

DOI: 10.31866/2410-1311.35.2019.188787  
УДК 7-028.26:004

## СПЕЦИФІКА АУДІОВІЗУАЛЬНОГО ДИСКУРСУ В ДИГІТАЛЬНІЙ КУЛЬТУРІ

Соломатова Вікторія Василівна

Кандидат історичних наук, доцент,  
ORCID: 0000-0003-0597-6347, e-mail: vsolomatova@ukr.net,  
Київський національний університет культури і мистецтва,  
вул. Є. Коновальця, 36, Київ, Україна, 01133

### Для цитування

Соломатова, В.В. (2019). Специфіка аудіовізуального дискурсу в дигітальній культурі. *Питання культурології*, (35), 68-76. doi: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.35.2019.188787>.

### Анотація:

Мета статті – виявити особливості та тенденції розвитку дигітальної культури на початку XXI ст.; визначити специфіку творів мистецтва, що є частиною аудіовізуального художнього дискурсу, та охарактеризувати використання сучасних дигітальних технологій як інструменту їх створення на прикладі аудіовізуального проекту «Віртуальний кольоровий орган». Методологія дослідження базується на використанні історико-культурного методу, який дав можливість дослідити історичну динаміку розвитку дигітальної культури. Для аналізу етапів сублімування аудіального та візуального в єдиний твір аудіовізуальної дигітальної культури було застосовано хронологічний метод. Також використано типологічний і компаративний методи – для дослідження та аналізу аудіовізуальних проєктів як феноменів та артефактів дигітальної культури. Наукова новизна полягає у виявленні особливостей мультисенсорного досвіду людини в контексті еволюції цифрових технологій. Висновки. Дослідження специфіки аудіовізуального дискурсу в дигітальній культурі виявило, що сучасні аудіовізуальні проєкти в дигітальній культурі спрямовані передусім на процес, а не на результат – специфіка цифрових технологій у даному випадку полягає в акцентуванні на творчому процесі в найрізноманітніших аспектах комунікації. Еволюція аудіовізуальної культури поширюється на нові технології, прикладом чого є різноманітні аудіовізуальні проєкти, – сучасні медіа позиціонуються як засоби вираження, що генерують особливий аудіальний та візуальний контент та специфічне естетичне сприйняття. Відзначено, що у цьому контексті комп'ютер як частина дигітальної культури є надзвичайно гнучким та відкритим інструментом для маніпулювання та інтегрування аудіовізуальних матеріалів, а головне – перетворення їх на єдиний тип цифрової інформації.

**Ключові слова:** дигітальна культура; аудіовізуальний дискурс; цифрові технології; комп'ютер

## Вступ

Поняття «дигітальна культура» в сучасному науковому вимірі має різні трактування. Для деяких дослідників вивчення цифрової культури пов'язано передусім із вивченням переходу мас-медіа від аналогових форматів до цифрових – дигітальна культура в них фактично ототожнюється з новими медіа (Deuze, 2006). Проте за умови такого підходу поза межами аналізу лишаються зміни, пов'язані з трансформаційними процесами мас-медіа, що виходять далеко за її кордони. Інші дослідники пропонують вивчати дигітальну культуру методом аналізу більш широкого поля артефактів та практик, поява яких стала можливою завдяки цифровим технологіям, зокрема, йдеться про комп'ютерні ігри, інтернет, комп'ютерну графіку, технологічне мистецтво та ін.

Дослідження дигітальної культури шляхом аналізу основних феноменів дозволяє визначити її специфіку в історичній ретроспективі та на сучасному етапі, що й зумовлює актуальність статті.

Проблематика аудіовізуальної та цифрової культури привертає увагу багатьох сучасних вітчизняних дослідників. О. Ландяк (2013) розглядає специфіку дигітального вектора в контексті сучасних теорій медіакультури та дигітальної культури; Л. Запорожцева (2014) досліджує дигітальний вимір масової культури як специфічне середовище та визначає передумови для побутування в ньому міфу; М. Моженко (2015) на прикладі використання комп'ютерних програм у теле- та кіновиробництві аналізує процес цифровізації медіа, досліджує його вплив на сучасну аудіовізуальну культуру; В. Ривліна (2017) розглядає вплив феномену культури на сучасну аудиторію, аналізуючи культурні зміни, що відбулися внаслідок виникнення нових медіа; О. Левченко (2018) простежує вплив сучасних дигітальних технологій на формування нових мистецьких форм.

Незважаючи на посилення інтересу сучасних культурологів та мистецтвознавців до означеного питання, проблематика аудіовізуального дискурсу в сучасній дигітальній культурі лишається недостатньо висвітленою – вітчизняна теоретична база наразі перебуває на стадії формування, окрім того, активний розвиток цифрових медіа передбачає постійне оновлення фактологічного матеріалу.

## Мета статті

Виявити особливості та тенденції розвитку дигітальної культури на початку ХХІ ст.; визначити специфіку творів мистецтва, що є частиною аудіовізуального художнього дискурсу, та охарактеризувати використання сучасних дигітальних технологій як інструменту їх створення на прикладі аудіовізуального проекту «Віртуальний кольоровий орган». Методологія дослідження базується на використанні історико-культурного методу, який дав можливість дослідити історичну динаміку розвитку дигітальної культури. Для аналізу етапів сублімування аудіального та візуального в єдиний твір аудіовізуальної дигітальної культури було застосовано хронологічний метод. Використано типологічний і компаративний методи – для дослідження та аналізу аудіовізуальних проектів як феноменів та артефактів дигітальної культури, а також висвітлено специфіку мультисенсорного досвіду людини в контексті еволюції цифрових технологій та питання створення аудіовізуального художнього дискурсу засобами дигітальних технологій.

**Виклад матеріалу дослідження**

Розвиток цифрових технологій наприкінці ХХ – на початку ХХІ ст. посприяв формуванню новаторського аудіовізуального дискурсу. Урізноманітнення аудіовізуальних засобів у 2010-ті рр. посприяло розширенню сфери впливу мультимедійних систем на людину, змінюючи форми поведінки та стиль життя. Загальноновизнаним є феноменологічний вплив мультимедійних систем на свідомість (передусім завдяки сенсорним аспектам, що транслює інноваційна мультимедійна комунікаційна культура) та формування інноваційного світовідчуття, світосприйняття і світобачення сучасної людини.

Д. Галкін (2012), визначає цифрову культуру як «артефакти і символічні структури, засновані на цифровому кодуванні та його універсальній технічній реалізації, що тотально включені до інституціональної системи та сприяють підтримці певних цінностей, закріплені ментально та створюють форму автодетермінації» (с. 16).

Термін «дискус» має широке трактування та використовується для означення різноманітних форм комунікації з позиції їх структурування, пред'явлення та інтерпретації.

За С. Зелінським (Zielinski, 1999), аудіовізуальний дискурс – це «спеціалізована, стандартизована та інституціоналізована галузь вираження та встановлення діяльності, що охоплює весь спектр завдань, в яких за допомогою технічних систем та артефактів ілюзія сприйняття руху, що зазвичай супроводжується звуком, планується, створюється, коментується та оцінюється» (р. 34).

Аудіовізуальний дискурс у контексті даного дослідження позиціонуємо як комунікативну подію, що відбувається між митцем та глядачами, під час якої репрезентуються та осмислюються повідомлення.

З давніх часів людині було властиве прагнення до пошуку об'єднуючих принципів, що змогли б пояснити та узагальнити мультисенсорний світовий досвід. У релігії, естетиці, астрології, математиці та інших науках філософи шукали всеосяжний принцип гармонії, що, як вважалося, засновувався на цифрах.

Зв'язок між кольором та звуком можна розглядати як частину більш широкого пошуку гармонії. Наприклад, Піфагор побачив зв'язок між музичними звуками, довжиною струн та поділом октав, тоді як Арістотель створив теорію кольору, в якій пов'язав відповідні якості тонових інтервалів (Jewanski, 1999). У XVI–XVII ст. італійський живописець, декоратор Дж. Арчімбольдо та французький теоретик, історик мистецтва А. Феліб'єн створили системи і теорії масштабування відносин між кольорами та звуками.

У трактаті Ньютона «Оптики» (1704 р.), одній із найвпливовіших праць в історії науки, викладено фізичне співвідношення між кольором та звуком, зокрема, наголошено, що кольори та звуки можуть бути описані в термінах довжини хвилі, ширини смуги та частот. Тоді як звуки – це хвилі тиску повітря, а кольори або невидимий спектр є частиною континууму електромагнітного випромінювання. Система слуху людини реагує на хвилі тиску повітря, що стимулюють мозок таким чином, що ми сприймаємо звук, а око реагує на світло завдяки фотохімічному процесу та посилає повідомлення в мозок через електрохімічні подразнення в зоровому нерві.

Розуміння та осмислення цього стало основоположним для побудови сьогоднішніх аналогових та цифрових аудіовізуальних систем, таких як телевізор, кіно та комп'ютер.

У XVIII–XIX ст. виробники музичних інструментів створили пристрої для одночасного стимулювання слухових та візуальних відчуттів.

Перші приклади інтерактивних машин, за допомогою яких можна було створювати абстрактні аудіовізуальні композиції в режимі реального часу (зв'язок між кольорами та нотами був передбачений творцем інструмента та базувався на певній математичній або перцептивній системі), були створені Л.-Б. Кастелем (*Clavicin Oculaire*), Д. Джеймсоном, Б. Бішопом, А. Уоллесом Рімінгтоном, Ф. Кастнером (*Pyrophone*) та Т. Уілфредом (*Clavilux*) і відомі як «кольорові органи». Цей термін уперше було занотовано у 1893 р. в заявці на патент «Rimington» (Peacock, 1991). Типові на вигляд музичні інструменти при відтворенні мелодії керували кольоровими газовими лампами або смугами кольорового паперу і запаленими свічками.

Останнім часом завдяки розвитку та доступності цифрових технологій нове покоління художників починає одночасно комбінувати та контролювати аудіовідеоматеріали, що раніше традиційно належали до зовсім інших художніх практик.

Провідними теоретиками і практиками світових академій медіамистецтва (Міжнародна академія медіамистецтв в Огакі, Японія; Центр культури та комунікації і Центр інтермедіа академії мистецтв у Будапешті; Центр мистецтв та медіатехнологій у Карлсруе і Академія медіамистецтв у Кельні, Німеччина) розроблено власні навчальні плани на основі постійного перетину кордонів між медіа та художніми формами.

Їх виробництво стимулювало різноманітні дискусії про можливість аналогії між кольоровими та звуковими системами, зокрема активно обговорювалися різні концепції співзвуччя звуку та кольору; питання, чому саме дисонанс у музиці неприємний людині набагато більше, ніж дисонанс у кольорі; чому два кольори створюють нову одиницю, тоді як два тони не створюють новий тон; чому сприйняття звуку зазвичай відносне, а сприйняття кольору – абсолютне; неможливість запам'ятати послідовність кольорів так само легко, як і послідовність тонів, що створюють мелодію, та ін. (Jewanski, 1999).

Е. Едмондс стверджує, що більшість людей створюють асоціації між кольорами та звуками, проте ці асоціації мають історичні, культурні, а не фізичні причини. Втім, це дослідження сприяє осмисленню з точки зору сприйняття, чому люди так зацікавлені у пошуку або створенні систем відповідності аудіо- та візуальних галузей, а також інструментів, що дозволили б маніпулювати цими відповідностями. Дослідник акцентує на тому, що наприкінці XIX ст. образотворче мистецтво багато в чому набуло відповідних музиці характеристик, зокрема використання кольорів абстрактним чином, введення відчуття руху та часу (наприклад, у футуризмі рух та швидкість були центральними аспектами, а фундаментальною основою діяльності неодадаїстських груп середини XX ст. було інтегрування кольору, музики, поезії та перформансу) (Edmonds, Martin, & Pauletto, 2004). Маніпулювання звуком та кольором значно розширюється та урізноманітнюється завдяки технологічним використанням таких значних

відкриттів, як електрика та перетворення аналогових електронних сигналів на цифрову інформацію.

Використання записаних або синтезованих звукових семплів (від англ. *sample* – «взірець») – відносно невеликий оцифрований звуковий фрагмент, найчастіше звук акустичного інструмента) у музичних творах підштовхнуло композиторів досліджувати два важливі елементи звуку, безпосередньо пов'язаних із віртуальним світом, – тембр, на основі якого звуки можна класифікувати, та вплив на сприйняття музики (відсутність записаних чи синтезованих звукових джерел семплів). Саме цей фактор демонструє, що візуальний аспект виконання є частиною безпосередньо музичного досвіду.

На сучасному етапі більша частина цифрової музики виконується разом із дигітальним візуальним шоу. Комп'ютери – це інструменти, за допомогою яких одночасне маніпулювання звуком та зображенням може бути здійснено на глибинному рівні.

Важливим елементом у комп'ютерах є передача від аналогових сигналів до цифрової інформації – саме дигітальні комп'ютери надають можливість створювати інтерактивні або міжмедійні системи, а цифрові технології можуть об'єднуватися з іншими технологіями, аналоговими або дигітальними, для візуальної або звукової постановки. На думку сучасних художників, дигітальні медіа сприяють розвитку більш радикальної абстрактної теми хроматичної музики (Le Grice, 2001). Використовуючи комп'ютери, є можливість створити будь-який тип аудіовізуальної композиції – описову або абстрактну, інтерактивну або неінтерактивну, з прямою математичною відповідністю між звуковими та візуальними параметрами або з інтуїтивно зрозумілим, метафоричним відношенням між звуками та зображеннями та ін.

Одним із найвідоміших аудіовізуальних проєктів сучасності є спільний проєкт віртуальної реальності американського художника Д. Окса та технолога Д. Бріттона, спрямований на візуалізацію музичних композицій, – «Віртуальний кольоровий орган XXI ст.». Митець створює цифрові візуальні постановки музичних композицій на основі системи жорстких відповідностей між музичними та візуальними параметрами, а згодом ці презентації розміщуються та досліджуються в умовах інтерактивного середовища віртуальної реальності (Ох, 2002, р. 20).

Віртуальний кольоровий орган XXI ст. – це обчислювальна система, що перетворює музичні композиції на візуальне виконавство. Вона використовує інформацію про звук, що може бути зібрана зі звукових файлів MIDI (*Musical Instrument Digital Interface* – цифровий інтерфейс музичних інструментів – стандарт цифрового звукозапису на форматі обміну даними між електронними музичними інструментами), для створення тривимірних візуальних зображень. Д. Окс встановив відповідні візуальні словники, в яких є два основні візуальні рівні: фонове віртуальне оточення, в якому існують звукові/візуальні об'єкти, та безпосередньо об'єкти. Прикладом є фонове візуальне середовище, засноване на зображеннях, зібраних шляхом створення фотографій високого розширення та сканованих олівцевих малюнків (вони використовуються для відтворення у трьох вимірах). Відношення між музикою та вибором цих зображень засновано на метафоричному взаємному зв'язку. Наприклад, вісім фотографій різнома-

нітних ландшафтів пустелі пов'язані з певними видами музичних інструментів. Звукові/візуальні об'єкти створюються шляхом нанесення прозорого кольору на ландшафтне зображення. Вбудовані полігони створюються над віртуальною пустелею шляхом відтворення файлів MIDI, характеристики яких визначають форму та колір цих об'єктів. Новаторська кольорова система, створена художником, заснована на тембрі – вона описує темброві зміни для голосових ліній. Спочатку глядач перебуває у світі мальованих ландшафтів, змодельованих у 3D, – чорно-білі пейзажі, а з першими звуками музики тривимірне кольорове зображення набуває форму в просторі над пейзажем. Ці об'єкти пофарбовано у певний відтінок залежно від тембру інструмента та конкретної техніки гри, що звучить у даний момент; насиченість кольору відображає змінну динаміку. Всі об'єкти розміщено вертикально у просторі – високі звуки візуально вищі за низькі, а ширина об'єктів контролюється гучністю звуку. Після відтворення музики візуальна скульптура лишається незмінною для додаткового інтерактивного дослідження (Ох, 2002, р. 23).

## ■ Висновки

Дослідження специфіки аудіовізуального дискурсу в дигітальній культурі виявило, що сучасні аудіовізуальні проекти в дигітальній культурі спрямовані передусім на процес, а не на результат – специфіка цифрових технологій у даному випадку полягає в акцентуванні на творчому процесі в найрізноманітніших аспектах комунікації. Еволюція аудіовізуальної культури поширюється на нові технології, прикладом чого є різноманітні аудіовізуальні проекти – сучасні медіа позиціонуються як засоби вираження, що генерують особливий аудіальний та візуальний контент та специфічне естетичне сприйняття. Відзначено, що у цьому контексті комп'ютер як частина дигітальної культури є надзвичайно гнучким та відкритим інструментом для маніпулювання та інтегрування аудіовізуальних матеріалів, а головне – перетворення їх на єдиний тип цифрової інформації.

Перспективи подальших досліджень дигітальної культури полягають у виявленні специфіки розвитку аудіовізуальних практик у контексті останніх технологічних новацій.

## ■ Список використаних джерел

- Галкин, Д.В. (2012). Digital culture: методологические вопросы исследования культурной динамики от цифровых автоматов до техно-био-тварей. *Международный журнал исследований культуры*, 3(8), 11-16.
- Запорожцева, Л.Є. (2014). Цифровий вимір масової культури як середовище конструювання міфології. *Магістеріум*, 55, 48-54.
- Ландяк, О.М. (2013). Дигітальний вектор сучасної медіакультури. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія: Теорія культури і філософія науки*, 1029 (2), 162.
- Левченко, О. (2018). Зміна парадигми аудіовізуальних мистецтв у ситуації експансії цифрових технологій. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, 2, 42-52. doi: 10.31866/2617-2674.2.2018.151802.

- Моженко, М. (2015). Дигіталізація медіа і сучасна аудіовізуальна культура. *Вісник КНУКіМ. Серія: Мистецтвознавство*, 33, 91-98. doi: 10.31866/2410-1176.33.2015.158293.
- Ривліна, В. (2017). Дискурс культур у нових медіа. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія: Соціальні комунікації*, 12, 67-74.
- Deuze, M. (2006). Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture. *The Information Society*, 22, 2, 63-75. doi: 10.1080/01972240600567170.
- Edmonds, E., Martin, A., & Pauletto, S. (2004). Audio-Visual Interfaces in Digital Art. In *Proceedings of the 2004 ACM SIGCHI International Conference on Advances in computer entertainment technology* (pp. 331-336). New York, NY. doi:10.1145/1067343.1067392.
- Jewanski, J. (1999). What is the Color of the Tone? *Leonardo*, 32 (3), 227-228.
- Le Grice, M. (2001). *Experimental Cinema in the Digital Age*. London, U.K.: British Film Institute.
- Ox, J. (2002). Two Performances in the 21st Century Virtual Color Organ. In *Proceedings of the 4th Conference on Creativity & cognition* (pp. 20-24). Loughborough, U.K. doi:10.1145/581710.581715.
- Peacock, K. (1991). Famous early color organs. *Experimental Musical Instruments*, 7(2), 17-20.
- Zielinski, S. (1999). *Audiovisions: Cinema and Television as Entr'actes in History*. Amsterdam: Amsterdam University Press. doi:10.5117/9789053563137.

## References

- Deuze, M. (2006). Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture. *The Information Society*, 22, 2, 63-75. doi: 10.1080/01972240600567170 [in English].
- Edmonds, E., Martin, A., & Pauletto, S. (2004). Audio-Visual Interfaces in Digital Art. In *Proceedings of the 2004 ACM SIGCHI International Conference on Advances in computer entertainment technology* (pp. 331-336). New York, NY. doi:10.1145/1067343.1067392 [in English].
- Galkin, D.V. (2012). Digital culture: metodologicheskie voprosy issledovaniia kulturnoi dinamiki ot cifrovikh avtomatov do tekhnobio-tvarei [Digital culture: methodological questions of the study of cultural dynamics from digital machines to techno-bio-creatures]. *Mezhdunarodnyi zhurnal issledovaniia kultury*, 3(8), 11-16 [in Russian].
- Jewanski, J. (1999). What is the Color of the Tone? *Leonardo*, 32 (3), 227-228 [in English].
- Landiak, O.M. (2013). Digitalnyi vektor sovremennoi mediakultury [Digital vector of modern media culture]. *V.N. Karazin Kharkiv University Visnyk. Series "Theory of Culture and Philosophy of Science"*, 2 (1029), 162 [in Russian].
- Le Grice, M. (2001). *Experimental Cinema in the Digital Age*. London, U.K.: British Film Institute [in English].
- Levchenko, O. (2018). Zmina paradyhmy audiovizualnykh mystetstv u sytuatsii ekspansii tsyfrovnykh tekhnolohii [Changing the paradigm of audiovisual arts in the situation of digital technology expansion]. *Bulletin of the Kiev National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, 2, 42-52. doi: 10.31866/2617-2674.2.2018.151802 [in Ukrainian].
- Mozhenko, M. (2015). Dyhitalizatsiia media i suchasna audiovizualna kultura [Digitalization of media and modern audiovisual culture]. *Bulletin of KNUKіM. Series in Arts*, 33, 91-98. doi: 10.31866/2410-1176.33.2015.158293 [in Ukrainian].

- Ox, J. (2002). Two Performances in the 21<sup>st</sup> Century Virtual Color Organ. In *Proceedings of the 4<sup>th</sup> Conference on Creativity & cognition* (pp. 20-24). Loughborough, U.K. doi:10.1145/581710.581715 [in English].
- Peacock, K. (1991). Famous early color organs. *Experimental Musical Instruments*, 7(2), 17-20 [in English].
- Ryvliina, V. (2017). Diskurs kultur u novykh media [The discourse of cultures in new media]. *V.N.Karazin Kharkiv University Visnyk. Series: Social Communications*, 12, 67-74 [in Ukrainian].
- Zaporozhtseva, L.Ye. (2014). Tsyfrovyi vymir masovoi kultury yak seredovyshe konstruiuvannia mifolohii [Digital measurement of mass culture as a medium for constructing mythology]. *Mahisterium*, 55, 48-54 [in Ukrainian].
- Zielinski, S. (1999). *Audiovisions: Cinema and Television as Entr'actes in History*. Amsterdam: Amsterdam University Press. doi:10.5117/9789053563137 [in English].

## ■ THE SPECIFICS OF AUDIO-VISUAL DISCOURSE IN DIGITAL CULTURE

### ■ Viktoriia Solomatova

■ *PhD in Historical Sciences, Associate Professor,*  
*ORCID: 0000-0003-0597-6347, e-mail: vsolomatova@ukr.net,*  
*Kyiv National University of Culture and Arts,*  
*Kyiv, Ukraine*

### ■ Abstract

The purpose of the article is to identify the peculiarities and tendencies of the development of digital culture at the beginning of the 21<sup>st</sup> century; to define the specificity of works of art that are part of audio-visual artistic discourse and to characterize the use of modern digital technologies as a tool for their creation on the example of the audio-visual project "Virtual Colour Organ". The research methodology is based on the use of historical and cultural method, which made it possible to study the historical dynamics of the development of digital culture. A chronological method was applied to analyse the stages of sublimation of audio and visual into a single work of audio-visual digital culture. Typological and comparative methods were also applied to study and analyse audio-visual projects as phenomena and artefacts of digital culture. Scientific novelty is to identify the features of the multisensory experience of a person in the context of the evolution of digital technologies. Conclusions. Research on the specifics of audio-visual discourse in digital culture has revealed that modern audio-visual projects in digital culture are primarily about process, not result – the specifics of digital technology in this case is to focus on the creative process in various aspects of communication. The evolution of audio-visual culture is expanding to new technologies, exemplified by a variety of audio-visual projects – modern media is positioned as a means of expression that generates particular audio and visual content and specific aesthetic perception. In this context, it is stated that, as part of the digital culture, the computer is positioned as an extremely flexible and open tool for manipulating and



integrating audio-visual material, and most importantly converting it to a single type of digital information.

**Keywords:** digital culture; audio-visual discourse; digital technologies; computer

## СПЕЦИФИКА АУДИОВИЗУАЛЬНОГО ДИСКУРСА В ДИГИТАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЕ

**Соломатова Виктория Васильевна**

*Кандидат исторических наук, доцент,  
ORCID: 0000-0003-0597-6347, e-mail: vsolomatova@ukr.net,  
Киевский национальный университет культуры и искусств,  
Киев, Украина*

### Аннотация

Цель статьи – выявить особенности и тенденции развития цифровой культуры в начале XXI в.; определить специфику произведений искусства, являющихся частью аудиовизуального художественного дискурса, и охарактеризовать использование современных цифровых технологий как инструмента их создания на примере аудиовизуального проекта «Виртуальный цветной орган». Методология исследования базируется на использовании историко-культурного метода, который позволил исследовать историческую динамику развития цифровой культуры. Для анализа этапов сублимации аудиального и визуального в единое произведение аудиовизуальной цифровой культуры был применен хронологический метод. Также использованы типологический и компаративный методы – для исследования и анализа аудиовизуальных проектов как феноменов и артефактов цифровой культуры. Научная новизна заключается в выявлении особенностей мультисенсорного опыта человека в контексте эволюции цифровых технологий. Выводы. Исследование специфики аудиовизуального дискурса в цифровой культуре выявило, что современные аудиовизуальные проекты в цифровой культуре направлены прежде всего на процесс, а не на результат – специфика цифровых технологий в данном случае заключается в акцентировании на творческом процессе в самых разнообразных аспектах коммуникации. Эволюция аудиовизуальной культуры распространяется на новые технологии, примером чего являются различные аудиовизуальные проекты, – современные медиа позиционируются как средства выражения, генерирующие особый аудиальный и визуальный контент и специфическое эстетическое восприятие. Определено, что в этом контексте компьютер как часть цифровой культуры является чрезвычайно гибким и открытым инструментом для манипулирования и интегрирования аудиовизуальных материалов, а главное – превращения их в единый тип цифровой информации.

**Ключевые слова:** цифровая культура; аудиовизуальный дискурс; цифровые технологии; компьютер