random International. Rain Room. [Електронний ресурс]. URL: <https://www.random-international.com/rain-room> (дата звернення: 08.12.2024).
- Statista. AR & VR – Worldwide. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.statista.com/outlook/amo/ar-vr/worldwide> (дата звернення: 18.03.2025).
- Wang, F., Zhang, Z., Li, L., Long, S. (2024). Virtual Reality and Augmented Reality in Artistic Expression: A Comprehensive Study of Innovative Technologies. [Електронний ресурс]. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications (IJACSA)*. T. 15, Nr 3. P. 641-649. DOI: 10.14569/ijacsa.2024.0150365 (дата звернення: 05.02.2025).
- Hareven, B. (2024). Visions of Nature: A Mixed Reality Experience at London's Natural History Museum. *Forbes*. [Online resource]. URL: <https://www.forbes.com/sites/bennyhareven/2024/10/31/visions-of-nature-a-mixed-reality-experience-at-londons-natural-history-museum/> (date of access: 25.02.2025). [in English]
- Hilsdorf, M. (2024). Images that Sound: Creating Stunning Audiovisual Art with AI. Medium. Data Science. [Online resource]. Retrieved from <https://medium.com/data-science/images-that-sound-creating-stunning-audiovisual-art-with-ai-024a317c7472> (date of access: 10.04.2025). [in English]
- Jancovic, M., Volmar, A., Schneider, A. (2019). Format Matters. Standards, Practices, and Politics in Media Cultures. *Lüneburg: meson press*. P. 7-22. DOI: <http://dx.doi.org/10.25969/mediarep/13676> [in English]
- Jódar-Marín, J. Á. (2019). New audiovisual formats in the cybermedia: from TV reports to videonews. *Communication & Society*, Vol. 32, Nr. 4. P. 63-75. DOI: <https://doi.org/10.15581/003.32.4.63-75> [in English]
- Kotlińska, M. (2024). The Influence of Digital Transformation on the Evolution of the Audiovisual Industry. *European Research Studies Journal*. Vol. XXVII, issue S2. P. 429-443. [Online resource]. Retrieved from <https://www.ersj.eu/repec/ers/papers/24S204.pdf> (date of access: 03.03.2025). [in English]
- McLuhan, M., Fiore, Q. (2001). *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*. Prod. by J. Agel. Corte Madera, CA: Gingko Press. [in English]
- Pavlova, D. (2021). New Art Forms and Process Management Strategy in an Era of Mass Digitalization. *Digital Presentation and Preservation of Cultural and Scientific Heritage*. Vol. 11. P. 7-22. ISSN: 1314-4006, eISSN: 2535-0366 [in English]
- Random International. Rain Room. [Online resource]. URL: <https://www.random-international.com/rain-room> (date of access: 08.12.2024). [in English]
- Statista. AR & VR – Worldwide. [Online resource]. Retrieved from <https://www.statista.com/outlook/amo/ar-vr/worldwide> (date of access: 18.03.2025). [in English]
- Stulii, A. I. (2024). Osoblyvosti montazhnoho myslennia u sferychnykh audiovizualnykh tvorakh [Peculiarities of montage thinking in spherical audiovisual works]. *Visnyk Natsionalnoi akademii kerivnykh kadrov kultury i mystetstv*, Nr. 1. P. 410-415. [in Ukrainian]
- Tormakhova, A. M. (2021). Audiovizualni praktyky novykh media ta yikh komunikatyvnyi kharakter [Audiovisual practices of new media and their communicative nature]. *Visnyk Natsionalnoi akademii kerivnykh kadrov kultury i mystetstv*, Nr. 3. P. 42-46. [in Ukrainian]
- Wang, F., Zhang, Z., Li, L., Long, S. (2024). Virtual Reality and Augmented Reality in Artistic Expression: A Comprehensive Study of Innovative Technologies. [Online resource]. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications (IJACSA)*. Vol. 15, Nr. 3. P. 641-649. DOI: 10.14569/ijacsa.2024.0150365 (date of access: 05.02.2025). [in English]

References

- AI Art Statistics: Growth, Trends and Data. (2024). [Online resource]. Retrieved from <https://www.aiprm.com/ai-art-statistics/> (date of access: 13.03.2025). [in English]
- BBC (2018). The Congo: Virtual Reality. BBC Media Centre. [Online resource]. URL: <https://www.bbc.co.uk/mediacentre/latestnews/2018/bbc-launches-congo-vr> (date of access: 15.11.2024). [in English]
- Cambridge Dictionary (2025). Format. [Online resource]. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/format> (date of access: 13.10.2024). [in English]
- Creative Europe (2024). Ukrainski proekty VR/AR [Ukrainian VR/AR projects]. Creative Europe Ukraine. URL: <https://creativeeurope.in.ua/posts/ukrainian-projects-vr-ar> (date of access: 03.11.2024). [in Ukrainian]

Ivan Marchenko

**Format and medium in the digital age: transformations
of audiovisual art**

Abstract. The *purpose* of the article is to trace the evolution of audiovisual formats under the influence of technological progress, clarify the theoretical concepts of «medium» and «format» in the context of audiovisual arts, analyze the latest forms (VR, AR, interactive installations, 360-video, AI-generated art), their types and features, as well as the role of international festivals in their legitimization. **Research methodology** is based on the theoretical analysis of scientific publications, a historical-cultural approach to studying the evolution of formats, a systematic analysis of the relationship between technology and artistic forms, and content analysis of specialized festival programs and examples of the latest audiovisual projects. **Scientific novelty** lies in the comprehensive analysis of the transformation of audiovisual formats from analog to digital, clarifying the distinction between the concepts of «medium» and «format» as an analytical tool, systematizing the latest formats considering the integration of AI and immersive technologies, and highlighting the role of festivals as institutions for legitimization and critical reflection on new media. The impact of digital transformation, particularly streaming platforms and social media, on content production and consumption is examined. **Conclusions.** The evolution of audiovisual formats is inextricably linked to technological development, leading to the emergence of diverse immersive, interactive, and AI-assisted forms. Distinguishing between «medium» (as the technological basis) and «format» (as a specific structure and protocol) allows for a deeper analysis of these changes. The latest formats (VR, AR, MR, interactive installations, 360-video, AI art) are actively developing, transforming artistic practices and audience experience. International festivals play a key role in their promotion and reflection. Further research should focus on the ethical, social, and economic aspects of new media.

Keywords: audiovisual arts, format, medium, virtual reality, augmented reality, new media.