

МУЗИЧНЕ МИСТЕЦТВО ТА ЦИФРОВІ ВИКЛИКИ СЬОГОДЕННЯ

Світлана Серенко¹

DOI: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-126-8-17>

Світ швидко трансформується; цифровізація завойовує усі основні сфери життєдіяльності людини. Ці процеси тривалий час охоплювали мистецтво поступово, а починаючи з 2020 р. – стрімко увірвалися у всі його напрямки: просторові (живопис, графіка, скульптура, дизайн), просторово-часові (танець, балет, кіномистецтво), часові (художнє слово, музика, радіо). Це явище може подобатися або не подобатися, його можна приймати або відкидати, але воно – неминуче.

Сьогодні музика (у складі інших видів мистецтва) є обов'язковою частиною STEAM-освіти (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) – про це свідчать різноманітні джерела [1; 2]. Вона не є пріоритетною професією аж до 2030 р. (бо пріоритетними вважаються природознавчі, технологічні та математичні науки), але вона не припиняє бути професією елітарною та обов'язковою для естетичного виховання молоді. Отже, виховна функція музики входить до переліку основних освітніх завдань XXI ст.

У XXI ст. тотальна цифровізація усіх сфер життєдіяльності людини призвела до того, що розважальна, освітянська та виховна функції музики реалізуються, головним чином, через мобільні додатки YouTube, TikTok, Spotify, Sound, Shazam, SoundHound та цифрові пристрої (смартфони, айфони, планшети, комп'ютери). Але поруч з тим, музиканти у своїй професійній діяльності давно та успішно використовують мікрофони, навушники, відео, аудіо (для фіксації

¹ Одеська національна музична академія імені А.В. Нежданової, Україна

готового результату), нотні редактори та цифрові музичні інструменти. Навіть програму Skype музиканти давно опанували для професійного спілкування. Про це ще у 2019 р. писав О. Михайлов з приводу дистанційних занять по Skype [4]. Отже, добровільне і поступове знайомство з інноваційними технологіями ніколи не призводило до вибухових ситуацій у мистецькому середовищі, а навпаки, сприяло професійному зростанню.

Раптовий перехід на on-line-режим – це серйозний виклик для усіх музикантів. І справа не тільки в тому, що продукт творчої діяльності має бути представленим тільки дистанційно; справжня проблема – це індивідуальні заняття, їх прилаштування до нових умов та перепрофілювання майбутніх музикантів на цифровий формат. Це означає, що треба терміново створити нові навчальні програми і методики, орієнтовані на вироблення нових навичок, освоєння нових технологій, нових форм взаємовідносин між учасниками творчого процесу. Але проблема ще й у тому, що технологічний і цифровий прорив, які змінили навіть уявлення про музичну творчість взагалі, – це палиця про два кінці. Музична педагогіка, яка здавалась не готовою до такого раптового входження у цифровий простір, виявила мобільність і гнучкість, прийняла цей виклик миттєвою переорієнтацією на дистанційні форми ведення уроків та екзаменів. Музиканти продовжили роботу, провели вступні та випускні випробування здобувачів у режимі on-line – і впоралися гідно. Самі ж ІТ-фахівці та розробники цифрових технологій, при всій їх оснащеності, прийняли виклик як рикошет споживчої аудиторії і перевірку на компетентнісні якості: представлений ними продукт виявився таким, що не відповідає високим вимогам рівня «мистецтво»; вони не виявили мобільність і не покращили якісь інтернету (неможливість синхронного виконання у дистанційному режимі), не вдосконалили можливості контенту для ансамблевих, оркестрових чи хорових занять, не модернізували пристрої для прослуховування та звукозапису, не здешевили, а значить – не зробили доступнішими засоби зв'язку та передачі інформації. Вони нічого нового не пред'явили мистецтву, що могло б змагатися з людськими почуттями та емоціями. Іншими словами, у війні з машинами програють машини.

Зіставлення традиції та новації – проблема давня, яка має конфлікт внутрішній. Сьогодні ця проблема переросла навіть зовнішні параметри і набула масштабу вселенського: тотальна цифровізація – це справжній виклик для музичного мистецтва. Таким чином, її вирішення полягає не в одній площині, а вимагає всебічних зусиль.

З боку викладача – це:

– створення нових навчальних програм та методик (дистанційного та мішаного типу);

– введення у лексікон нового поняттєвого апарату (on-line-урок, on-line-концерт, віртуальний соліст, «мінус», «дзеркальний мінус», «подвійний мінус» [3, р. 348–351]);

– підвищення мобільності у засвоєнні та використанні нових цифрових програм та пристроїв.

З боку здобувача освіти – це:

– готовність до сприйняття інформації та зауважень у новому on-line-форматі;

– готовність до розширення особистого музичного лексікону;

– готовність до нових форм звітності та контролю – відеозапису solo та з віртуальним солістом чи з віртуальними ансамблями;

– підвищення мобільності у засвоєнні та використанні нових цифрових програм та пристроїв.

З боку IT-фахівців – це:

– підвищення ефективності існуючих цифрових програм для проведення on-line-занять;

– підвищення якості інтернету;

– розробка нових мобільних додатків на потребу митців;

– здешевлення цифрових пристроїв заради їх більшої доступності для проведення on-line-уроків.

Отже, тотальне тестове входження до ери цифрових технологій у 2020 р. показало організованість, мобільність, гнучкість, креативність музикантів у справі використання новітніх цифрових технологій і неспроможність саме цифрових технологій відповідати професійним вимогам музикантів і природним потребам людини насолоджуватись колективною грою і «живим» звуком.

Список використаних джерел:

1. Кухаревська О. STEAM-освіта – світовий тренд, що прийшов до України. URL: <http://mind.ua/openmind/20185700-steam-osvita-svitovij-trend-shcho-priyshov-do-ukrayini>

2. Ноуренко М. STEAM-освіта як тренд у сучасній науці. URL: <https://vseosvita.ua>

3. Серенко С. Дистанционное обучение в классе концертмейстерства / Музичне мистецтво і культура. – Вип. 30, кн. 2. – Одеса: «Гельветика», 2020. – С. 337–355.

4. Mikhailov Oleksandr «Unterricht per Skype als Alternative Lernmethode» / Zürcher Hochschule der Künste, Departement Musik, Zürich, 2019.