

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ**

Кваліфікаційна наукова праця  
на правах рукопису

**ХВОСТОВА ТАІСІЯ ВЯЧЕСЛАВІВНА**

**УДК 008:792'06]:004.77(043.3)**

**ДИСЕРТАЦІЯ**

**СУЧАСНИЙ ТЕАТР В УМОВАХ РОЗВИТКУ  
ІНТЕРНЕТ-ПРОСТОРУ**

034 — Культурологія

03 — Гуманітарні науки

Подається на здобуття ступеня доктора філософії з культурології.

Дисертація містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.

\_\_\_\_\_ Т. В. Хвостова

Науковий керівник: Пилипів Вікторія Володимирівна, кандидат культурології, доцент.

Київ – 2025

## АНОТАЦІЯ

**Хвостова Т. В. Сучасний театр в умовах розвитку інтернет-простору.** – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Дисертація на здобуття ступеня доктора філософії за спеціальністю 034 «Культурологія» (галузь знань 03). – Міністерство освіти і науки України, Київський національний університет культури і мистецтв. Київ, 2025.

Дисертацію присвячено виявленню особливостей сучасної театральної культури в умовах розвитку інтернет-простору. Проаналізовано специфіку взаємодії театру та цифрового середовища в контексті трансформацій, зумовлених особливостями цифрового суспільства. Охарактеризовано провідні тенденції розвитку театральної культури в мережі Інтернет, а також визначено зміни ролі глядача у сучасному театрі в контексті просторової специфіки цифрової вистави. Досліджено феномен цифрового театру, виокремлено його ключові характеристики та відмінності від онлайн-театру. З'ясовано особливості репрезентації сучасного українського театру в інтернет-просторі (на основі аналізу офіційних вебсайтів та акаунтів у соціальних мережах) і виявлено їх вплив на розвиток національної театральної культури. Проаналізовано роль цифрових засобів репрезентації сучасного театру у формуванні й посиленні культурної самоідентифікації українців. Розглянуто процес платформізації українського театру кінця 2010-х – першої половини 2020-х років у контексті загальної медіатизації суспільства.

Констатовано, що інтернет-простір є складником сучасної культурної комунікації, у межах якої цифрові технології створюють можливості для нових форматів взаємодії між театром і глядачем. Інтернет виступає не лише каналом трансляції театрального контенту, а й інноваційним простором для його створення та презентації, формуючи актуальні моделі культурної взаємодії.

З'ясовано, що сучасна культурна ситуація характеризується активним упровадженням цифрових технологій у театральну практику задля подолання комунікаційних бар'єрів між мистецтвом і глядачем.

Підкреслено, що театральна культура є складовою художньої сфери суспільного життя, яка реалізується через створення, поширення та сприйняття духовних цінностей у межах театральної постановки. Змістовий рівень театральної культури в інтернет-просторі представлений новими формами театральних вистав, що реалізуються засобами інформаційно-комунікаційних технологій. Натомість функціональний рівень театральної інфраструктури охоплює цифрову базу театру, інформаційні інтернет-ресурси та соціальні медіа, орієнтовані на висвітлення театральних подій.

Сучасний театр не замикається в межах художнього простору, а отримує унікальну репрезентацію у всесвітній мережі Інтернет завдяки своїй головній особливості – знаходженню одночасно у двох просторах (фізичному та віртуальному). Інтернет-простір забезпечує актуалізацію міфологічного рівня світовідчуття для глядача, надаючи йому можливість бути не лише спостерігачем, а й учасником театральної дії, виконуючи обидві ролі водночас. Інтернет-форуми та сучасні протоколи HTML сприяють поєднанню функцій автора й інтерпретатора, творця і споживача. Важливою особливістю є можливість спостерігати театральні події в реальному часі, що посилює ефект присутності. Отже, у віртуальному просторі глядач стає співучасником, що повертає його до універсалістського переживання партиципації.

Виявлено, що онлайн-театр є новим проявом традиційного театру, який передбачає сценічний показ вистави із паралельною зйомкою у цифровій якості для трансляції онлайн. Така форма дозволяє значно розширити кількість глядачів, зокрема охопити молодіжну аудиторію, й утверджується як повноцінний елемент сучасної театральної екосистеми. Цифровий або кібертеатр, натомість, постає як окремий різновид театру, що поєднує живу акторську гру та інноваційні комп'ютерні технології з елементами інтерактивності. Незважаючи на те, що значна частина вистав цифрового

театру створюється для показу у форматі реального часу, у віртуальному просторі вони часто архівуються у вигляді записів. Оскільки вистави онлайн-театру є медіатизованими, (тобто створеними як традиційні вистави, але адаптованими до цифрового носія для онлайн-репрезентації), їх можна трактувати як один із напрямів цифрового театру.

Цифровий театр характеризується такими рисами: використання цифрових технологій як основи вистави; використання режисерами-постановниками різноманітних підходів до використання цифрових технологій в процесі реалізації авторського задуму (неповторність й унікальність кожного твору цифрового театру); високий рівень імерсивності, що передбачає повне занурення та залучення глядача в театральну дію; специфічна інтерактивність (глядач має безпосередню можливість впливати на розвиток сюжетної лінії); відсутність прив'язки до певного приміщення; потенціал широкого охоплення глядачів (завдяки інформаційно-комунікативним технологіям); синтез різноманітних прийомів театрального та кіномистецтва, відеоігор та медіа-мистецьких елементів; доступність для потенційного глядача полягає не лише у можливості перегляду вистави у будь-який час (24/7), а й у значно нижчих витратах на її створення порівняно з традиційним театром, що зумовлює меншу собівартість цифрової постановки. Основою театральної події (вистави) стає цифрова технологія з різними рівнями інтерактивності.

Цифрові театральні постановки, репрезентовані в інтернет-культурі (на платформах для відеоконференцій, соціальних мережах, відеохостингах тощо), презентують нову естетику театрального висловлення, що впливає на трансформацію професійного інструментарію митців. Цифровий театр, що перебуває на етапі становлення, демонструє значний потенціал на перетині театрального мистецтва і цифрових технологій.

З'ясовано, що основними формами театру в інтернет-просторі є: цифровий архів, офіційна цифрова репрезентація театру, онлайн-трансляції

вистав, ретрансляція в користувацькому контенті, цифровий інтерактив й експериментально-цифрове моделювання театральної постановки.

Цифрові інструменти, що використовуються українським театром, поділяються на: цифрові інструменти для дистанційної демонстрації театрального контенту; інноваційні технології для популяризації українського театрального мистецтва; представництва театральних закладів України у цифровому середовищі та SMM. Інтернет та цифрове середовище є перспективною, хоча ще недостатньо дослідженою, сферою театральної перформативності та експериментальної творчості театральних діячів.

Дослідження виявило, що використання інтернет-простору як середовища популяризації сучасного українського театру сприяє: посиленню інтересу до творчості конкретних режисерів й акторів; позитивному впливу на культурну самоідентифікацію (використання культурних символів, що зрозумілі та впізнавані представниками українського суспільства, з метою їх переосмислення і наповнення новими цінностями), посиленню патріотичних почуттів, що є надзвичайно важливим аспектом на сучасному етапі, в умовах російсько-української війни.

Наголошено, що процес осучаснення театру є важливим інструментом подолання культурної кризи в суспільній свідомості. Репрезентація українського театру в інтернет-просторі є процесом відродження театральної культури, який сприяє інтеграції традиційних форм побутування сенсу в новий сучасний контекст і забезпечує перехід до якісно нового рівня її розвитку. Діалог між традиційним театром і інноваційними технологіями породжує нові смисли, що, з одного боку, дозволяє зберігати культурну спадковість і підтримувати ідентичність українського народу на різних рівнях (національному, етнічному, культурному тощо), а з другого – сприяє налагодженню продуктивного міжкультурного діалогу.

Виявлено, що репрезентація сучасного українського театру в інтернет-просторі здійснюється у двох основних напрямках. Перший – це *цілеспрямована офіційна діяльність театральних закладів*, що

характеризується дотриманням обраної інформаційної політики, регулярністю, інформативністю (анонси прем'єр, описи вистав, ознайомлення з автором драматичного першоджерела, режисерсько-постановочним і акторським складом) і професійним візуальним контентом (якісні фото- та відеоматеріали), що розміщується на спеціалізованих вебсайтах, офіційних акаунтах театрів у соціальних мережах, стримінгових та онлайн-платформах. Другий напрям – *довільна інтернет-активність глядачів*, що має спонтанний характер, вирізняється ненормованістю, нерегулярністю, неконтрольованістю та представлена користувачьким контентом у соціальних мережах (непрофесійні фото й відео, публікації з враженнями від переглянутих вистав або театру як культурного івенту).

Позитивний вплив інтеграції сучасного українського театру в інтернет-простір проявляється у низці напрямів. По-перше, це актуалізація театру для молодого покоління. По-друге, розробка інноваційних та розвиток наявних театральних форм, форматів і практик. По-третє, поява безпрецедентних можливостей для творчих експериментів із цифровим інструментарієм як засобом і/або елементом сценічної дії. Крім того, театральний продукт надає потенційному глядачеві/користувачеві новий досвід, опосередкований цифровими технологіями. На практичному рівні це проявляється у максимально спрощеному доступі як до традиційного театрального видовища офлайн (через інформування про прем'єри, дати та місце проведення вистав, продаж квитків через вебсайти театрів, спеціальні онлайн-додатки, чат-боти з використанням штучного інтелекту), так і до театрального контенту онлайн (безкоштовні відео на YouTube, онлайн-театри, стримінгові платформи тощо).

Інтернет-репрезентація українського театру також сприяє формуванню та посиленню культурної самоідентифікації українців. Це досягається завдяки: популяризації національної традиційної культури та її актуалізації засобами театрального мистецтва для сучасного покоління українців (використання народної обрядовості, автентичної танцювальної, пісенної творчості, костюмів та їх стилізація); висвітленню особливостей діяльності окремих театральних

колективів України в умовах вимушеної релокації; наданню доступу до вистав на воєнно-патріотичну тематику, присвячених подіям анексії Криму, Антитерористичної операції на Донбасі, початку відкритого наступу російських військ 24 лютого 2022 р. тощо.

Платформізація театральної культури є процесом, що сприяє збиранню, систематизації, розповсюдженню та архівуванню театального продукту для публічного використання на основі алгоритмічних процесів (за Л. Джеміні). Наприкінці 2010-х – у першій половині 2020-х років український театр перейшов на новий рівень взаємодії з цифровими технологіями. Проведений аналіз свідчить, що українські театральні заклади та окремі представники сучасного українського театру активно впроваджують найпопулярніші цифрові практики: створення вебсайтів, ведення офіційних акаунтів у соціальних мережах, трансляції вистав через стримінгові платформи, прямі ефіри на онлайн-платформах тощо. Мистецька взаємодія з цифровими технологіями трансформує традиційну театральну естетику. Зокрема, активно впроваджується новаторський цифровий контент, створений на стику театру та кіномистецтва (прикладом є проєкт «Театр 360 градусів»).

**Ключові слова:** сучасний театр, театральна культура, інтернет-простір, інтернет-культура, цифровий театр, онлайн-театр, комунікація «актор-глядач», цифрове суспільство, вебсайти, соціальні мережі, стримінг.

## SUMMURY

***Khvostova T.V. Modern theater in the conditions of the development of the Internet space.*** – Qualifying scientific work as a manuscript.

Dissertation for the degree of Doctor of Philosophy in the specialty 034 “Cultural Studies” (field of knowledge 03 “Humanities”). – Ministry of Education and Science of Ukraine, Kyiv National University of Culture and Arts. Kyiv, 2025.

The dissertation is devoted to identifying the characteristics of contemporary theater culture in the context of the development of the Internet space. It analyzes the specifics of the interaction between theater and the digital environment in the context of transformations caused by the peculiarities of digital society. It characterizes the leading trends in the development of theater culture on the Internet and identifies changes in the role of the viewer in contemporary theater in the context of the spatial specificity of digital performances. The phenomenon of digital theater is explored, its key characteristics and differences from online theater are highlighted. The peculiarities of the representation of contemporary Ukrainian theater in cyberspace (based on an analysis of official websites and social media accounts) are identified and their impact on the development of national theater culture is revealed. The role of digital means of representation of contemporary theater in the formation and strengthening of the cultural self-identification of Ukrainians is analyzed. The process of platformization of Ukrainian theater in the late 2010s – first half of the 2020s is considered in the context of the general mediatization of society.

It is stated that the Internet space is a component of modern cultural communication, within which digital technologies create opportunities for new formats of interaction between the theater and the audience. The Internet is not only a channel for broadcasting theatrical content, but also an innovative space for its creation and presentation, forming relevant models of cultural interaction.

It has been found that the modern cultural situation is characterized by the active introduction of digital technologies into theatrical practice in order to overcome communication barriers between art and the audience.

It is emphasized that theater culture is a component of the artistic sphere of public life, which is realized through the creation, dissemination, and perception of spiritual values within the framework of theatrical productions. The content level of theater culture in the Internet space is represented by new forms of theatrical performances, which are realized through information and communication technologies. In turn, the functional level of theatrical infrastructure includes the

theater's digital database, online information resources, and social media focused on covering theatrical events.

Contemporary theater is not confined to the artistic space, but receives a unique representation on the World Wide Web thanks to its main feature – its simultaneous presence in two spaces (physical and virtual). The Internet space provides the viewer with an updated mythological level of world perception, giving them the opportunity to be not only an observer but also a participant in the theatrical action, performing both roles at the same time. Internet forums and modern HTML protocols contribute to the combination of the functions of author and interpreter, creator and consumer. An important feature is the ability to watch theatrical events in real time, which enhances the effect of presence. Thus, in virtual space, the viewer becomes a participant, which returns them to the universal experience of participation.

It has been found that online theater is a new manifestation of traditional theater, which involves staging a performance with parallel filming in digital quality for online broadcasting. This form allows for a significant expansion of the audience, in particular to reach a younger audience, and is establishing itself as a full-fledged element of the modern theater ecosystem. Digital or cyber theater, on the other hand, emerges as a separate type of theater that combines live acting and innovative computer technologies with elements of interactivity. Although a significant portion of digital theater performances are created for real-time viewing, they are often archived in virtual space in the form of recordings. Since online theater performances are mediatized (i.e., created as traditional performances but adapted to digital media for online representation), they can be interpreted as one of the directions of digital theater.

Digital theater is characterized by the following features: the use of digital technologies as the basis for the performance; the use by directors of various approaches to the use of digital technologies in the process of realizing the author's idea (the uniqueness and originality of each work of digital theater); a high level of immersiveness, which involves the complete immersion and involvement of the

viewer in the theatrical action; specific interactivity (the viewer has a direct opportunity to influence the development of the storyline); no attachment to a specific venue; the potential for wide audience reach (thanks to information and communication technologies); a synthesis of various techniques from theater and cinema, video games, and media art elements; accessibility for potential viewers lies not only in the ability to watch a performance at any time (24/7), but also in the significantly lower costs of its creation compared to traditional theater, which results in a lower cost of digital production. Digital technology with varying levels of interactivity becomes the basis of the theatrical event (performance).

Digital theater productions represented in internet culture (on video conferencing platforms, social networks, video hosting sites, etc.) present a new aesthetic of theatrical expression that influences the transformation of artists' professional tools. Digital theater, which is still in its infancy, shows significant potential at the intersection of theatrical art and digital technologies.

It has been established that the main forms of theater in the Internet space are: digital archives, official digital representation of theater, online broadcasts of performances, retransmission in user content, digital interactive and experimental digital modeling of theatrical productions.

The digital tools used by Ukrainian theater are divided into: digital tools for remote demonstration of theatrical content; innovative technologies for the popularization of Ukrainian theater art; representation of Ukrainian theater institutions in the digital environment and SMM.

The Internet and the digital environment are a promising, though still insufficiently researched, area of theatrical performance and experimental creativity for theater professionals.

The study found that the use of the Internet as a medium for promoting contemporary Ukrainian theater contributes to: increased interest in the work of specific directors and actors; a positive impact on cultural self-identification (the use of cultural symbols that are understandable and recognizable to representatives of Ukrainian society, with the aim of rethinking them and filling them with new

values); strengthening patriotic feelings, which is an extremely important aspect at the present stage, in the context of the Russian-Ukrainian war.

It is emphasized that the process of modernizing theater is an important tool for overcoming the cultural crisis in public consciousness. The representation of Ukrainian theater in the Internet space is a process of reviving theatrical culture, which contributes to the integration of traditional forms of meaning into a new modern context and ensures the transition to a qualitatively new level of its development. The dialogue between traditional theater and innovative technologies generates new meanings, which, on the one hand, allows preserving cultural heritage and maintaining the identity of the Ukrainian people at various levels (national, ethnic, cultural, etc.), and on the other hand, contributes to the establishment of productive intercultural dialogue.

It has been found that the representation of contemporary Ukrainian theater in the Internet space is carried out in two main directions. The first is the purposeful official activity of theater institutions, characterized by adherence to the chosen information policy, regularity, informativeness (announcements of premieres, descriptions of performances, introductions to the author of the original play, the director, production team, and cast) and professional visual content (high-quality photos and videos) posted on specialized websites, official theater accounts on social networks, streaming and online platforms. The second direction is the arbitrary online activity of viewers, which is spontaneous in nature, characterized by irregularity, uncontrollability, and represented by user content on social networks (unprofessional photos and videos, posts with impressions of the performances viewed or the theater as a cultural event).

The positive impact of the integration of contemporary Ukrainian theater into the Internet space is manifested in a number of areas. First, it is the actualization of theater for the younger generation. Second, it is the development of innovative and existing theatrical forms, formats, and practices. Third, it creates unprecedented opportunities for creative experimentation with digital tools as a means and/or element of stage action. In addition, theater products provide potential viewers/users

with new experiences mediated by digital technologies. On a practical level, this manifests itself in the simplest possible access to both traditional offline theater performances (through information about premieres, dates and venues, ticket sales through theater websites, special online applications, chatbots using artificial intelligence) and to online theater content (free videos on YouTube, online theaters, streaming platforms, etc.).

The online representation of Ukrainian theater also contributes to the formation and strengthening of the cultural self-identification of Ukrainians. This is achieved through: the popularization of national traditional culture and its actualization through theatrical art for the modern generation of Ukrainians (the use of folk rituals, authentic dance and song creativity, costumes and their stylization); coverage of the activities of individual theater groups in Ukraine in conditions of forced relocation; providing access to performances on military and patriotic themes, dedicated to the events of the annexation of Crimea, the Anti-Terrorist Operation in Donbas, the start of the open offensive by Russian troops on February 24, 2022, etc.

The platformization of theater culture is a process that promotes the collection, systematization, distribution, and archiving of theater products for public use based on algorithmic processes (according to L. Gemini). In the late 2010s and early 2020s, Ukrainian theater moved to a new level of interaction with digital technologies. The analysis shows that Ukrainian theater institutions and individual representatives of contemporary Ukrainian theater are actively implementing the most popular digital practices: creating websites, maintaining official accounts on social networks, broadcasting performances via streaming platforms, live broadcasts on online platforms, etc. Artistic interaction with digital technologies is transforming traditional theatrical aesthetics. In particular, innovative digital content created at the intersection of theater and cinema is being actively implemented (an example is the “Theater 360 Degrees” project).

**Keywords:** modern theater, theater culture, Internet space, Internet culture, digital theater, online theater, actor-spectator communication, digital society, websites, social networks, streaming.

## СПИСОК ОПУБЛІКОВАНИХ ПРАЦЬ ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ

### Наукові праці, в яких опубліковані основні наукові результати дисертації

#### *Статті у наукових фахових виданнях України*

1. Хвостова Т. В. Становлення та тенденції розвитку цифрового театру в сучасній інтернет-культурі. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв.* 2023. № 2. С. 69–74. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2023.286878>
2. Хвостова Т. В. Сучасний український театр у вимірі інтернет-культури. *Культура і сучасність.* 2023. № 2. С. 39–43. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-0285.2.2023.293742>
3. Хвостова Т. В. Трансформація ролі глядача крізь призму особливостей цифрової репрезентації сучасного театру. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв.* 2024. № 4. С. 128–133. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.4.2024.322846>

### Опубліковані праці апробаційного характеру

4. Хвостова Т. В. Особливості розвитку сучасного театру в умовах інтернет-простору. *Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі* : матеріали II Всеукр. наук.-практ. конф. здобувачів вищої освіти і молодих учених, м. Київ, 7–8 квіт. 2023 р. Київ, 2023. С. 327–330.
5. Хвостова Т. В. Сучасний театр як культурний феномен у контексті тенденції цифровізації. *Scientific progress: Innovations, achievements and prospects* : 9th International scientific and practical conference, Munich, May 29–31, 2023. Munich, 2023. P. 362–365.
6. Хвостова Т. В. Репрезентація сучасного театру в інтернет-просторі: національна специфіка. *Актуальні проблеми сучасності. Молодіжна наука*

*КНУКіМ – 2023* : матеріали Всеукр. звіт. наук.-практ. конф. здобувачів вищої освіти і молодих учених, м. Київ, 24–25 листоп. 2023 р. Київ, 2023. С. 53–55.

7. Хвостова Т. В. Трансформаційні тенденції сучасної театральної культури в інтернет-просторі. *Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі* : матеріали III Всеукр. наук.-практ. конф. здобувачів вищої освіти і молодих учених, м. Київ, 12–13 квіт. 2024 р. Київ, 2024. С. 362–364.

8. Хвостова Т. В. Основні тенденції розвитку сучасного українського театру в цифровому середовищі. *Актуальні проблеми сучасності. Молодіжна наука КНУКіМ – 2024* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. здобувачів вищої освіти і молодих учених, м. Київ, 8–9 листоп. 2024 р. Київ, 2024. С. 108–110.

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	16
<b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ</b> .....	23
1.1. Стан наукового розроблення проблеми та джерельна база дослідження .....	23
1.2. Науково-теоретичні та методологічні засади дослідження .....	41
<i>Висновки до Розділу</i> .....	58
<b>РОЗДІЛ 2. ІНТЕРНЕТ-ПРОСТІР ЯК СЕРЕДОВИЩЕ РЕАЛІЗАЦІЇ ІННОВАЦІЙНИХ МОЖЛИВОСТЕЙ СУЧАСНОГО ТЕАТРУ</b> .....	60
2.1. Специфіка формування нової парадигми театральної культури за доби цифрового суспільства .....	60
2.2. Культурний потенціал сучасного театру у модусах інтернет- простору: цифровий та онлайн-театр.....	78
<i>Висновки до Розділу</i> .....	99
<b>РОЗДІЛ 3. ПЛАТФОРМІЗАЦІЯ УКРАЇНСЬКОГО ТЕАТРУ В КОНТЕКСТІ МЕДІАТИЗАЦІЇ СУСПІЛЬСТВА</b> .....	102
3.1. Особливості репрезентації сучасного українського театру в інтернет-просторі.....	102
3.2. Відеохостинги та стримінгові платформи як засоби поширення театрального контенту: українські реалії .....	127
<i>Висновки до Розділу</i> .....	142
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	145
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....	152
<b>ДОДАТКИ</b> .....	173

## ВСТУП

**Обґрунтування вибору теми дослідження.** Розширення театрального простору і роль глядача на сучасному етапі розвитку суспільства є однією з актуальних проблем культурологічного пізнання. Інноваційні цифрові досягнення в технологіях виробництва, поширення та споживання медіа відіграють важливу роль у фрагментації галузі, а також в еволюції аудиторії медіа від переважно пасивної, масової аудиторії до активної аудиторії з великою автономією, владою та контролем над вибором медіа. У контексті театральної культури масове поширення інноваційних технологій, упровадження інтернету на початку XXI ст. та створення умов для майже необмеженого доступу до нього суттєво розширило (а подекуди трансформувало) принципи організації театральної діяльності й сприяло виникненню нових форм театру.

Конвергенція цифрових медіа з сучасним театром зумовила появу значного обсягу цифрових театральних практик, що кидають виклик і перетворюють традиційні театральні уявлення про простір, час, тілесність/фізичність, стосунки між глядачем і актором та інтерактивності, а також самих технологій, засобами їх використання в сценічних постановках.

Театр як форма комунікації прагне до залучення новітніх технологій, що сприяють розширенню аудиторії. У кожній технологічній інновації віддзеркалюється потреба суспільства в інформації. Кожен новий технічний винахід, задіяний у театральному процесі, розширює коло глядачів. Акумуляція театрального контенту в мережі дає змогу отримати широкий огляд сучасного театру – від традиційного до експериментального. Таким чином, актуальність дослідження зумовлена процесами інформатизації суспільства, що відбуваються в умовах складних економічних і політичних трансформацій, а також стрімким входженням у глобальний інформаційний

простір. Цей процес супроводжується утвердженням нової системи цінностей, що формує принципи мережевої культури, де театр займає важливе місце.

Наразі у науковому дискурсі існують ґрунтовні дослідження, присвячені використанню інтернет-технологій у сучасному театрі. Серед закордонних авторів варто відзначити: С. Бенфорда, Дж. Вейдома, Г. Джанначі, С. Бей-Ченг, Ф. Каміллері, П. Кларка, С. Джонса, Г. Гісекама, С. Діксон, Дж. Данна-Гоурі, С. Каспалу, Л. Джеміні, С. Фабера, М. Марно, А. Крамера, А. Лавендера, К. Папагіаннулі, Е. Перез, Д. Пулі, М. Рене, Т. Томаса, М. Тайтакову, Т. Санто та ін. Серед українських учених: Т. Бойко, А. Гоцалюк, Л. Дерман, О. Камишкова, Р. Крохмальний, С. Крохмальна, М. Кобилинська, Г. Липківська, Т. Совгира, К. Станіславська, К. Юдова-Романова та ін. Проте немає праць, у яких комплексно аналізується проблематика сучасного театру в інтернет-просторі. З огляду на недостатню розробленість питання, актуальним є здійснення комплексного культурологічного дослідження розвитку сучасного театру в інтернет-просторі, тенденції якого формуються під впливом нових комунікативних стандартів.

В інтернет-просторі представлено багато різноманітного театрального відеоконтенту, що надає можливість перегляду записів вистав. Окрім того, інтернет надає унікальну можливість створення та розміщення на сайтах театрів віртуальних турів коридорами театральних будівель. Актуальним напрямом розвитку світового театру у вимірі інтернет-простору є створення театральних проєктів, у яких, завдяки застосуванню технологій телематичного поєднання кількох відеотрансляцій реальних театральних дій, поєднуються фрагменти онлайн-вистав, що відбуваються на віддалених один від одного на багато кілометрів майданчиках. Перспективною тенденцією, реалізація якої стає можливою завдяки сучасному інтернет-обладнанню, є не лише перегляд вистави в кіберпросторі у багатокамерній трансляції, а й можливість (для просунутих користувачів) створення власної версії вистави з цих потоків, у якій акценти та візуальні версії сценічної дії відповідають авторському баченню користувача.

Виявлення окремих рис загального процесу розвитку театральної культури в інтернет-просторі робить сучасну театральну практику унікальним матеріалом для теоретичного аналізу, висновки якого можуть бути цікавими для осмислення широкого кола процесів в інформаційному суспільстві першої чверті ХХІ ст.

**Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами.** Дисертація виконана на кафедрі культурології відповідно до напрямку наукових досліджень Київського національного університету культури і мистецтв «Культурно-мистецькі практики і процеси в дискурсі сучасного наукового діалогу» (Державний реєстраційний номер: 0124U003133).

**Мета дослідження** – виявити особливості та тенденції розвитку сучасного театру в контексті інтернет-простору.

Досягнення поставленої мети зумовило вирішення таких дослідницьких завдань:

- окреслити стан наукового розроблення теми, опрацювати та систематизувати джерельну базу;
- уточнити понятійно-категоріальний апарат дослідження («інтернет-простір», «онлайн-театр», «цифровий театр» тощо);
- з'ясувати специфіку взаємодії театру з інтернет-простором у контексті цифрового суспільства;
- охарактеризувати провідні тенденції розвитку театральної культури в мережі Інтернет;
- дослідити трансформацію ролі глядача в умовах цифрової вистави;
- проаналізувати феномен цифрового театру та відмінності від онлайн-театру;
- дослідити репрезентацію сучасного українського театру в мережі та її вплив на культурну самоідентифікацію;
- дослідити процес платформізації українського театру (кінець 2010-х – перша половина 2020-х рр.).

*Об'єкт дослідження* – сучасний театр як форма художньої комунікації в

умовах цифрової культури.

*Предмет дослідження* – процеси культурної трансформації театру в інтернет-просторі, зокрема модуси його існування, форми репрезентації та платформи поширення театрального контенту в умовах медіатизації.

**Методи дослідження** визначені відповідно до об'єкта, предмета, мети та завдань дисертаційної роботи. У процесі дослідження було застосовано: аналітичний метод (для опрацювання наукової літератури з теми дослідження); типологічний метод (для виявлення особливостей сучасного театру та інтернет-простору); метод системного аналізу, що посприяв розгляду сучасного українського театру як цілісної системи та виявленню специфіки її складових; метод компаративного аналізу, застосування якого посприяло виявленню спільних та відмінних підходів до репрезентації та поширення театрального продукту в різних цифрових форматах інтернет-простору.

**Наукова новизна** дослідження полягає у тому, що:

*уперше:*

- розглянуто та проаналізовано основні тенденції розвитку сучасного театру крізь призму специфіки інтернет-простору, окреслено перспективи подальшого розвитку театрального мистецтва;
- виявлено специфіку взаємодії театру та інтернет-простору в контексті особливостей цифрового суспільства;
- охарактеризовано трансформацію ролі глядача у сучасному театрі з урахуванням просторової специфіки цифрової вистави;
- досліджено феномен цифрового театру, визначено його ключові характеристики та окреслено відмінності від онлайн-театру;
- з'ясовано особливості репрезентації сучасного українського театру в інтернет-просторі на основі аналізу офіційних вебсайтів та акаунтів у соціальних мережах;
- виявлено вплив театрального контенту на розвиток національної театральної культури, а також окреслено його роль в процесах формування та зміцнення культурної самоідентифікації українців;

– досліджено процес платформізації українського театру кінця 2010-х – першої половини 2020-х років у контексті загальної медіатизації суспільства;

*уточнено:*

– положення про специфіку аудіовізуальних та гіпертекстових форматів інтернет-простору в контексті впливу на трансформацію сучасних театральних практик;

– поняття «інтернет-простір», «онлайн-театр», «цифровий театр», «цифровізація» та ін.;

*поглиблено:*

– теоретичні підходи до дослідження інтернет-простору в сучасній культурології;

*набуло подальшого розвитку уявлення про:*

– змістові характеристики театру перших десятиліть XXI століття як соціокультурного феномену, зумовленого трансформаціями в цифровому середовищі;

– основні теоретичні концепції про поняття інтернет-простору, його параметри як нового типу культурної комунікації й середовища існування театру.

**Практичне значення очікуваних наукових результатів** полягає у можливості застосування отриманих результатів і сформульованих висновків у подальшій розробці проблем, пов'язаних із різноманітними аспектами репрезентації сучасного театру в мережі Інтернет. Матеріали окремих розділів і підрозділів дослідження можуть бути використані у педагогічній практиці театральних та гуманітарних закладів вищої освіти, а також стати історіографічною, фактологічною і теоретичною основою для дослідження питань, пов'язаних з інтеграцією театральної культури в цифрове середовище, із розвитком сучасного театального мистецтва в Україні та світі, а також зі специфікою використання інтернет-технологій у сценічному просторі. Висновки та основні положення дисертації можуть слугувати підґрунтям для

подальших фундаментальних культурологічних і мистецтвознавчих досліджень, а також наукових розробок у галузі театрознавства та суміжних дисциплін. Основні результати і висновки дослідження збагатять зміст лекційних курсів з історії та теорії театральної культури у мистецьких закладах вищої освіти, а також сприятимуть розробці спеціалізованих курсів і проведенню семінарських занять

**Особистий внесок здобувача.** Запропонована наукова праця є самостійно виконаним дослідженням, у якому вперше в українській культурології комплексно проаналізовано особливості функціонування сучасного театру в умовах розвитку інтернет-простору. У роботі теоретично осмислено процес інтеграції цифрових технологій у різноманітні аспекти діяльності театру першої чверті ХХІ ст.; досліджено практику застосування інформаційно-комунікаційних технологій у процесі репрезентації сучасного українського театру, а також окреслено напрями їхнього впливу на трансформацію театрального простору. Теоретичні й методологічні положення та зроблені висновки є результатом авторських досліджень. Усі публікації автора за темою дисертації є одноосібними.

**Апробація результатів дослідження.** Основні положення й результати дослідження доповідалися на науково-практичних конференціях: II Всеукраїнській науково-практичній конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених «Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі» (Київ, 2023), Всеукраїнській науково-практичній конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених «Актуальні проблеми сучасності. Молодіжна наука КНУКіМ–2023» (Київ, 2023), Міжнародній науково-практичній конференції «Scientific progress: innovations, achievements and prospects» (Мюнхен, 2023), III Всеукраїнській науково-практичній конференції аспірантів, здобувачів, магістрів «Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі» (Київ, 2024), Всеукраїнській науково-практичній конференції здобувачів вищої освіти і

молодих вчених «Актуальні проблеми сучасності. Молодіжна наука КНУКіМ–2024» (Київ, 2024).

**Публікації.** Основні положення та висновки дисертації висвітлено в 8-ми наукових працях. Серед яких: три статті видані у наукових фахових періодичних виданнях України, п'ять праць апробаційного характеру.

**Структура дисертації.** Робота складається зі вступу, трьох розділів, що містять дев'ять підрозділів, висновків, списку використаних джерел (201 позиція) та додатків. Загальний обсяг дисертації становить 189 сторінок, із них 136 сторінок основного тексту.

# РОЗДІЛ 1

## ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ

### ДОСЛІДЖЕННЯ

#### 1.1. Стан наукового розроблення проблеми та джерельна база дослідження

Основу аналізу в межах цього дослідження становлять культурологічні та театрознавчі праці, присвячені вивченню різноманітних аспектів взаємодії театру та глобальної мережі Інтернет.

Значну теоретичну базу для сучасного осмислення проблематики театру в умовах розвитку мережевої культури становлять ґрунтовні дослідження провідних зарубіжних й українських філософів та теоретиків інформаційно-комунікаційних технологій. Серед них – праці М. Маклюєна: «Галактика Гутенберга» (*The Gutenberg Galaxy*) [146], «Щоб зрозуміти засоби комунікації» (*Comprender los medios de comunicaci3n: Las extensiones*) [145] та «Медіа – це повідомлення» (*The Medium is the Massage*) [147]; М. Кастельса: «Інформаційне місто: інформаційні технології, реструктуризація економіки та урбано-регіональний процес» (*The Informational City: Information Technology, Economic Restructuring and the Urban-Regional Process*) [81] і «Інформаційний вік» (*The Information Age*) [80].

Важливими є також дослідження, присвячені театру в епоху інформаційного суспільства, зокрема: Х.-Т. Лемана «Постдраматичний театр» (*Postdramatisches Theater*) [138], М. Козі [82; 83], С. Діксона «Цифрова вистава: історія нових медіа в театрі, танці, виконавському мистецтві та інсталяції» (*Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*) [95], Г. Джаннакі «Віртуальні театри» (*Virtual Theatres*) [107], Б. Гедлі «Театр, соціальні мережі та створення сенсу» (*Theatre, Social Media, and Meaning Making*) [112], Р. Одіна «Глядач, кіно та мобільний телефон» (*Spectator, Film and the Mobile Phone*) [152], Дж. Паркет-Страбака «Тілесні та

технологічні перетини кіборг-театру в мультимедійній виставі» (Cyborg Theatre: Corporeal/Technological Intersections in Multimedia Performance) [161], Дж. Вейдома «Змішана реальність і театр майбутнього: свіжий погляд на мистецтво та нові технології» (Mixed Reality and the Theatre of the Future: Fresh Perspectives on Arts and New Technologies) [197] та ін.

У своєму новаторському дослідженні впливу медіатехнологій на культуру, написаному в 1960-х рр., канадський медіафілософ М. Маклюен стверджує, що в процесі адаптації та перепрограмування когнітивних здібностей суспільства до нової культурної парадигми – від традиційної друкованої культури до культури електронних медіа – традиційні стратегії як естетичного, так і загальнокультурного значення не відкидаються, а поступово трансформуються [146]. Згідно з його концепцією, такі ранні форми мистецтва, як театр, зберігають свою актуальність у медіатехнологічному середовищі сучасної «електронної культури». Театр, як релікт минулої культурної формації, не зникає під впливом інформаційно-комунікаційних технологій, а зазнає якісних змін. Зокрема, специфіка інтернет-культури полягає не у витісненні театру, а в його оновленні й переосмисленні згідно з вимогами часу.

Однією з перших наукових публікацій, присвячених проблематиці трансмедійного, цифрового та інтернет-театру, стала стаття К. Папагіаннуні «Онлайн» (On Line) [159], опублікована у спеціальному випуску журналу Performance Research за 1999 р., що був присвячений темі онлайн- та цифрової продуктивності під редакцією Р. Олсоппа та С. де Лахунти. У цій статті авторка задокументувала низку перших експериментів у галузі цифрового театру, а також подала фрагменти наукових дискусій, які тоді розгорталися навколо цього явища.

У 2004 р. в західному науковому дискурсі з'явилася перша ґрунтовна монографія, присвячена дослідженню взаємозв'язку між театром, перформансом і цифровим мистецтвом, – «Віртуальні театри: Вступ» (Virtual Theatres: An Introduction) Г. Джаннакі [107]. У своїй праці дослідниця аналізує

естетичні проблеми сучасних театральних практик у контексті розвитку комп'ютерного мистецтва, підкреслюючи, що віртуальні театри не лише відкривають нові можливості інтерпретації сценічного дійства, а й демонструють, як віртуальність поступово стала ключовою категорією осмислення як сучасного мистецтва, так і соціокультурної реальності загалом.

Аналізу історії провідних технологій, зокрема нових медіа та віртуального середовища першої половини 2000-х років, а також вивченню трансформації театральної та перформативної культури в умовах цифрового середовища присвячена монографія ірландського дослідника М. Козі «Театр і перформанс у цифровій культурі» (Theatre and Performance in Digital Culture) [83]. У своїй праці він позиціонує театр і перформанс як ключові компоненти технокультурного середовища, акцентуючи увагу на естетичних, метафізичних і політичних аспектах їх трансформації. Автор здійснює широкомасштабний аналіз, у якому розглядає низку ключових тем: появу театру у віртуальному просторі; специфіку репрезентації виконавця в технологічному середовищі; феномен телевізійного перформансу; естетизацію тілесності в межах біополітики цифрової культури. М. Козі звертає увагу на те, що характерними рисами театру протягом усієї його історії є елементи, які згодом стали фундаментальними для цифрових технологій, – зокрема віртуальність і кіберпростір. Театр, на його думку, завжди функціонував як простір ілюзії, в основі якої – добровільне припинення недовіри глядача [83, с. 15], і саме ця якість дозволила йому органічно інтегруватися в цифрове середовище.

У 2007 р. побачила світ монографія С. Діксона «Цифрова вистава: історія нових медіа в театрі, танці, виконавському мистецтві та інсталяції» (Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation) [95], яка стала вагомим внеском у критичне осмислення сценічного мистецтва в контексті технологічного поступу. У своїй роботі автор досліджує історію технологічного розвитку театру, аналізує етапи формування теорії перформансу у взаємозв'язку з цифровими практиками та

розглядає інноваційні форми сценічного мистецтва, що базуються на використанні новітніх технологій. Серед них – експерименти у сфері віртуальної реальності, застосування спеціалізованого програмного забезпечення для сценографії й танцю, прями веб-трансляції та спільні театральні проєкти в інтернеті. Автор також акцентує увагу на змінах у природі виконавства, що стали можливими завдяки взаємодії мистецтва, науки і технологій.

Монографія має двадцять шість підрозділів, упорядкованих у шість тематичних розділів: «Історії», «Теорії та контексти», «Тіло», «Простір», «Час» та «Інтерактивність». У першому розділі, «Історії», С. Діксон розглядає передумови виникнення цифрової вистави, простежуючи її витоки у теоретичній траєкторії – від концепції Gesamtkunstwerk Р. Вагнера (друга половина ХІХ ст.) до художніх пошуків авангарду початку ХХ ст. Особливу увагу автор приділяє футуризму, водночас залучаючи до аналізу впливи Баугаузу, конструктивізму, дадаїзму, сюрреалізму та модернізму. Авторська концепція ґрунтується на історичному розгляді залучення технологій у сценічну практику – спочатку механічних, а згодом цифрових – і поступовому формуванні нових виражальних засобів у театральному мистецтві.

У розділі «Теорії та контексти» автор розпочинає аналіз із проблеми «жвавості» – ключового питання, яке неможливо оминати під час будь-якого теоретичного осмислення вистави або перформансу. С. Діксон протиставляє два діалектичні підходи: з одного боку, стверджується винятковість живої присутності, яка «оцінює унікальну ауру та присутність живого тіла» [95, с. 123], а з іншого – надається перевага медіаційним формам (фотографії, кіно, телебаченню, цифровим технологіям), які розглядаються як повноцінні форми репрезентації реального. Автор зазначає, що питання про те, чи змінює технологія наш спосіб пізнання реальності, виходить за межі суто мистецького аналізу та торкається онтологічних і гносеологічних вимірів. С. Діксон вказує на структурну подібність між знаковими системами в різних видах мистецтва, водночас застерігаючи від фетишизації живої присутності: «Переоцінка

жвавості означає фетишизацію ефемерних форм вираження», а «присутність – це, передусім, сфокусованість уваги й контроль над нею, а не фізичний простір чи жвавість як така» [95, с. 132].

У подальшому викладі С. Діксон вступає в полеміку з представниками постмодерної теорії, виокремлюючи філософів Ж. Бодріяра, Р. Барта, П. Віріліо, М. Фуко, Ж.-Ф. Ліотара, Ж. Дельоза та Ф. Гваттарі як представників нігілістичної інтерпретації технологічного дискурсу. Він критикує їх за те, що вони зображують технологію як силу, що чинить репресивний вплив на людину, формуючи цинічне ставлення до неї [92, с. 140]. Водночас С. Діксон із більшою відкритістю ставиться до ідей постгуманізму, зокрема до теорій кіборгів та кібернетики, трактуючи їх як логічне продовження виклику ліберальному гуманізму. Він стверджує, що постлюдські виконавці не є проявами постмодерної відстороненості, а, навпаки, здійснюють пошук універсальних смислів та істин. Переходячи від теорії до практики, автор розглядає трансформації, спричинені цифровими технологіями, водночас зазначаючи, що «цифрова революція» не була ані справді політичною, ані глобальною за своїм охопленням [95, с. 140].

Розділ «Тіло» розпочинається із критичного осмислення картезіанського дуалізму – розділення тіла і розуму, яке, на думку С. Діксона, суперечить самій природі вистави. Він наголошує, що виконавці прагнуть подолати не тіло як таке, а саме дуалізм, що відокремлює розумову або емоційну ідею від тілесного втілення. У цьому контексті цифрові технології постають як інструмент, що допомагає подолати фізичні обмеження, створюючи віртуальні простори, у яких глядач може «відчути» реальність, що постає у новій, розширеній формі [95, с. 211–220].

У розділі «Простір» автор зосереджується на впливі цифрових технологій на сценографію, аналізує використання екранізованих і проєкційних зображень, що формують нові перформативні та інтерактивні простори. С. Діксон детально досліджує застосування цифрових інструментів для створення середовищ, здатних реагувати на дію виконавців, а також

простежує історичний розвиток технологій, які дають змогу виконавцям, розташованим у різних географічних точках, взаємодіяти в режимі реального часу, у такий спосіб формуючи сценічний простір нового типу – мережевий, нелокалізований, розширений у віртуальному вимірі.

Сучасні театральні практики здебільшого сприймають інтернет як простір для спільної творчості під час живих виступів, репетицій та імпровізацій. Для таких телематичних експериментів використовуються лінзові технології, зокрема системи відеоспостереження, які С. Діксон осмислює крізь призму моделі паноптикуму, інтегруючи відповідні поняття в художні та сценічні контексти. Він протиставляє дисциплінуючі технології, такі як CCTV, веб-камери, наголошуючи, що «веб-камера характеризується загалом протилежним імпульсом до відкритості, обміну та свободи вираження» [95, с. 443]. Вебкамерні кадри вказують на документальну достовірність і одночасно на актуальність події в реальному часі – ці характеристики активно використовуються в онлайн-перформансах. С. Діксон розглядає інтернет не як фізичне місце, а як «уявний простір» [95, с. 463–466], спираючись на концепцію А. Заппа. Він аналізує онлайн-експерименти, що включають нелінійні наративи, адаптації класичних сценаріїв, використання (кібер)виконавців та створення перформативного контенту за участі онлайн-аудиторії.

У розділі «Час» дослідник розмірковує про зв'язок театру з феноменом часової гнучкості, прискоренням ритмів життя у добу глобалізації та проблематикою лінійності як у наративному, так і в технологічному аспектах. Він стверджує, що театр здатен взаємодіяти з особистісною та колективною пам'яттю, водночас в цифровому контексті актуалізується протиставлення точної пам'яті машини та суб'єктивної, часто хибної пам'яті людини.

Окрему увагу С. Діксон приділяє питанню інтерактивності, окреслюючи її ієрархію: «(1) навігація, (2) участь, (3) розмова, (4) співпраця» [95, с. 563]. Він підкреслює, що всі ці форми інтеракції поєднуються поняттям гри, яку спричиняє впровадження нових медіатехнологій. Основу його концепції

цифрової вистави становить уявлення про нову парадигму театру, що відкривається завдяки цифровим інструментам.

К. Папагіаннулі також приділяє значну увагу впровадженню інтернет-технологій у театральну практику як у ретроспективному, так і в сучасному контексті. У своїй статті «Кіберформанс і кіберсцена» («Cyberformance and the Cyberstage») [157] вона аналізує соціально-політичну природу використання кіберпростору як сцени, пропонуючи термін «кіберсцена» для опису цього явища. Спираючись на визначення Г. В. Джеймісон, яка характеризує кіберперформанс як «живий виступ, що використовує інтернет-технології для об'єднання віддалених виконавців у реальному часі» [121, с. 34], К. Папагіаннулі розглядає три приклади онлайн-перформансів: «Make-Shift» (2010), створений у співпраці з П. Кратчлоу, «Life Streaming» Дріса Верховена (2010) та «Such Tweet Sorrow» Королівської Шекспірівської компанії (2010). Дослідниця наголошує, що базові інфраструктури інтернет-театру вже сформовані, що стимулює митців до експериментів у цьому напрямі, та актуалізує питання майбутнього кібертеатру.

Наукова публікація К. Папагіаннулі «Інтернет, театр і голос громадськості» («Internet, Theatre and the Public Voice») [158] зосереджена на використанні інтернету в сучасному театральному мистецтві як засобу сприяння громадянській участі та активного включення громадськості в актуальні суспільні дискусії та дебати. Авторка розглядає інтернет як інструмент, що дозволяє як окремим індивідам, так і спільнотам бути не лише представленими, а й репрезентованими у межах театального процесу, стаючи у такий спосіб повноцінною частиною фактичного сценічного дійства. У публікації проаналізовано використання інтернету як простору та інструменту повернення суспільної власності на національні інституції. Зокрема, розглянуто приклад піратської трансляції Грецької телерадіокомпанії (Hellenic Broadcasting Corporation – ERT), а також кейс Національного театру Уельсу як приклад мистецької реакції на питання суспільної значущості та публічного голосу. Окрему увагу приділено аналізу кіберперформансу «Etheatre Project

and Collaborators», в якому дослідниця простежує специфіку залучення глядачів як активних учасників дії. На основі цього прикладу запропоновано низку методологічних підходів та практичних міркувань, які можуть бути використані як у театральному середовищі, так і в громадських ініціативах, спрямованих на розширення участі аудиторії та демократизацію культурного процесу.

Ефективність модуля розвитку навичок у сфері попередньо записаних цифрових виконавських мистецтв (PRDPA), що був реалізований у форматі онлайн-семінару в межах освітньої парадигми Південної Африки, аналізується С. Фабером, М. Кутзеє та М. Манро в науковій статті «Медіальність попередньо записаних цифрових виконавських мистецтв на YouTube: модуль розвитку навичок» («The Mediality of Pre-recorded Digital Performing Arts on YouTube: A Skills-Development Module») [98]. Дослідники наголошують на тому, що набуті в межах PRDPA навички надають молодим виконавцям можливість презентувати себе перед онлайн-аудиторією, сприяють їхній популяризації як артистів-виконавців та відкривають нові шляхи для професійної самореалізації у цифровому середовищі.

Тісний взаємозв'язок театру з сучасними медіатехнологіями є предметом ґрунтовного аналізу у працях таких провідних дослідників, як П. Паві [162–164], Ф. Ауслендер [60; 61], Е. Фішер-Ліхте [99–101] та інших. У своїх теоретичних міркуваннях вони стверджують, що повністю немедіатизованої театральної події в умовах сучасності не існує, розглядаючи подібну ідею як теоретичну конструкцію, що не має реального втілення. Вони підкреслюють, що театр сьогодення функціонує в постійному діалозі з медіа, трансформуючи саму суть сценічного дійства та взаємодії з глядачем.

Дослідженню сутності та ролі цифрових технологій у театральному мистецтві протягом останніх трьох десятиліть присвячена монографія М. Маур'ї «Цифровий театр: створення та значення живого виконання, США та Великобританія, 1990–2020 pp.» («Digital Theatre: The Making and Meaning of Live Mediated Performance, US & UK 1990–2020») [144]. У цьому

дослідженні авторка докладно документує та аналізує численні способи, у які театральні діячі переосмислюють взаємозв'язок між живим театральним виконанням та цифровими технологіями. Цей процес, за її спостереженнями, не лише трансформує усталені моделі взаємодії між театральними колективами, акторами та глядачами, а й потенційно впливає на ширші соціокультурні структури сучасного суспільства.

На думку М. Кириченка, на сучасному етапі розвитку інформаційного, або цифрового суспільства спостерігається динамічний процес розгортання електронної культури. Під цим поняттям науковець розуміє електронні версії об'єктів культурної спадщини, зокрема в таких сферах, як образотворче мистецтво, перформативні мистецтва (музика, театр, танець тощо), нерухомий культурний спадок (архітектура, культурний ландшафт), а також кіно й телебачення [18, с. 196].

У наукових працях сучасних вітчизняних дослідників, які присвячені різноманітним аспектам розвитку сучасної театральної культури, висвітлюються окремі питання, пов'язані з репрезентацією театру початку ХХІ ст. в інтернет-просторі. Так, зокрема, К. Станіславська у своїй монографії «Мистецько-видовищні форми сучасної культури» [41] розглядає специфіку екранних мистецько-видовищних форм, аналізуючи їхню роль і значення в сучасному культурному процесі.

Інтерактивні вистави в контексті нових комунікативних можливостей споживачів аудіовізуального масового продукту, що стали можливими завдяки розвитку новітніх технологій, узагальнено розглядаються у науковій статті К. Юдової-Романової, В. Стрельчук і Ю. Чубукової «Режисерські інновації у використанні технічних засобів і технологій у сценічному мистецтві» [57].

Окрему спробу визначити специфіку комунікації в межах театрального мистецтва здійснює Г. Липківська у науковій публікації «До проблеми комунікації у театральному мистецтві» [25], де аналізується природа комунікативного процесу між сценою та глядачем. У статті ж «Мультимедійні

засоби на сучасній театральній сцені» [27] дослідниця зосереджується на аналізі впливу мультимедійних технологій на сучасний театральний простір, висвітлюючи основні тенденції їх інтеграції у сценічну практику.

Наукову публікацію О. Тонкошкура «Театр в епоху цифрових технологій» [192] присвячено дослідженню особливостей функціонування сучасного театру в контексті використання цифрових технологій. Автор аналізує впровадження цифрових технологій у сучасну сценографію, розглядає особливості цифрового моделювання партитури вистави із застосуванням різноманітних мультимедійних програм постановниками, а також досліджує процес збору та передачі професійної інформації до інтернет-простору. На основі цього О. Тонкошкура доходить висновку, що «цифрова культура, її нові технології сприяють глобалізації сприйняття театального мистецтва, зокрема через онлайн-трансляції спектаклів в мережі Інтернет, де нові технології, радикально впливаючи на динаміку художнього процесу, є джерелом різноманіття існування форм театального дискурсу, його художньої практики» [192, с. 30].

Варто відзначити вдалу спробу комплексного аналізу комунікативних бар'єрів, пов'язаних із виставами кібертеатру, а також пошуку шляхів вирішення проблем у цьому контексті, здійснену М. Гринишиною, Н. Гусаковою, М. Бокланом, В. Стрельчук та І. Іващенко у публікації «Кібертеатр як ще один вимір комунікації в сучасних виконавських мистецтвах» («Cyber-Theater as Another Dimension of Communication in Contemporary Performing Arts») [111]. Наголошуючи на розширенні різних концепцій кібертеатру в межах сучасних виконавських мистецтв, автори виявляють особливості створення кібердрами та організації цифрових перформансів, окреслюють подібності, відмінності й взаємозалежності їх засобів художнього вираження. У статті також визначено основні тенденції подальшого розвитку кібертеатру, зокрема в аспекті взаємодії його творців з аудиторією, та здійснено аналіз сучасних досліджень у сфері креативних

індустрій щодо впливу ефективності сприйняття кібертеатральних перформансів з боку глядацької спільноти.

Використання зображень віртуальної реальності в сучасному театрі є предметом дослідження К. Юдової-Романової, Т. Гуменюк, С. Горевалова, С. Гончарука та В. Михальова [120]. Дослідники констатують, що сучасні технології активно проникають у різні сфери життя, зокрема й у театральне середовище, і здійснюють спробу оцінити ступінь їхнього впливу на створення віртуальної реальності в контексті розвитку театрального мистецтва. На думку науковців, технології створення VR (віртуальної реальності) отримали значний імпульс для розвитку внаслідок пандемії коронавірусу, яка зумовила перехід більшості театрів на дистанційну роботу. У цьому контексті особливо актуальним стало використання ІТ-технологій для цифрового запису рухів, що дає змогу впроваджувати сучасні технологічні рішення у створення спецефектів під час організації театральних вистав або трансляцій онлайн-театру. Автори підкреслюють, що «завдяки прискореному технократичному розвитку сучасного суспільства технології створення VR також поступово включаються в процес створення живої театральної вистави та поступово стають її окремою частиною» [120, с. 9].

Однією з небагатьох наукових публікацій, у якій сценічне мистецтво перших десятиліть XXI століття розглядається з позицій сучасної культурології у контексті адаптації до новітніх технологій і побудови нових моделей взаємодії задля вдосконалення комунікації, є стаття Л. Дерман та М. Кобилинської «Театральне мистецтво як засіб соціокультурної комунікації в епоху цифрових технологій» [14]. Серед іншого, авторки аналізують інформаційний аспект функціонування театру та використання сучасних діджитал-технологій у контексті посилення конкурентоспроможності театральних проєктів. Зокрема, вони розглядають приклади таких ініціатив, як театральний Digital-проєкт театру «Галія», онлайн-проєкт «Комедія триває» французького репертуарного театру «Комеді Франсез», український арт-проєкт «Театр 360 градусів». Авторки наголошують, що метою таких проєктів

є створення «доступного театру, що поєднується із сучасними технологіями в новому виді візуального мистецтва, що може дозволити розширити глядацьку аудиторію та впровадити новий діджитальний контент» [14, с. 35].

Розгляду кількох концептів інтернет-комунікацій, що стосуються сучасного театрального мистецтва, а також здійсненню спроби синхронного аналізу комунікативних ознак трансформації окремих явищ театрального мистецтва та їх реалізації в умовах обмеження громадянських свобод, зумовлених карантинними заходами, присвячена наукова стаття Р. Крохмального та С. Крохмальної «Деякі концепти інтернет-комунікації в сучасному театральному мистецтві» [22]. Дослідники, акцентуючи увагу на тому, що карантинні обмеження сприяли активному впровадженню різноманітних форм інтернет-комунікацій у театральну культуру, виокремлюють кілька ключових концептів цієї тенденції: «збереження (трансляція записів) традиційних показів вистав, створення електронного мистецького продукту, залучення глядача до інтеракційного співавторства через різноманітні опитування в соціальних мережах, орієнтація на зворотний зв'язок» [22, с. 127].

Дослідженню трансформаційних процесів, що стосуються категорій часу і простору театральної події, а також змін у стосунках і сутності актора та глядача в межах сучасного театру, присвячена наукова стаття О. Камишникової «Театр у добу високих технологій: трансформація традиційної форми» [17]. Дослідниця наголошує на тому, що «в основі критики технологізації сучасного театру, його активної взаємодії з іншими медіа та виходу у віртуальний простір лежить тривога, що результатом вказаних процесів буде втрата унікальності живої театральної події, її здатності активно впливати на глядача» [17, с. 177]. Водночас авторка зазначає, що інноваційні технології в контексті театру можуть «посилювати не лише занурення у твір, пов'язане з творенням потужної ілюзії, а й діалогічну інтерактивність у стосунках твору з реципієнтом» [17, с. 177]. На її думку,

сучасні технології володіють комунікативною спроможністю впливати на традиційні для театру способи обміну інформацією.

Однією з перших в українському мистецтвознавстві проблематику зв'язків театральної реальності з квантовим світом, морфогенетичними полями, явищами «невидимого», енергіями думки, зворотністю та незворотністю часу, а також зі стратегією сценічного часу досліджує Н. Корнієнко у науковій статті «Експансії театру за часів кванта. Спокуса радикальністю» [19].

Окремі аспекти цифровізації театру аналізуються К. Матвєєвою та Т. Гуменюк у науковій розвідці «Цифровізація в театральній культурі» [30]. Авторки, акцентуючи увагу на тому, що «театральна культура завжди була, є і залишиться транслятором культурно-історичних процесів, що відбуваються в країні, віддзеркалює тенденції, стан культури і суспільства конкретного часу» [30, с. 301], висловлюють припущення, що «цифрові технології мають тенденцію змінювати спосіб і результат комунікації між глядачем і театральним дійством» [30, с. 301]. Яскравим прикладом такої трансформації є нові художні форми, в яких класичний театр поєднується з інноваційними підходами: театр-онлайн, голографічний театр, театри віртуальної реальності. У цьому контексті дослідниці оглядово аналізують проєкт «Театр 360 градусів», започаткований у 2020 р., як «унікальний театр, що об'єднує класичний театральний формат та кінозйомку, поєднує традиції та новації» [30, с. 302]. Зокрема, розглянуто такі вистави, як «Камінний господар» за твором Лесі Українки (режисер І. Уривський, відеOVERсія В. Кондратюка, режисер 3D-анімації А. Компанієць) та «Шинель» за мотивами повісті М. Гоголя (режисерка В. Федотова, екранізація В. Кондратюка). Також авторки звертають увагу на діяльність першого в Україні Голографічного театру доповненої реальності «Visual Fusion», у постановках якого гармонійно поєднано традиційне театральне дійство з технологіями доповненої реальності [30, с. 302]. У висновках дослідниці наголошують на перспективності

цифрової трансформації театральної культури та потенціалі створення нового культурно-мистецького продукту за допомогою цифрових інструментів.

Окремі тенденції комплексного застосування інформаційно-цифрових технологій у мистецьких практиках сучасного дизайну сценічного простору висвітлено у науковій публікації А. Гоцалюк та Р. Михайлової «Новітні інформаційно-цифрові технології в дизайні сучасного сценічного простору» [10].

Можливості застосування новітніх засобів виховання, просвітництва, естетичного впливу, а також націєтворчих місій, зокрема й із залученням штучного інтелекту у сценічних постановках як нових, так і традиційних форм, розглядає А. Гоцалюк у публікації «Традиції та інновації як визначальні фактори розвитку українського театального мистецтва» [9, с. 612].

Аналіз використання цифрових інструментів у практиці сучасного театального мистецтва здійснюють Т. Бойко, М. Татаренко, К. Юдова-Романова, Ю. Цивата та Я. Ланчак у публікації «Digital Tools in Contemporary Theatre Practice. Journal on Computing and Cultural Heritage» [73], акцентуючи на тому, що «сучасний театр, завдяки використанню цифрових технологій, збагатився актуальними технічними концепціями та форматами» [73, с. 1].

Особливості використання кінетичного відеомепінгу в процесі створення сценічного видовища досліджували Т. Совгира, В. Забора, І. Яковенко та Л. Погуляй у науковій статті «Принципи організації кінетичного відеомепінгу в сценічному просторі: вітчизняний досвід» [38]. У дослідженні автори дійшли висновку, що кінетичний відеомепінг використовується з метою створення інтерактивного сценічного видовища, у якому взаємодіяти з візуальним контентом можуть як глядачі, так і актори.

Про науковий інтерес українських дослідників до проблематики взаємодії театру і цифрових технологій у багатьох різноманітних аспектах свідчить низка публікацій, дотичних до тематики дисертації. Серед них варто назвати такі наукові статті: Ю. Легенького, В. Стрельчук та А. Гоцалюк «Апгрейд сценічного дизайну оперних вистав на сцені сучасних

західноєвропейських театрів» [24]; Т. Совгири, М. Татаренко, А. Касьяненко, Ю. Скрипник та Л. Беліменко «Авангардизм у творчості режисера Андрія Жолдака: український та світовий контекст» (Avant-gardism in the work of director Andrii Zholdak: Ukrainian and global context) [184]; Н. Никоненка, Т. Совгири, І. Браїлко та В. Забори «Проблема авторства в алгоритмічних практиках написання сценарію для театральної вистави» [33]; К. Станіславської «Соціальна темпоральність акціонізму в сучасній видовищній культурі (на прикладі творчості Бенксі)» [42] та «Видовищні форми у сучасній культурі» [39]; К. Юдової-Романової «Творчо-організаційна діяльність київських театрів: сто днів у реаліях масштабної військової агресії» [56] і «Експериментальний сценічний простір: проблеми класифікації» [55] та інші.

Окрему увагу заслуговує стаття М. Мельник «Theatre art: Conceptual and categorical problems» [149], у якій авторка аналізує категоріальний апарат театрознавства та актуалізує проблему розмитості термінології в сучасному театральному дискурсі. Окреслюючи поняття «жанр», «театральна вистава», «сценографія» тощо, Мельник підкреслює потребу в уточненні дефініцій як у теорії, так і в практиці театру.

У дослідженні С. Деркач, М. Мельник та ін. «Performative artistic practices in the conditions of the distance learning process» [93] акцент зроблено на трансформації мистецької освіти в умовах дистанційного навчання. Автори розглядають використання елементів перформансу та діалогічних практик у роботі з онлайн-аудиторією, що дозволяє зберегти живу взаємодію попри дистанційність процесу.

Актуальною для осмислення трансформацій театру як жанрової системи є також стаття С. Деркач, М. Мельник та О. Чистякова «Генеza синкретичної природи українського мюзиклу» [13], де досліджується поєднання музичних, драматичних і хореографічних компонентів у вітчизняному мюзиклі, а також розглядається вплив новітніх технологій та комерціалізації на специфіку цього виду сценічного мистецтва.

У сучасному науковому дискурсі також представлено значну кількість праць західних дослідників, присвячених аналізу різноманітних аспектів взаємодії театру та цифрових технологій. Це пояснюється активним розвитком даного напрямку у другому та на початку третього десятиліть XXI ст.

Особливий інтерес у контексті тематики дисертації становлять теоретичні праці іноземних авторів, зокрема: А. Лавендера «Інтернет, театр та час: трансмедіатизація театру» (The Internet, Theatre and Time: Transmediating the Theatron) [135]; Е. Перез «Розширення театрального простору та роль глядача» (The Expansion of Theatrical Space and the Role of the Spectator) [167]; П. Бениша «Еліс Крофт, або: перетворення сценічного твору в інтернет-культурі» (Alice Croft, or: Transforming Performance in Internet Culture) [72] та інших. У цих роботах досліджуються театральні вистави, що перебувають на межі з цифровими медіа – оцифрованим контентом (текстом, аудіо, відео, графікою, метаданими тощо), який зберігається та передається через інтернет і комп'ютерні мережі. Науковці аналізують вплив подібних практик на театральний простір, потенціал перетину живого мистецтва і цифрових технологій, а також вивчають, як комп'ютерні технології змінюють традиційні естетичні стратегії означення у театрі, відкриваючи сцені нові, «віртуальні» простори та реальності.

Надзвичайно важливий фактологічний матеріал зібрано закордонними теоретиками й практиками сучасного театру в інтернет-культурі в межах проєкту «Etheatre» (2010–2014 роки), який включає серію експериментальних кіберперформансів, спрямованих на переосмислення характеристик театру та методологій режисури театральних вистав у контексті явища відновлення кіберкультури. У цьому дослідженні розглядається використання інтернет-платформ як театральних, репетиційних і виставкових просторів, а також аналізується інтерактивний і політичний потенціал онлайн-театру, ставлячи під сумнів межі цих проміжних просторів і просторові враження, які вони викликають [189].

Л. Джеміні присвячує низку публікацій спеціальним дослідженням медіатизації театральної присутності та міжособистісних стосунків, спостерігаючи за трансформаціями явища живості в медіатизованому середовищі. Вона, зокрема, розглядає роль соціальних мереж Instagram, Facebook та TikTok у цьому процесі. Серед її основних праць – «Творча невизначеність. Соціальні та комунікативні шляхи мистецьких виступів» (*L'incertezza creativa. I percorsi sociali e comunicativi delle performance artistiche*) [102], «Спостереження за (цифровою) живістю: характеристики та практики живого спілкування» (*Osservare la (digital) liveness: caratteristiche e pratiche della comunicazione dal vivo*) [104], «Життя: медіалогіка в живій комунікації» (*Liveness: le logiche mediali nella comunicazione dal vivo*) [103] та «Театральні прийоми, що пройшли випробування Covid-19. Медіатизація, жива природа та аудиторія» (*Il dispositivo teatrale alla prova del Covid-19. Mediatizzazione, liveness e pubblici*) [105]. Авторка акцентує увагу на розгляді цифрової вистави, зосереджуючись саме на одночасній присутності, що виникає у новому досвіді онлайн-глядача. Завдяки розвитку цього напрямку досліджень проблематики сучасного театру в інтернет-просторі з'являється дедалі оновлена картина художніх пропозицій, сформульованих або адаптованих з огляду на нові способи взаємодії між виконавцями та аудиторією, а також на характеристики підключених пристроїв.

З метою розробки понятійно-категоріального апарату для дослідження сучасного театру в мережевій культурі опрацьовано не лише довідково-енциклопедичні видання, а й наукові публікації сучасних учених. Окрему увагу в процесі дослідження театру в умовах розвитку інтернет-культури приділено уточненню понять «віртуальна реальність», «доповнена реальність» та «змішана реальність», що зумовлено активним зверненням до них сучасних театральних постановників. З цією метою до джерельної бази дисертації включено наукові публікації закордонних й українських дослідників із зазначеної проблематики: М. Отмана та співавторів «Оцінка зручності використання програми віртуальної реальності для смартфона у живому

музеї» [154], Н.-Н. Чжоу та Ю.-Л. Дена «Віртуальна реальність: сучасне дослідження» [199], В. Волинець «Віртуальна, доповнена і змішана реальність: сутність понять та специфіка відповідних комп'ютерних систем» [7], К. Станіславської «Мистецьке, художнє, візуальне, видовищне: до питання базової термінології в естетичній царині сучасної культури» [40] та інших.

Багатоаспектність дослідження сучасного театру в умовах розвитку інтернет-простору зумовлена аналізом низки питань, зокрема формуванням нової парадигми театральної комунікації в епоху цифрового суспільства тощо.

Матеріалами дослідження є:

- контент, представлений на офіційних вебсайтах українських театрів, зокрема: Київського національного академічного драматичного театру імені Івана Франка; Національного академічного драматичного театру імені Лесі Українки; Харківського державного академічного українського драматичного театру імені Т. Г. Шевченка; Дніпровського національного академічного українського музично-драматичного театру імені Т. Г. Шевченка; Національного академічного українського драматичного театру імені М. Заньковецької; Львівського академічного драматичного театру імені Лесі Українки; Театру імені Леся Курбаса; Львівського академічного обласного театру ляльок; Львівського академічного духовного театру «Воскресіння»; Театру юного глядача на Липках; Театру на Подолі; «Дикого театру»; «PostplayТеатру» та ін.;

- контент, розміщений на офіційному сайті Українського культурного фонду;

- фотографії та відеоматеріали провідних світових театральних компаній, репрезентовані в інтернет-просторі, зокрема: філадельфійської перформанс-компанії New Paradise Laboratories (художній керівник – В. Маклафлін); бельгійського інноваційного VR-театру CREW; театральних компаній Elastic Future, Hamnet Players, Station House Opera та Forced Entertainment;

– контент, репрезентований на: платформі доповненої реальності ALTstage, цифровій платформі «Digital Theater»; платформі відеозаписів вистав «Open Theatre», відеохостингу YouTube, стримінговий сервіс «Dramox»; в соціальних мережах (Facebook, Instagram, TikTok) та ін.;

– перформанси: «Метаморфози» (Я. Кайнар, Київ), «In Between» (І. Башук, Київ), «Повторіть, будь ласка» (О. Безгінова та А. Кузьмічова, Дніпро), «Поза часом» (О. Дробиш, Харків), «P.A.N.TER – Performing Arts Never Terminate» на основі оповідання «Голодар» Ф. Кафки (платформа доповненої реальності ALTstage);

Перелічені вище матеріали, залучені до дослідження, становлять важливе джерело фактологічної інформації, що забезпечує можливість змістовного доповнення та уточнення положень дисертації.

## **1.2. Науково-теоретичні та методологічні засади дослідження**

Інформаційно-комунікаційні технології загалом, а також динамічно зростаючий інтернет-простір сучасності справляють глибокий вплив на всі сфери людської життєдіяльності та культурні практики, зокрема й театральне мистецтво. Процес цифровізації сучасного театру, історія якого налічує лише кілька десятиліть (а в деяких країнах, зокрема в Україні, лише кілька років), потребує ґрунтового теоретичного осмислення в контексті сучасної гуманітарної науки. Актуальним завданням на цьому етапі є формування понятійно-категоріального апарату та уточнення базових термінів і дефініцій.

Культурологія як комплексна інтегративна наука вивчає системні зв'язки між різними сферами дійсності у їх відношенні до людини. Теоретичний рівень культурологічного знання репрезентує глибинні та глобальні зв'язки між макросистемами в історичній перспективі, описані мовою категоріальних узагальнень. Екстраполяція культурологічного дискурсу на дослідження інтернету відкриває нові сенсові горизонти, дозволяючи виявити несподівані ракурси осмислення цифрової реальності. Оскільки культурологія здатна зводити мости між різними галузями знання,

вона забезпечує створення цілісного зрізу суспільного життя в усіх його вимірах, що уможливило органічне «накладання» дослідницького фокусу на феномен інтернет-простору. У цьому контексті доцільно вести мову не лише про культурологічні корективи у вивченні інтернет-простору, але й про можливість локального синтезу культурологічного й цифрового дискурсів у межах вирішення конкретних наукових завдань. Осмислення феномену інтернету як складової еволюції культури – як сукупності позабіологічної активності людини та системи, здатної до саморозвитку, – є необхідним для формування теоретичного підґрунтя широкого спектра прикладних досліджень.

На початку третього десятиліття ХХІ століття інтернет трансформувався з другорядного культурного явища у ключову платформу культурного виробництва й трансформації. Як зазначають закордонні дослідники, інтернет-культура «наносить на карту нову сферу мови, політики та ідентичності, вбудовуючи її в історію комунікації та суспільної сфери; вона пропонує критичний аналіз міфів, що підтримують віртуальний світ, а також осмислення наслідків сучасної масової міграції до електронних кордонів» [119, с. 3]. Вітчизняні науковці позиціюють інтернет як субпростір «сучасного суспільства, оскільки в ньому відбуваються взаємодії соціальних акторів (індивідуальних і групових), утворюються «місця» взаємодії (сайти) та різноманітні соціальні структури (соціальні мережі, спільноти, аудиторії, інститути)» [35, с. 7]. На думку О. Найдьонова, «інтернет є засобом швидкої передачі інформації про будь-які культурні заходи, акції чи події у глобальних масштабах <...> інтернет наближає людину до шедеврів світової культури; водночас він є віртуальним продовженням «карнавалу життя» та масової культури, містить у собі лабіринти просторових потоків трансляції культурних смислів і цінностей, які можуть бути інтерпретовані нескінченно» [31, с. 96].

А. Астаф'єв, акцентуючи увагу на безпрецедентних змінах культури під впливом інтернет-трансляцій творів мистецтва, підкреслює: «...віртуальний музей та театр, софт-арт – усе це було інноваціями ще кілька десятиліть тому,

натомість тепер – це фактично осердя різноманітних творчих практик та «обличчя» актуальної культури людства, що є показником фундаментальних змін у пізнанні людини та її творчості. Саме під впливом цифрової культури докорінно змінюється і розуміння власне культури, яка є рушієм складних цивілізаційних процесів та їхніх стадій» [1].

Інтернет постає як системний феномен, що вирізняє його серед численних винаходів технологічної доби, орієнтованих переважно на задоволення конкретних і вузькофункціональних потреб. На відміну від більшості технічних інновацій, інтернет як система виникає до появи своїх окремих прикладних функцій, які формуються та множаться в процесі еволюції самої системи. Саме тому інтернет не може бути зведений до сукупності своїх функцій, оскільки його цілісність ґрунтується на системній самодостатності та відсутності жорсткої прив'язаності до конкретної функціональної спеціалізації. Це дозволяє розглядати інтернет як автономну підсистему культури. На сучасному етапі стрімке зростання ролі цієї культурної підсистеми проявляється в трансформації інформаційно-комунікативного середовища, розвитку віртуального простору, зміні психічних процесів і ментального типу особистості, а також у появі нових форм традиційних мистецьких практик.

Станом на початок 2020-х рр. практично кожна людина має доступ до інтернету. У поєднанні з наслідками цифровізації це становить серйозний виклик традиційному підходу до культурної практики, оскільки межі та категорії, що раніше слугували основою для її визначення, наразі суттєво ставляться під сумнів. Цифрова культура, яка стрімко поширюється, певною мірою нівелює традиційні поділи культурних сфер: зображення, тексти та музика дедалі частіше взаємопов'язуються, розмежування між аматорською та професійною творчістю стає менш чітким, а культурні події втрачають прив'язку до конкретних фізичних носіїв чи локацій (зокрема телебачення вдома, мистецькі твори в культурних інституціях тощо).

Поняття «інтернет-простір» є одним із найпоширеніших у сучасних наукових дослідженнях як в українському, так і в зарубіжному академічному дискурсі (у закордонній літературі частіше використовується синонімічне поняття «кіберпростір»). Водночас більшість авторів не надає чіткого визначення цього терміну, застосовуючи його відповідно до власного розуміння, що призводить до термінологічної розмитості та концептуальної плутанини. Сам термін є комбінацією двох складових: «інтернет» і «простір». Американські дослідники Дж. Кемп і Ю. Чін трактують інтернет як суспільний простір, який водночас характеризується всюдисущністю та індивідуальністю. На їхню думку, «інтернет-простір, на відміну від традиційних типів мас-медіа та фізичних громадських просторів, дозволяє громадянам знаходити нові способи взаємодії в економічному, політичному та соціальному вимірах» [77, с. 14].

Поняття «простір» у цьому контексті доцільно розглядати з огляду на концепцію А. Лефевра. Дослідник наголошує, що «кожне суспільство продукує власний простір» [136, с. 45]. Ним була розроблена унітарна теорія простору, яка включає три взаємопов'язані компоненти: фізичний, ментальний та соціальний простір. Іншими словами, предметом аналізу є логіко-епістемологічний простір – простір соціальної практики, що охоплює чуттєві явища, включно з уявним, проєктами, символами, утопіями та проєкціями [136, с. 27]. У центрі цієї концепції – ідея про те, що простір є соціальним продуктом, який формується відповідно до конкретного соціоісторичного контексту та водночас впливає на організацію виробництва й соціальні відносини. У добу домінування цифрових технологій таким простором стає інтернет-простір – результат і водночас умова нових форм соціальної взаємодії.

Отже, інтернет-простір не обмежується фізичними вимірами — це середовище, у якому агенти взаємодіють у рамках функціонування численних технічно сконфігурованих систем. Він постає як результат розвитку інформаційно-комунікаційних технологій, що забезпечують створення

складних мережових структур для отримання, обміну, обробки інформації та організації комунікації у специфічних умовах.

Інтернет інтегрується в загальний комунікативний і соціальний простір, формуючи з ним нерозривну єдність. Н. Чижова визначає простір інтернет-комунікацій як нову соціальну реальність – складну соціокультурну систему, у якій реалізуються три виміри простору: «перцептуальний – як суб'єктивне сприйняття фізичного простору; концептуалізований – як версії простору, сформовані його акторами; та простір репрезентацій – як система образів і символічних конструкцій» [52, с. 344]. Дослідниця наголошує, що в інтернет-просторі комунікація здійснюється через спільні символи, а сенси дій постійно інтерпретуються у процесі взаємодії. У підсумку Н. Чижова характеризує інтернет-простір як «універсальний соціокультурний і комунікативний вимір, у якому активізуються механізми віртуалізації соціальності, а віртуальність стає неминучим соціальним наслідком новітніх комунікаційних технологій» [52, с. 345].

Інтернет-простір не лише забезпечує доступ до інформації, а й створює умови для формування нових соціальних зв'язків, він є каналом їх реалізації. Ж. Денисюк визначає його як «складну систему комунікативних і культурних відношень, що формує полісемантичне середовище для продукування та функціонування культурних текстів» [12, с. 14].

На відміну від фізичного простору, інтернет-простір позбавлений стабільних меж – вони є рухомими й змінними, що робить цей простір неподільним у межах національних кордонів. Проте, говорячи про національний інтернет-простір, дослідники зазвичай мають на увазі контент, створений в Україні для української аудиторії: україномовні (до 2022 р. – частково російськомовні) сайти, соціальні мережі, відеохостинги, мобільні додатки, а також продукти й послуги, орієнтовані на внутрішній ринок.

Дослідники підкреслюють складність точного визначення природи взаємозв'язку між зацікавленістю в традиційній культурній діяльності та активністю в інтернет-просторі. Так, наприклад, французький дослідник

О. Доннат припускає, що інтерес до традиційної культури може стимулювати активність в онлайн-середовищі. Це пояснюється кумулятивним ефектом, властивим сфері культури: «культурна публіка», тобто ті, хто виявляє найбільший інтерес до мистецтва й культури та регулярно відвідує відповідні заходи й простори, зазвичай, схильні приймати інновації, які відкривають нові можливості для пізнання, розвитку інтересів та розширення культурного досвіду» [96, с. 3]. Водночас доцільно припустити й протилежне: сама природа інтернету як інструменту комунікації, пізнання та взаємодії стимулює відкриття нових культурних сфер, посилює інтерес до вже знайомих форм мистецтва або провокує зацікавлення раніше невідомими видами діяльності. Іншими словами, регулярне використання інтернету може не лише бути наслідком наявного культурного інтересу, а й чинником його формування та посилення [96, с. 3].

Театр – це мистецтво, що апелює до всіх органів чуття, і своїм походженням сягає культу та усного безпосереднього спілкування. У класичній європейській традиції – від античної Греції до сучасності – театр функціонує в постійній напрузі між драматичним текстом і сценічним втіленням, між фіксованою концепцією та живим виконанням. Саме з цієї напруги між обмеженнями драматургії й свободою театральної інтерпретації народжуються різні ступені й форми заданого й імпровізованого, умовного й реалістичного відтворення дійсності. Від архаїчних форм давньогрецької драми через долітературні варіації карнавалу, витончені барокові сценічні світи, імпровізаційні схеми комедії дель арте – і аж до театру мови доби Г. Е. Лессінга в німецькомовній традиції – поетика театру розвивається як динамічна взаємодія між риторичними правилами та свободою індивідуального акторського висловлення, між каноном і експериментом [114, с. 826].

Культура як особлива сфера і форма діяльності тісно пов'язана з мисленням, творчістю та прийнятними нормами поведінки. Як духовний вимір, вона є унікальним простором, у якому формуються мотиви, принципи,

правила, цілі та смисли діяльності – загального механізму соціальної регуляції. Подібно до будь-якої художньої культури, театральну культуру можна розглядати як окрему сферу з власним змістом і структурою, яка водночас впливає на інші сфери буття. Вона пов'язана з особливою художньою стороною життя суспільства і виявляється у духовному вимірі – створенні, поширенні та сприйнятті духовних цінностей через театральні постановки.

Інституційний аспект театральної культури проявляється на двох рівнях: змістовному (репертуарна основа театру) та організаційно-технічному (матеріально-технічна база, інформаційні ресурси, різноманітність закладів, орієнтованих на театральне життя).

Змістовний рівень цифрової трансформації сценічного мистецтва можна трактувати як появу нових форм театральної вистави, реалізовані за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій, а організаційний – як цифрову інфраструктуру театру: інформаційні онлайн-ресурси, соціальні мережі та платформи, що висвітлюють театральні події. У репрезентації театральної культури в цифровому середовищі спостерігається руйнування традиційних орієнтирів, які раніше слугували сенсовими маркерами – від ієрархії змістів театральної культури до авторитету критиків і рецензентів театральних постановок.

Варто наголосити на тісному взаємозв'язку між культурними та цифровими практиками, оскільки їх розвиток у значній мірі відбувається взаємопов'язано. У контексті діяльності театрів цифрові технології сприяють дуальному процесу розвитку: з одного боку, у сучасних постановках активно застосовуються різноманітні інформаційно-комунікаційні засоби (не обмежуючись лише відеопроєкціями), а з другого – театр широко представлено в інтернет-просторі – від офіційних сайтів і сторінок у соціальних мережах до онлайн-трансляцій вистав і цифрового театру. Отже, йдеться про театральні твори, що виникли внаслідок конвергенції цифрових медіа та сучасного театрального мистецтва, а також про вплив технологій на сферу театральної діяльності. Термін «цифрові медіа» означає технології, які

створюють оцифрований (на відміну від аналогового) контент – текст, аудіо, відео, графіку та метадані. Продуктом сучасного театру є мистецькі твори, що поєднують різні традиції – драматичний і експериментальний театр, танець, відеоарт, візуальне мистецтво, музичну композицію та виконавське мистецтво в одній виставі. Конвергенція цих сфер породжує численні технологічні театральні проєкти, які створюють виклик і трансформують традиційні уявлення про сценічне виконання.

Коли цифрові технології інтегруються у сценічний простір, вони стають важливим елементом драматургічної композиції, функціонуючи нарівні з іншими складовими сцени, але з використанням нових стратегій. Водночас нові медіа не змінюють центральну роль виконавців, які залишаються основними фігурами дії, а також роль глядачів, котрі продовжують бути «глядачами як глядачами» [159, с. 428].

Інтернет-простір відкриває театральним діячам нові можливості для творчого самовираження та сприяє формуванню нових мистецьких форм. Швидкий розвиток інтернету призводить до суттєвих змін у глядацькому досвіді та моделях поведінки театральної аудиторії. Завдяки «багатоцільовій» природі сучасного інтернету людина може не лише переглядати вистави минулих років, а й самостійно публікувати відео та фотографії постановок, ділитися власними думками і враженнями, а в разі інтерактивних вистав – навіть ставати співтворцем події. На сучасному етапі розвитку суспільства в інтернет-просторі формується новий, складний і синтетичний тип театральної культури, у якому поєднуються століттями сформовані традиції світового та національного театру з інноваційними досягненнями цифрової епохи.

Узагальнюючи викладене, можна стверджувати, що:

- сучасний театр в інтернет-просторі репрезентується як театральними установами, так і самими глядачами;
- глядач отримує доступ до перегляду театральних постановок із різних країн, театрів і режисерських шкіл – у будь-який час і з будь-якого місця;

– інтернет-простір суттєво розширює можливості глядача: він може поставати в ролі театрального критика, співторця або активного поширювача культурного продукту;

– інтернет-простір сприяє розширенню самого театального простору, створюючи ефект «присутності на відстані»: попри фізичний розрив між виконавцями та аудиторією, виникають нові стратегії посередництва, що забезпечують відчуття єдності завдяки цифровій комунікації.

Цифровізація докорінно трансформує культурний досвід – не лише у сфері доступу до новітніх технологій, виробництва й поширення мистецтва, а й у форматах участі, креативності та навчання в умовах суспільства знань.

Поняття «цифровізація» нині стало модним трендом і активно використовується в науковому дискурсі, хоча не завжди супроводжується чітким розумінням сутності явища. У загальному розумінні цифровізація – це процес переходу підприємств або цілих галузей до нових моделей бізнес-процесів, управління й виробництва, що ґрунтуються на використанні інформаційних технологій. Це також – повсюдне впровадження цифрових рішень у всі сфери життя: промисловість, економіку, освіту, культуру, сферу послуг тощо. Отже, у найзагальнішому вигляді цифровізацію можна розглядати як процес і результат впровадження електронних та комп'ютерних технологій у людську діяльність – як природну еволюційну ланку загальнолюдського розвитку. Цей процес спричинив різноманіття форм, змістів і глибинних змін не лише в самому явищі цифровізації, а й у всіх сферах суспільного життя.

Вивчаючи цифровізацію сучасного мистецтва, варто відзначити, що вона дедалі активніше охоплює сфери художньої творчості, які традиційно вважалися пов'язаними виключно з матеріальною, фізичною природою мистецького об'єкта, а також з необхідністю одночасної наявності твору та глядача в одному просторово-часовому вимірі. Показовим прикладом такої трансформації є проєкт Theatre HD, що забезпечив покази вистав на екранах кінотеатрів у всьому світі – зокрема, постановок Національного театру

Великобританії, Королівського шекспірівського театру, театру «Глобус», «Комеді Франсез» та інших провідних сценічних майданчиків.

Цифровізація відіграє інноваційну роль у поширенні театральної культури завдяки використанню сучасних інформаційно-комунікаційних засобів – інструментів інтернет-культури. Вона створює новий віртуальний публічний простір, що сприяє виробництву, репрезентації та трансляції театрального мистецтва. Масштабна цифровізація, характерна для другої декади й початку третього десятиліття ХХІ ст., зумовлює подальшу трансформацію театральної культури, яка під впливом інноваційних технологій набуває нових форматів й орієнтується на розширення можливостей театральної комунікації в межах нової естетики сучасної сцени.

Разом із тим цифровізацію складно осмислити у її історичній та сучасній цілісності, попри уявну завершеність, яку може створювати сам термін. Замість розуміння цифрових медіа як виключно інструментів або допоміжних засобів, доцільніше розглядати цифровізацію як складну точку перетину кількісних і якісних змін у матеріально-культурному середовищі, соціальних структурах та індивідуальних способах сприйняття і взаємодії [179]. Саме ці аспекти підкреслюються в контексті переходу до постцифрової парадигми.

Термін «постцифровий» застосовується для окреслення спектру культурологічних, мистецтвознавчих і театрознавчих дискусій про цифровізацію, а також для аналізу окремих естетичних вимірів, пов'язаних із функціонуванням мистецтва в цифрову епоху. У цій дисертації поняття «цифрові технології» визначено як «технології, що дозволяють створювати та зберігати інформацію й процеси в цифровій формі з можливістю їх розповсюдження через електронні мережі» [169].

Способи створення, виробництва, поширення, маркетингу, збереження та підтримки мистецтва зазнають суттєвих змін – у деяких випадках навіть трансформацій – у зв'язку з переходом до цифрового суспільства [169]. Науковці єдині в думці, що електронна, мережева та інтерактивна природа цифрового середовища справляє значний вплив на мистецьку сферу. Водночас

вони наголошують: ступінь цього впливу визначається специфікою конкретного виду мистецтва. Як зазначено у досліджуваному джерелі: «Різні форми мистецтва мають різний зв'язок із цифровими технологіями. Деякі з них існують виключно завдяки цим технологіям (наприклад, цифрові мистецькі практики, кіномистецтво, відеоарт). Інші ж форми, хоч і не зобов'язані своїм виникненням цифровим технологіям, значною мірою залежать від них у процесах створення, виробництва та розповсюдження» [169].

Аналізуючи взаємодію різних форм мистецтва з цифровими технологіями, дослідники підкреслюють, що «новітні цифрові технології мали найбільший вплив на практики створення та поширення в тих мистецьких дисциплінах, які перебувають за межами виконавських мистецтв» [169], зокрема в літературі, видавничій справі, музиці, медіамистецтві та візуальному мистецтві. У цих сферах цифровий перехід дозволив митцям замінити фізичні об'єкти електронними файлами, а також усунути часові та просторові обмеження завдяки миттєвому розповсюдженню через мережу [169].

У контексті сучасних експериментальних театральних практик важливими інтерактивними етапами є: взаємодія між живими акторами на сцені та комп'ютерно згенерованими візуальними образами; взаємодія між сценічною дією та аудиторією. Перша форма взаємодії стала можливою завдяки застосуванню технологій віртуальної та доповненої реальності, що дало поштовх до становлення нового виду мистецтва – театру віртуальної реальності. Друга форма охоплює як свідомі взаємодії (через соціальні мережі), так і несвідомі або автоматизовані – за допомогою складних сенсорних технологій та систем зворотного зв'язку.

Поява споживчих медіа спричинила справжню революцію на культурних ринках. Митці дедалі активніше залучаються до процесів культурного виробництва, які відбуваються, зокрема, в інтернет-просторі – цифровому середовищі інтернету та соціальних мереж. Цифрові засоби

виробництва та онлайн-канали розповсюдження дозволили авторам і виконавцям обходити традиційні інституційні фільтри – звукозаписні компанії, редакції друкованих видань, книгарні, відеопрокатні пункти тощо – розміщуючи свої твори безпосередньо в мережі [169]. Завдяки стрімкому розвитку технологій та появі нових медіа у цифрову епоху суттєво трансформувалися як процеси створення мистецького продукту, так і механізми його поширення. Водночас використання цифрових технологій у театральному мистецтві має низку обмежень. Зокрема, з технологічної точки зору, інтерактивні системи віртуальної реальності потребують значного внеску як з боку виконавців, так і з боку глядачів. Такі системи висувають високі вимоги до апаратно-програмного забезпечення, а також до фахівців, які здійснюють технічну підтримку. Ще одним чинником, що стримує цифровізацію театру, є економічний аспект: ефективне застосування цифрових інструментів вимагає інвестицій у підготовку персоналу та забезпечення відповідною технікою. Що ж до соціальних мереж, то, хоча їх використання формально є безкоштовним, ведення повноцінної комунікації через такі канали потребує значних часових витрат і, як правило, потребує залучення окремого працівника або менеджера для адміністрування.

Водночас участь споживача у фазі культурного виробництва, як свідчать дослідження, неухильно зростає разом із розвитком цифрових технологій [182]. Завдяки широкому розповсюдженню персональних мобільних пристроїв і зростанню популярності споживчих медіа сучасні споживачі мистецтва набули безпрецедентних можливостей. За спостереженням Д. Чейні, користувачі перейшли від пасивної ролі до активного співтворення культурної пропозиції [84, с. 42]. М. Шефер виокремлює це явище як становлення нової форми взаємодії – «партисипативної культури», в межах якої користувачі беруть на себе нові функції у контексті культурного виробництва. У результаті відбувається перехід до нового етапу – етапу участі, за якого користувачі стають безпосередніми співтворцями культурного контенту [176].

Партисипативна культура дедалі частіше виявляється і в галузі живих виконавських мистецтв. Передусім, виконавські мистецтва за своєю природою є досвідом, який переживається. Як зазначає німецький соціолог Г. Шульце, зростаючий попит на емпіричні (досвідні) продукти є однією з ключових характеристик сучасного суспільства [179, с. 54]. Поведінка глядачів під час вистави природним чином впливає на її загальний результат. Крім того, виконавські мистецтва поділяють із сервісною сферою такі ознаки, як одночасність виробництва та споживання, а також варіативну взаємодію між артистом і публікою під час кожного окремого перформансу [110, с. 110]. Наразі безпосередню інтерактивність у межах живої театральної вистави можна реалізувати за допомогою соціальних мереж. Д. Скотт визначає соціальні мережі як онлайн-простори, у яких користувачі можуть обмінюватися ідеями, контентом, думками та взаємодіями [180, с. 29]. За його спостереженням, на відміну від традиційних («мейнстрімних») медіа, у соціальних мережах кожен має змогу створювати, коментувати та поширювати власний контент. Інші дослідники, зокрема М. Маур'я, використовують для цього явища термін «медіа, створені споживачами» [144, с. 72], підкреслюючи трансформацію технологій і медіа, що забезпечила користувачам персоналізоване, ефективне вираження думок у межах цифрових платформ. Соціальні мережі, використовуючи веб- та мобільні технології, перетворюють комунікацію на інтерактивний діалог, надаючи користувачам можливість створювати та обмінюватися власним контентом, а також організувати, структурувати й координувати взаємодії [169]. Отже, забезпечуючи інтерактивність через мобільні пристрої та соціальні мережі, глядачі можуть брати участь у живій театральной дії, формуючи спільну остаточну версію постановки у конкретному часі та просторі її презентації.

На думку Р. Веретельника, на сучасному етапі театральної практики спостерігається зростання інтересу до переосмислення співвідношення між «живим» та цифрово-медіатизованим у межах медіакультури. Посилаючись на Ф. Ауслендера, український дослідник підкреслює, що ці явища не

обов'язково перебувають у конфлікті: «живе» не завжди передусе «опосередкованому», оскільки в багатьох випадках вони перебувають у взаємозалежності [61, с. 216]. У цьому контексті надзвичайно важливим є теоретичне осмислення категорій «театральність» і «просторовість» у рамках комплексного аналізу репрезентацій сучасного театру в цифровому середовищі. Німецькі дослідники К. Крамер і Й. Дюнне пропонують розглядати ці поняття в межах медіакультурних студій, що дозволяє зберегти диференційованість і водночас забезпечити аналітичну чіткість у межах наукової дискусії [131, с. 15]. Згідно з цією концептуальною рамкою, просторовість і театральність не варто трактувати як сталу даність, натомість доцільно аналізувати їх через спільні конститутивні умови, які постають у результаті взаємодії тілесних практик і медіасистем. Саме ця динамічна взаємодія забезпечує можливість диференціації культурно та історично змінних театральних просторів, а також формування фундаментальної театральності простору.

Перш ніж перейти до глибшого аналізу специфіки взаємозв'язку категорій театральності та просторовості в межах обраної парадигми, доцільно коротко розглянути співвідношення театральності й медіальності. Зокрема, важливо окреслити окремі елементи або реляційні структури театального медіа-диспозитиву, що створюють систему координат як для просторової організації театру, так і для специфічних форм театральності, які виникають поза традиційною сценою чи сценічною ситуацією (наприклад, у межах інтернет-простору).

Конкретні прояви та історичні функції театральності, з яких можна вивести специфічну просторовість театру, доцільно описувати за допомогою взаємодії чотирьох центральних аспектів (за Е. Фішер-Ліхте), що формують фундаментальну основу театральної вистави:

– «Постановка»: оформлення сценічного простору, зокрема організація головної сцени або різних підсцен за допомогою декорацій, конструкцій та

сценічних технологій, а також використання світлових ефектів і музичного супроводу;

– «Тілесність» / «Втілення»: акторська гра на сцені, яка є специфічною формою організації тілесного руху й вербального вираження;

– «Сприйняття»: взаємозв'язок між сценою й аудиторією, кордони між цими просторами, а також способи сприйняття та рецепції, що впливають із цього зв'язку;

– «Вистава»: інтегральне поняття, яке охоплює попередні категорії, адже кожна конкретну реалізацію театральної події можна відрізнити від інших форм культурного представлення лише через особливу взаємодію сценографії, тілесної гри та способів глядацького сприйняття [101, с. 7–26].

Визначення медіального виміру театрального мистецтва базується на медіа-теоріях, що спираються на культурну антропологію та прагматизм. Згідно з цими підходами, медіа-системи розглядаються як протезні розширення або екстеріоризації природних тілесних функцій, поява й функціонування яких мають аналізуватися в контексті соціальних форм дії в межах конкретних культурних полів, що формуються через взаємодію дискурсивних, інституційних і соціотехнічних практик [131, с. 17]. У цьому контексті особливо важливим є класичний підхід М. Маклюєна [148]. Додаткові культурно-прагматичні підходи до аналізу обміну між культурними формами, використання символіки та матеріальних артефактів подані у працях Б. Латура «Die Hoffnung der Pandora. Untersuchungen zur Wirklichkeit der Wissenschaft» («Надія Пандори. Дослідження реальності науки») [134], Е. Шюттпельца «Die medienanthropologische Kehre der Kulturtechniken» («Медіаантропологічний поворот культурних технік») [178], С. Крамера та Г. Бредекампа «Kultur, Technik, Kulturtechnik: Wider die Diskursivierung der Kultur» («Культура, технологія, культурна технологія: проти дискурсивізації культури») [132] тощо.

У межах цих підходів передбачається, що матеріальні артефакти й розширення не лише доповнюють тілесні функції, а й створюють механізми,

через які тілесні практики інтегруються в технічний функціональний контекст або, навпаки, виокремлюються з нього. Технічні медіа-системи не просто вдосконалюють сенсорні можливості, а завдяки своїй матеріальності руйнують усталені форми сприйняття й комунікації, генеруючи нові способи взаємодії з реальністю.

У світлі зазначених вище позицій, специфічна медіальність театру проявляється через матеріалізовані аспекти, що супроводжують кожен із ключових елементів вистави. Так, фізичний (матеріальний) вимір сценічного простору включає сценічні технології, обладнання для сприйняття та освітлення, сценографічні конструкції; тілесність акторської гри – матеріальність голосу, руху та міміки; взаємодія сцени та зали – матеріальні форми рецепції й комунікації.

Отже, театральність постає як складна медіальна структура – реляційний диспозитив, який може бути описаний лише у взаємодії тілесних практик та технічно/матеріально опосередкованих форм постановки, взаємодії й сприйняття. Така взаємодія, залежно від історичного та культурного контексту, формує різні типи відносин між основними компонентами театру. Крім того, згідно з позицією дослідників, завдяки постійному впровадженню сценічних технік та аудіовізуальних медіа, театр має власну «медіаісторію» і функціонує як інтегральна частина медіаісторичних етапів – від усної культури, культури рукопису й друкованої книги до доби електронних медіа [132, с. 19].

Крім того, специфічна медіальність театру, зумовлена історичним засвоєнням широкого спектра аудіовізуальних «іноземних медіа», передбачає, що медіальний апарат у всіх історичних формах є водночас складною інтермедіальною структурою, яка характеризується точковим поєднанням розбіжних медіасистем і практик на трьох рівнях: постановки, тілесності та сприйняття. Конститутивну інтермедійну природу театру, що виявляється у взаємодії «фреймової медіальності» (театр як медіум), «внутрішньої медіальності» (використання візуальних медіа) та «тематизованої

медіальності» (рефлексія над зовнішніми медіа), аналізує К. Балм у працях *Stages of Vision: Bild, Körper und Medium im Theater* («Етапи бачення: образ, тіло та середовище в театрі») [63] та *Theater zwischen den Medien: Perspektiven theaterwissenschaftlicher Intermedialitätsforschung* («Театр між медіа: перспективи інтермедіальних досліджень у театрознавстві») [65].

Проте категоричне розмежування, яке пропонує К. Балм між «медійною специфічністю» та «інтермедіальністю», може бути поставлене під сумнів з огляду на те, що інтермедійна конституція театру зовсім не є антитезою медійної специфічності, а, навпаки, є її визначальною основою.

Звертаючись до концепції інтермедіальності, запропонованої Й. Паехом [156], можна стверджувати, що відповідні диспозитивні структури іноземних медіа вписуються в театральне середовище як своєрідна «форма», яка зумовлює трансформації або модифікації медіаструктур і властивостей самого театального диспозитиву. Унаслідок цього виникають нові культурно-історичні концепції та практики театральності.

Дослідження розвитку сучасної театральної культури в контексті інтернет-простору ґрунтується на міждисциплінарному корелятивно-інтегративному підході, що передбачає синтез культурологічного, історико-культурного, філософсько-естетичного, мистецтвознавчого та соціологічного принципів аналізу, а також системного підходу. Це дозволяє в єдиному сенсовому вимірі поєднати теоретичні напрацювання теоретико-практичного дискурсу інформаційно-комунікаційних технологій і сучасної театральної культури з метою комплексного осмислення предмета дослідження.

У роботі застосовано методологію комплексного аналізу, яка дає змогу досліджувати сучасний театр в умовах становлення мережевої культури на перетині культурології, театрознавства, мистецтвознавства, інформаційно-комунікаційних технологій, філософії, соціології та естетики.

## Висновки до розділу

Незважаючи на те, що окремі аспекти взаємодії театрального мистецтва з інтернет-простором вже привертала увагу українських науковців, комплексних досліджень сучасного театру в контексті розвитку цифрового середовища практично не здійснювалося. Лише окремі аспекти цієї складної та актуальної в умовах розвитку цифрового суспільства теми аналізуються в наукових публікаціях українських учених (Т. Бойко, А. Гоцалюк, Л. Дерман, О. Камишкова, Р. Крохмальний, С. Крохмальна, М. Кобилинська, Г. Липківська, Т. Совгира, К. Станіславська, К. Юдова-Романова та ін.). Не применшуючи внесок названих вище дослідників у розвиток теоретичної бази сучасної театральної культури, можна констатувати, що проблематика репрезентації театру в інтернет-просторі та інтегрування сучасного театру в мережеву культуру лишається практично недослідженою.

У низці наукових досліджень розглядаються аспекти розширення театального простору в контексті сучасних культурних трансформацій, а також його вплив на зміну парадигми глядацького сприйняття. Аналізуються процеси переосмислення категорій часу і простору в межах театальної події, трансформація комунікативних моделей взаємодії між актором і глядачем у новітніх формах театру. Окрема увага приділяється вивченню специфіки функціонування театального мистецтва в цифровому середовищі, зокрема в інтернет-просторі, а також впливу інтеграції цифрових технологій на культурну динаміку.

Закордонними дослідниками (С. Бенфорд, Дж. Вейдом, Г. Джанначі, С. Бей-Ченг, Ф. Каміллері, П. Кларк, С. Джонс, Г. Гісекам, С. Діксон, Дж. Данн-Гоурі, С. Каспала, Л. Джеміні, С. Фабер, М. Марно, А. Крамер, А. Лавендер, К. Папагіаннулі, Е. Перез, Д. Пулі, М. Рене, Т. Томас, М. Тайтакова, Т. Санта та ін.) увага приділяється здебільшого проблематиці інтегрування цифрових технологій в театральний простір та особливостям розвитку цифрового театру.

Інтернет-простір забезпечує актуалізацію міфологічного рівня світовідчуття для глядача, надаючи можливість відчути себе і спостерігачем і учасником театральної дії, виконуючи ці ролі не послідовно, а одночасно. Інтернет-форуми та сучасні протоколи HTML поєднують ролі письменника і читача, творця та споживача. Важливу роль відіграє можливість спостерігати театральні події в реальному масштабі часу. Завдяки інтернету глядач стає співучасником і повертається до відчуття власного універсалізму та переживання партисипації.

В інтернет-просторі сучасний театр репрезентовано як самими театральними закладами, так і глядачами; глядач отримує можливість переглянути театральну постановку будь-якої країни, театру, режисера, в будь-якому місці, в будь-який час; інтернет-простір суттєво розширив можливості сучасного глядача, надавши йому можливість виконувати роль театального критика, співтворця, поширювача культурного театру; інтернет-простір сприяє розширенню театального простору (бути разом, перебуваючи окремо): оскільки таке розширення простору провокує фізичний розрив між виконавцями та глядачами, створюються нові стратегії посередництва, щоб створити відчуття єдності, яке спирається на цифрову комунікацію.

Театральна культура пов'язана з особливою художньою сферою життя суспільства і проявляється в духовному вимірі: створенні, поширенні та сприйнятті духовних цінностей, що реалізуються через театральну постановку. Змістовний рівень театальної культури в інтернет-просторі можна розглядати як нові форми театальної вистави, що реалізуються засобами інформаційно-комунікативних технологій, а рівень ефективного функціонування театальної інфраструктури – як цифрову базу театру, інформаційні інтернет-ресурси, різноманітні соціальні медіа, що орієнтовані на висвітлення театральних подій.

## РОЗДІЛ 2

### ІНТЕРНЕТ-ПРОСТІР ЯК СЕРЕДОВИЩЕ РЕАЛІЗАЦІЇ ІННОВАЦІЙНИХ МОЖЛИВОСТЕЙ СУЧАСНОГО ТЕАТРУ

#### 2.1. Специфіка формування нової парадигми театральної культури за доби цифрового суспільства

Історія розвитку театру свідчить, що інтеграція науки, технологій і мистецтва є закономірним і природним процесом. Від звуку, світла та електрики на ранніх театральних сценах до зображень у реальному часі, голографічних проєкцій і віртуальної реальності на сучасному етапі – технології змінювали вигляд сцени, комунікацію між глядачем і виставою, а також стимулювали креативність і розширювали можливості театального мистецтва. Театр постає як культурний феномен, що зазнає істотного впливу з боку світу цифрових технологій. Театр знову стає затребуваним і активно популяризується у нових формах цифрового контенту. Про це свідчать активні пошуки світовими театральними колективами свого глядача, стрімке зростання молодіжної аудиторії та новий етап у розвитку театральних форм і типів.

Цифрові зміни та пов'язана з ними соціально-технічна трансформація ставлять театри перед якісно новими викликами, водночас відкриваючи широкі можливості для їх сталого позиціонування як мистецьких організацій – як у художньому, так і у структурному вимірі. Цифровізація може бути ключовим важелем у досягненні цілей сталого розвитку, а сам сталий розвиток – бути основою й рушієм для цілісного проєктування цифрової трансформації. Театр та інші виконавські мистецтва, що існують виключно в суспільному контексті та потребують його підтримки, опинилися під загрозою після оголошення пандемії Covid-19 [86, с. 461]. Зібрання людей у замкнутому просторі стало неможливим, що фактично зробило театр забороненим видом мистецтва. Єдиним напрямом подальшого розвитку театру в таких умовах

стало звернення до цифрових технологій як до інструментів, що дозволили створити інноваційний цифровий мультисайтовий театр.

Хоча цифрова робота вже тривалий час є невід'ємною частиною в багатьох сферах діяльності і галузях, пандемія коронавірусу виявила суттєві недоліки у цифровій підготовці культурних установ. Із початком пандемії цифровізація набула нового, стратегічного значення для культурної сфери, адже саме цифрові канали комунікації під час локдаунів стали основним засобом зв'язку між митцями, установами культури та зацікавленою аудиторією. Відтак цілком закономірно, що як культурні інституції, так і незалежні митці сконцентрували всі ресурси на перетворенні своєї діяльності на цифровий формат. Найпоширенішими формами такого представлення стали прямі трансляції та відеозаписи сценічних виступів і концертів, доступ до яких можна було отримати безкоштовно або за плату. Поряд із цим багато митців розпочали експерименти з цифровими формами вираження, створюючи власний сценічний простір у цифровому середовищі, зокрема за допомогою технологій віртуальної реальності. Цей напрям активно проникає й у державні культурні інституції. Наприклад, Аугсбурзький державний театр упродовж останніх років системно працює над виділенням цифрової сцени як окремого підрозділу театру, розвиває її художній напрям нарівні з іншими структурними одиницями та відображає результати в офіційній програмі театру. Водночас Дортмундський театр, заснувавши Академію театру та цифрових технологій, робить вагомий внесок у художньо-технічні та художньо-наукові дослідження, зосереджуючись на розробці та випробуванні цифрових інструментів і методів, придатних для театральної діяльності [130].

У сучасному світі широкого поширення на глобальному рівні набули тенденції до поєднання театрального видовища з провідними інформаційними технологіями. Серед таких форм варто виокремити мультимедійні проєкти-вистави, доступ до яких глядач отримує через мережу інтернет; вистави, у яких глядач має змогу безпосередньо долучатися до сценічної дії, ставати її учасником і навіть впливати на її розвиток і фінал за допомогою соціальних

мереж; постановки з використанням інтернет-платформ, технологій віртуальної реальності та бінаурального аудіозапису (технології, що базується на спеціальному розміщенні мікрофонів для подальшого прослуховування через навушники) тощо. Беззаперечним є той факт, що цифрова форма театрального дійства у певних випадках відкриває нові засоби художньої виразності, які дозволяють яскравіше розкрити авторський задум.

На думку Дж. Данн-Гоурі, інтернет-театр «робить видимими нестабільність, невідчутність і притаманну непізнаваність того, що ми розуміємо як реальність під час першої справді глобальної катастрофи сучасної інформаційної ери» [97]. Існування цифрових технологій відкриває нові комерційні горизонти для театрів і концертних залів – ті, що виходять за межі традиційного мерчандайзингу та видавничої діяльності [62, с. 325]. Водночас, окрім перерахованих переваг, деякі дослідники звертають увагу на суттєві недоліки діджиталізації театрального мистецтва. Зокрема, цифрові формати нерідко підсилюють фрагментарність і «кліповість» сприйняття контенту. Іншими словами, хоча цифровий абориген може відчувати повноцінність сприйняття, насправді глибокого зв'язку між культурним продуктом і споживачем часто не виникає [193, с. 21].

Концепція мультимедійного театру, загалом, охоплює будь-яку виставу, в якій поряд із живою акторською грою використовуються фільми, відео або комп'ютерні зображення [59, с. 8]. Водночас мультимедійний театр може передбачати як інтерактивні, так і традиційні стосунки між виконавцем і глядачем, коли останній залишається лише спостерігачем. У такому контексті технологічний компонент може включати відеокамери, що транслюють зображення на сценічні екрани, або комп'ютери, які проєктують як статичні, так і динамічні зображення, візуалізації даних тощо на різноманітні поверхні сценічного простору. У європейській та американській театральній практиці мультимедійний театр розвинувся в окремий, усталений жанр. Мультимедійні вистави наявні на всіх рівнях театрального ландшафту – від класичних театральних майданчиків до альтернативних просторів і незалежних арт-

середовищ. Це стало, своєрідно кажучи, частиною загальноприйнятої театральної практики. Показовими прикладами є роботи визнаних митців, зокрема канадця Р. Лепажя, американця Р. Вілсона, німецького колективу Rimini Protokoll, компанії New Radiohole з Нью-Йорка, а також таких європейських режисерів, як каталонець Р. Бернат, німець С. Гартман і бельгієць Ф. Мурґія. З метою опису цього явища робоча група з питань театру та інтермедіальності [118] запропонувала термін «інтермедіальність», що фіксує створення сценічної події в процесі взаємодії виконавців, глядачів і поєднання різних медіа, залучених до вистави в реальному часі [118, с. 12]. Зі свого боку, Г. Гізекам запропонував термін «Intermedia Theatre» для позначення такої театральної форми, в якій жоден із компонентів – ні живий виступ, ні записане відео – не має повної художньої цінності окремо, без взаємного поєднання [108, с. 8].

Мультимедійний театр має глибоке історичне підґрунтя. Деякі дослідники простежують його витoki у театрах зображень початку ХХ ст., де візуальні образи переважали над драматургічною структурою, а композиційний принцип позиціонувався визначальним художнім критерієм. Подібні риси можна побачити у творчості Р. Вілсона та Л. Брейер [128, с. 40]. Інші дослідники пов'язують зародження мультимедійного театру з 1980-ми рр., коли окремі митці дистанціювалися від домінуючого на той час жанру перформансу і звернулися до театру в пошуках складніших візуальних, звукових, часових і просторових конструкцій [137]. Показовими є приклади творчості Р. Лепажя та колективу «Асоціація будівельників». Ці два підходи до використання зображень у театрі відображають різні художні традиції. Перший, характерний для постдраматичного театру, надає пріоритет візуальному образу над сюжетом і персонажами, зосереджуючи увагу на одночасному драматургічному впливі, створенні жестів, сцен і емоцій, а не на передачі чіткого, фіксованого повідомлення. Другий підхід передбачає інтеграцію медіа у межах традиційної драматичної структури, де

повідомлення розгортається і доноситься до глядача відповідно до класичних – зокрема аристотелівських – принципів побудови драматургії.

Мережеві вистави використовують телекомунікаційні технології для встановлення зв'язків між віддаленими просторами. У межах такої події виконавці знаходяться в кожному з віддалених просторів, і їхня діяльність представляється одночасно, але по-різному в цих окремих середовищах. Часто інтернет використовується як третій перформативний простір. Взаємодія між віддаленими просторами, поєднання фізичного простору з віртуальним, а також взаємодія між учасниками, розташованими в цих просторах, є визначальними характеристиками цієї категорії.

Дослідники виокремлюють дві основні версії мережевої вистави. Перша – високотехнологічна: вона передбачає використання телеконференцій для з'єднання виконавців у двох або трьох вимірах, відзначається високою роздільною здатністю, дорогою та громіздкою технікою і є настільки складною у реалізації, що її, зазвичай, монтують у стаціонарному просторі. Друга – низькотехнологічна: вона базується на застосуванні побутових засобів зв'язку, таких як Google Meet, характеризується низькою роздільною здатністю, є дешевим і доступним способом організації взаємодії, технічно настільки простою, що її можна здійснити практично в будь-якому місці [194]. Сучасні приклади високотехнологічної мережевої вистави трапляються рідко, оскільки більшість театральних закладів не мають необхідних технічних ресурсів для їх реалізації. Відтак подібні проєкти переважно презентуються на спеціалізованих технологічних форумах або залишаються в межах науково-дослідницьких інституцій. Серед прикладів можна назвати *Panorama: A Multimedia Happening* від Smith/Wymore *Disappearing Acts* (2009), що об'єднував Університет Каліфорнії в Берклі та Університет Іллінойсу в Урбана-Шампейн, а також *Укійо (Рухомі світи) Йоганнеса Біррінгера* (2010), який з'єднав Лондон і Токіо [167, с. 53]. Натомість приклади низькотехнологічної мережевої вистави останнім часом почали активно з'являтися в середовищі альтернативного театру, перформативного мистецтва

та візуального мистецтва. Серед таких проєктів – Google meet Duet від Brina Stinehelfer/Per Aspera Productions (2011), який з'єднав театр у Берліні та кафе в Нью-Йорку; ON LOVE від Annie Abrahams (2013), що об'єднав театр і дев'ять англomовних виконавців, які долучалися з приватних осель, розташованих по всьому світу; а також саморобний проєкт Гелен Варлі Джеймісон і Поллі Кратчлоу (2010), що реалізував взаємодію між двома приватними житловими просторами [194].

Як жанр мережева вистава бере свій початок у 1990-х роках, коли стали проводитися перші відеоконференції, які забезпечували дистанційний візуальний зв'язок. Це дало змогу митцям, зокрема Н. Дж. Пейку, «почати (телематично) розмовляти, просто (телематично) розмовляти» [95, с. 420]. До піонерських прикладів належать Telematic Dreaming, створений Полом Сермоном у 1994 році, який з'єднав два віддалених міста, а також Escape Velocity австралійської компанії Company in Space (2000), що об'єднав Мельбурн і Монако. Сфера сучасного танцю також активно експериментувала з мережевими технологіями, створюючи велику різноманітність постановок і водночас вносячи вагомий теоретичний внесок у розуміння цієї категорії [129].

С. Діксон акцентує увагу на тому, що найбільш плідного розвитку цифрова вистава досягла наприкінці 1990-х – на початку 2000-х рр., після чого спостерігалось зниження активності у цьому жанрі [95, с. 332]. Нині спостерігається його оновлення й повернення в активну практику завдяки широкому розповсюдженню низькотехнологічних форматів.

Всепроникний (або поширений) перформанс – це новий жанр, спрямований на залучення аудиторії до масових подій через комбінацію ігрових елементів, засобів масової інформації та театрального перформансу. Такий тип дійства можна охарактеризувати як змішану медійну подію, що об'єднує елементи гри з перформативною практикою й використовує саму подію як платформу для потенційного спільного створення мистецтва у публічному просторі за участі аудиторії, що постає в ролі «гравців». Таким чином відбувається поєднання мобільних медіа з іншими цифровими

платформами, зокрема інтернет-ресурсами та соціальними мережами, які зазвичай називають повсюдними медіа. Такі медіа дозволяють учасникам вільно переміщуватися між публічними та приватними просторами, постійно залишатися на зв'язку, бути в русі та відстежуваними за допомогою GPS. Всепроникний перформанс виник на межі XX–XXI ст. як результат зближення повсюдних медіа, експериментального ігрового дизайну, сучасного театру та перформансу. Його поява пов'язана з творчим освоєнням новітньої медіареволюції – всюдисущих цифрових медіа – задля художнього вираження. Цей жанр охоплює суміжні явища, такі як повсюдні ігри, ігри в альтернативній реальності, рольові ігри в реальному часі (LARP), а також окремі флешмоби. Через гібридний характер цих форм проведення чітких меж між ними є складним, тож поняття всепроникного перформансу є широким. Спільними рисами всіх різновидів поширених перформансів є:

- інтеграція театральної вистави та ігрового процесу;
- орієнтація на масову участь;
- використання публічного простору.

Прикладами цього жанру є проєкти, створені в рамках дослідницьких мереж у співпраці з митцями, зокрема Rider Spoke (2007) британської групи Blast Theory, Call Cutta in a Box німецького колективу Rimini Protokoll, або Dominio Público (2008) іспанського режисера Р. Берната. До прикладів належать також непрофесійні ініціативи поза межами традиційного мистецького поля, наприклад SFZero (Playtime 2006) – платформа для спільного творення ігор і перформансів, заснована в Сан-Франциско, Каліфорнія [167, с. 167].

С. Бенфорд та Г. Джіанначі дослідили, як вистава в умовах змішаної реальності (що тут розглядається як форма повсюдної вистави) впливає на традиційні театральні конвенції простору, часу, взаємодії, ролі глядача, авторства та організації перформансу [67]. Їхнє дослідження вирізняється чистотою методології та чіткою структурою, зумовленими фокусом на одному конкретному явищі – змішаній реальності.

Отже, застосування цифрових медіа в сучасних театральних практиках призводить до того, що комп'ютерна естетика дедалі частіше реалізується у формах драматичного мистецтва. Це простежується у зростанні ролі візуальної мови на сцені, а ще більше – у впровадженні нових стратегій активного залучення аудиторії, де участь і творче співпродюсування стають центральними компонентами вистави.

Використання цифрових медіа переосмислює традиційну роль глядача, пропонуючи нові способи «відвідування» вистав. Так, у мережевій виставі глядач може долучатися дистанційно, підключаючись через онлайн-платформи. У випадку повсюдної вистави глядач може бути одночасно присутнім фізично разом із виконавцями або ж розосередженим у публічному просторі. У такому новому жанрі глядацький досвід стає багатограним, трансформуючи звичні межі й даючи змогу учасникам під час однієї події переходити між різними ролями – від глядача до гравця, від актора до документаліста.

Цифрові медіа відкривають альтернативні способи документування театрального виступу, за яких глядачі безпосередньо залучаються до процесу створення архіву. На думку дослідників, такий розвиток має дуальний вплив. По-перше, сама документація може ставати естетичною складовою події. По-друге, з'являється можливість створювати архіви, що поєднують і порівнюють глядацький досвід з авторськими задумами митців, завдяки чому формується багатшаровий архів, що є результатом співпраці між дизайнерами та учасниками [167, с. 139].

Застосування цифрових медіатехнологій у театральному процесі трансформує роль актора. Вона набуває нових функцій – як посередницьких, так і таких, що вимагають освоєння навичок взаємодії з цифровим середовищем (екранами, проекціями, телезануренням, мобільними пристроями тощо). Попри початкове враження, що роль актора може бути зведена до другорядної, насправді він залишається центральною фігурою театральної події. В умовах всеосяжного (повсюдного) перформансу його

функція змінюється: актор ста фасилітатором або координатором взаємодії з глядачем у межах ігрової структури події.

Вплив цифрових медіа на сценографічні практики полягає у розширенні матеріального арсеналу сцени – від традиційних (аналогових) засобів, таких як дерев'яні конструкції, до цифрових пристроїв і технологій. Вихід цифрових інструментів на сцену зумовив переосмислення традиційних методів створення простору, включення нових елементів (екранів, проєкцій, відеостін) і нових учасників творчого процесу (відеохудожників, відеотехніків тощо). Цифрові медіа також змінюють характер репетиційного процесу. У виставах, що ґрунтуються на цифровій естетиці, значна увага приділяється точній синхронізації між сценічною дією та медіавпливами. У категорії повсюдного перформансу репетиційні методики театру поєднуються з ігровими практиками, зокрема тестуванням ігор, що породжує новий гібридний формат – вигаданий театр, створений у результаті креативної співпраці між виконавцями й глядачами [167, с. 113].

Розширення театрального простору та трансформація ролі глядача на сучасному етапі є одними з ключових проблем культурологічного пізнання. Інноваційні досягнення в цифрових технологіях виробництва, поширення й споживання медіаконтенту сприяють фрагментації традиційних форм мистецької комунікації, а також зміні соціальної природи аудиторії. Від пасивного масового споживача глядач трансформується в активного, автономного учасника з високим рівнем вибірковості, контролю й особистої залученості. Конвергенція цифрових медіа з театральною практикою спричинила появу численних цифрових театральних форм, що кидають виклик традиційним уявленням про театральний простір, час, фізичність, взаємини між актором і глядачем, рівень інтерактивності, а також трансформують самі засоби сценічного втілення. У цьому контексті особливої актуальності набуває дослідження трансформації ролі глядача у цифровому театрі, з урахуванням специфіки його участі в сценічній події.

Стрімкий розвиток новітніх технологій, особливо цифрових, упродовж останніх років має вагомий вплив на всі сфери життя. Інформаційно-комунікаційні досягнення стали невід'ємною частиною повсякдення перших десятиліть ХХІ ст. Мистецтво, як форма культурного вираження і соціального комунікування, активно залучається до цього процесу. Театр не є винятком: цифрові технології все активніше формують нові форми сценічної виразності. У відповідь театральні митці шукають нові мотиви та інструменти для впровадження таких технологій, тоді як аудиторія очікує більш прогресивного та візуально-виразного театрального досвіду [141, с. 322]. П. Паві зазначає, що технології змінюють драматичне мистецтво завдяки новим можливостям, які технічні засоби відкривають для режисури, сценографії, освітлення та музичного оформлення [164, с. 75]. На початку 2020-х років театральний режисер має у своєму розпорядженні прийоми, раніше притаманні винятково кінематографу, зокрема проєктори, телевізійні екрани, відеостіни тощо. Навіть проста проєкція сценічного об'єкта може створити ефект зміненої реальності або бажану атмосферу. Усе це докорінно змінює характер взаємодії між виставою й публікою. Глядачі дедалі частіше орієнтуються не лише на зміст театральної постановки, а й на весь спектр супровідних елементів і характеристик, які формують сучасний театральний досвід [141, с. 322].

Інтернет радикально змінив способи комунікації у глобальному масштабі, адже люди з різних куточків світу можуть не лише спілкуватися та обмінюватися думками, а й бачити один одного в режимі реального часу завдяки онлайн-платформам. Ці трансформації не оминули й театр, що зумовлює його перебудову як форми комунікації між людьми, які взаємодіють у межах театрального процесу, і водночас сприяє його диференціації від домінантної традиційної моделі [118, с. 18]. Отже, виникають нові можливості для взаємодії акторів та глядачів, зокрема можливість перегляду театральної вистави у форматі прямої онлайн-трансляції, що відбувається у реальному часі в іншій географічній точці.

Станом на середину 2020-х рр. спостерігається тенденція до дематеріалізації сценічного простору: естетика вистави більше не обмежується рамками театральної архітектури, просторовими межами сцени або усталеними стосунками між актором і глядачем. Технологічні засоби ставлять під сумнів одну з базових театральних умовностей – фізичну обмеженість простору – відкриваючи можливості його розширення за рахунок новітніх технічних артефактів.

Цифрова вистава являє собою нову форму театральної практики, що виникає внаслідок впровадження цифрових технологій у сферу драматичного мистецтва. Впродовж історії театру вистава постійно спиралася на досягнення сценічних технологій, і кожна нова технологічна революція сприяла розвитку нових форм і методів у сценічному мистецтві. Розвиток технологій спричинив появу інновацій у завісах та сценічному обладнанні; електротехнічна революція започаткувала використання сценічного освітлення; електронна революція змінила підходи до звукорежисури та управління сценічними процесами, запровадивши електронні системи керування світлом, звуком і механікою сцени. Сьогодні ж інформаційні та інтелектуальні технології, які стрімко розвиваються, дедалі більше впливають на сценічне мистецтво, привносячи в нього цифрові інновації.

Цифрові технології в межах театру охоплюють два ключові етапи розвитку: інформаційні технології та інтелектуальні технології, кожен з яких чинить різний вплив на театральну виставу. У контексті інформаційних технологій цифрова вистава втручається у фізичну структуру сцени за допомогою візуальних носіїв або віртуальної реальності, поєднуючи живу акторську гру з цифровими візуалізаціями. У випадку інтелектуальних технологій створюється так званий «інтелектуальний простір», який дозволяє формувати паралельні віртуальні та реальні театральні події, а також забезпечує можливість дистанційного «присутнього» перегляду. Такий підхід формує нову модель театральної вистави, що ґрунтується на цифрових медіа, та новий спосіб сприйняття театру. Крім того, впровадження інтелектуальних

технологій передбачає і використання штучного інтелекту в межах театральної практики.

Цифрова вистава, зазвичай, поєднує елементи драми, кіно та телебачення: вона може розгортатися у театрі як традиційна постановка, але водночас бути транслюваною в цифровому форматі – двовимірному або тривимірному – на значну відстань. Однією з визначальних ознак такої форми є використання комплексних технологічних рішень у рамках систем «інтелектуального простору драматичного мистецтва». У цьому дослідженні поняття «цифрова вистава» тлумачиться з урахуванням визначення С. Діксона, який описує її як «поєднання комп'ютерних технологій із живим виконавським мистецтвом, інсталяціями в галерейних просторах, комп'ютерними платформами, мережевим мистецтвом та цифровими іграми, де вистава є центральною складовою або сутністю (зокрема, через фокусування на людській постаті, яка рухається, говорить або виконує інші дії), або ж є формою, наприклад, у вигляді інтерактивних інсталяцій, що спонукають глядача «виконувати» дію, а не просто бути спостерігачем» [95, с. 10].

Сучасні дослідники виділяють три основні категорії цифрових вистав. Перша категорія – мультимедійна вистава – охоплює будь-яку театральну постановку, що поєднує відео, фільм або комп'ютерну графіку з живим виконанням [108, с. 8]. Вона зберігає традиційну модель взаємодії між актором і глядачем, за якої останній стає пасивним спостерігачем. Друга категорія – телематична вистава – реалізується через мережеві технології, що дозволяють поєднувати віддалених виконавців та простори в рамках однієї театральної події. Третя категорія – всепроникна вистава – постала на перетині повсюдних обчислень, експериментального геймдизайну та театру. Вона визначається як змішані медіа-події, що поєднують ігровий процес із перформативними елементами та використовується як платформа для колективного мистецького творення у публічному просторі [167, с. 79]. Поняття «всепроникна вистава» передбачає досвід, у якому глядач занурюється в нові світи, що можуть як

відповідати реальності, так і кардинально відрізнятись від неї [115]. У цьому форматі глядач стає гравцем, а дія переноситься за межі сценічного майданчика – у повсякденне середовище завдяки мобільним медіа. Отже, на сучасному етапі цифрова вистава репрезентована в різних формах, що розширюють поняття театрального простору. У мультимедійній виставі це розширення має переважно метафоричний характер; у телематичній – психологічний; у всепроникній – буквальный, географічний. Ландшафт цифрової вистави є складним і динамічним, що потребує подальшого дослідження з позицій культурології, медіатеорії та сценічного мистецтва.

Театральний простір є просторовою структурою, яка регламентує взаємини між акторами та глядачами [65, с. 49]. Ця концепція передбачає наявність будівлі, у якій розміщуються учасники події. У середині театральної будівлі простір може бути організований по-різному, що зумовлює специфіку зустрічі між виконавцями та аудиторією – від жорстких моделей із чітким розмежуванням простору для глядачів до більш гнучких форматів, у яких глядачі можуть вільно пересуватися й обирати власну точку спостереження. Мультимедійна вистава здатна наслідувати будь-яку з цих структурних моделей, доповнюючи їх технологічними рішеннями, що інтегруються у визначені сценічні зони. У цьому контексті розширення театрального простору означає шляхи залучення нових просторів до традиційного за допомогою технологічних засобів. На думку С. Діксона, такі додаткові простори можуть створюватися, зокрема, за допомогою проєкцій, навіть попри їхню двовимірну природу [95, с. 335].

Інші театральні форми, зокрема перформанс, вуличний театр та окремі напрями прикладного театру, не прив'язані до фіксованих архітектурних структур і відбуваються поза межами інституціоналізованого театрального простору. Деякі дослідники називають ці розширені форми «людичними просторами», розуміючи під цим тимчасові або постійні майданчики для зустрічі між глядачем і виконавцем [78, с. 6]. Водночас інші вчені вважають, що будь-який театральний простір є людичним, адже є простором гри. Зокрема,

Е. Перез пропонує розглядати простори поза межами стаціонарного театру як «розширені театральні простори» [164, с. 36]. У такому розумінні телематичні й всепроникні вистави реалізуються одночасно в різних просторах – як традиційних (у межах театру), так і розширених (на вулицях, у громадських просторах, приватних оселях) – завдяки застосуванню мережевих технологій та повсюдних цифрових медіа. Внаслідок такого розширення стає дедалі складніше визначити мистецький твір як локалізовану подію, оскільки він розпорошується в множинності місць і контекстів.

На думку К. Балме, для опису композиції таких розподілених вистав доцільно вживати поняття «розподіленої естетики» [64, с. 176]. Застосування цієї концепції дозволяє включати до театрального простору не лише фізичні сцени, а й віртуальні середовища, тим самим пропонуючи оновлену концепцію «театральної публічної сфери». Така публічна сфера включає комбінацію традиційних просторових форм (театральних і розширених) та медійних середовищ (інтернет-платформ, фільмів, телебачення). Розподілена естетика є ефективною у контексті сучасного театру, оскільки розбиває уявлення про унітарний театральний простір, натомість акцентуючи на множинності й розгалуженості театральних локацій. Іншими словами, взаємодія між актором і глядачем можлива навіть без їхньої спільної фізичної присутності в одному просторі.

Для опису театрального й розширеного простору сучасні західні дослідники пропонують орієнтуватися на глядача як на просторовий критерій: «мережеві технології, безумовно, з'єднують різні місця, роблячи можливими дистанційне спілкування, трансляцію зображення та звуку тощо, однак фізичне розташування глядача залишається визначальним чинником як для мистецького твору, так і для досвіду перегляду» [22]. С. Діксон, своєю чергою, також вказує на фізичне розташування глядача як на головний критерій локалізації мистецького твору, розмежовуючи простори, які «вміщують» глядача або в яких він є «присутнім» [95].

У випадку телематичної вистави, де головним завданням є передача ефекту присутності у віддаленому середовищі, поняття присутності більше не зводиться до фізичної локалізації тіла. Воно радше визначається здатністю тіла взаємодіяти із сенситивним середовищем – реагувати, впливати, бути інтерактивним.

Всепроникна вистава постає як гібридне явище, що інтегрує глядача у спільний творчий процес шляхом поєднання елементів гри, медіа і театру. Е. Перез трактує її як «змішану медіа-подію, яка поєднує ігровий процес з театральною практикою і використовує його як платформу для потенційного колективного творення мистецтва у публічних просторах для ігрової аудиторії» [167, с. 36]. Серед яскравих прикладів цього жанру – проекти німецького театру Rimini Protokoll («Outdoors», 2011), а також українські театри: «Uzahvati» (режисер П. Бараніченко, вистави «THE TIME», «Dialogy», «MONO», «SVOI»), «Мізантроп» (режисер І. Моцицький, вистави «Голіаф», «Сліпота»), «Ріс ріс» (співзасновники Д. Левицький та П. Армяновський; постановки «Справа Менделя Бейліса», «Майдан. Прогулянка», «Після рейву», «Прогулянка з батьком») та ін. [11, с. 146].

Всепроникні вистави є результатом конвергенції полів всюдисущих медіа, експериментального ігрового дизайну та сучасного театрального мистецтва. Коли театральні практики почали інтегрувати мобільні засоби масової інформації у свою продукцію, користувачі вже не були прив'язані кабелями до стаціонарних комп'ютерів. Це дозволило учасникам вільно пересуватися громадськими та приватними просторами, залишаючись постійно підключеними до мережі та відстежуваними за допомогою систем GPS. У цьому контексті простір дійсно розширюється технологією в буквальному, територіальному сенсі. Подібні події відбуваються частково всередині культурних інституцій – театрів, галерей або громадських центрів, а частково – у відкритому міському просторі. Мобільні медіа є засобом розширення сцени в публічному середовищі. Кілька рухомих об'єктів розосереджуються у просторі, залишаючись при цьому взаємопов'язаними за

допомогою мобільних пристроїв. Отже, технологія переносить місце театрального дійства з конкретного майданчика – де діють конвенції фізичної співприсутності в межах культурного закладу – у міський простір, де глядачі перебувають окремо один від одного та взаємодіють із містом і його мешканцями.

Глядач отримує можливість осмислювати навколишній світ, досліджуючи об'єкти, людей і взаємодії в процесі пошуку прихованих знаків простору через чуттєву активацію. Глядач-учасник стає невід'ємною складовою мистецького твору, набуваючи ролі агента, що активно відкриває й інтерпретує – аудиторія трансформується у «граючу аудиторію», яка наділяє мистецький твір сенсом. Варто підкреслити, що така трансформація глядача можлива і в межах закритих приватних просторів, зокрема в імпровізаційних чи ритуальних театральних формах. Проте в умовах відкритого міського простору вона набуває подвійної природи: глядач не лише досліджує мистецький потенціал навколишнього середовища, а й реалізує власне художнє бачення через композицію матеріалів у процесі виконання. Одночасно трансформується і роль актора: він більше не надає готовий контент, а є фасилітатором ігрової діяльності, сприяючи виробленню змісту учасниками.

Трансформація ролі глядача у цифрових виставах відбувається залежно від їхньої типології та специфіки розширення театального простору. Метафоричне розширення простору в мультимедійних виставах, що реалізується через інноваційні стратегії сенсоутворення шляхом поєднання сценічної дії з цифровими технологіями, залишає незмінним традиційний формат – глядач залишається глядачем. У телематичних виставах відбувається психологічне розширення простору, зумовлене відсутністю фізичної присутності, що трансформує глядача-спостерігача у глядача-користувача або онлайн-глядача. У всепроникній виставі простір розширюється буквально, територіально, що додає до вистави нові естетичні елементи завдяки стимулам доквілля. У цьому випадку глядач стає глядачем-учасником. Отже, можна

стверджувати про безпосередню взаємозалежність між розширенням театрального простору і трансформацією ролі глядача.

Попри стрімкий розвиток інформаційно-комунікаційних технологій у середині 2010-х рр., сценічне мистецтво загалом, і театральне зокрема, на відміну від інших галузей креативних і культурних індустрій, тривалий час залишалося осторонь цифрових процесів. Поштовхом до прискореної інтеграції театру в інтернет-простір стали карантинні обмеження, запроваджені урядами більшості країн світу у зв'язку з пандемією Covid-19. На кінець другого десятиліття XXI ст. у театральному дискурсі побутувало кліше, згідно з яким впровадження новітніх технологій негативно впливає на якість мистецького продукту. У цьому контексті виконавське мистецтво розглядалося виключно як те, що реалізується в «реальних» просторах, у фізичній (спів)присутності акторів та глядачів, і лише через їхню безпосередню взаємодію. Ця позиція характерна як для інституціональних театрів, так і для незалежних сцен. Усе це свідчить про те, що досі зберігається дуалізм між аналоговим і цифровим світами.

Проте сьогодні визначається як етап постцифровості. Префікс «пост» у цьому випадку не означає зникнення інтернету, а натомість – його повну інтеграцію у повсякденне життя. Цифрові технології стають звичними, водночас змінюючи способи сприйняття, уявлення та організації людської діяльності. Процеси алгоритмізації пронизують практично всі сфери життєдіяльності, а взаємодія з технічними пристроями формує моделі мислення та поведінки. У цьому контексті термін «цифровізація» охоплює як технології штучного інтелекту, великі дані, соціальні мережі, так і супутні їм нові практики [140, с. 9]. Люди слухають аудіокниги, підписуються на потокові сервіси, одночасно споживають контент на кількох екранах, коментують у чатах – усе це є свідченням нової цифрової культури [75, с. 409]. Водночас спостерігається, що багато процесів більше не сприймаються як технічні; вони здаються непомітними та доступними лише вузькому колу експертів, а тимчасовість взаємодії зміщується до асинхронності [127, с. 19].

Проблемою залишається й відсутність усталеного словника для опису багатьох цифрових процесів.

У другій половині 2010-х рр. театр зберігав обережність щодо цифрових інновацій. Більшість театральних інституцій та незалежних митців залишалися в межах традиційних канонів та програм медіації, часто досить консервативних. Лише окремі митці використовували повний спектр технічних можливостей, створюючи нові форми художньої виразності та демонструючи нові рівні взаємодії реального і віртуального.

Пандемія коронавірусу виразно продемонструвала недостатню інтеграцію цифрових технологій у сферу театального виробництва та медіації. Запроваджені карантинні обмеження призвели до розриву безпосереднього контакту з глядачем і змусили театри шукати цифрові рішення для продовження своєї діяльності або ж тимчасово припинити її. Відтоді театральні інституції по всьому світу розпочали апробацію переходу до цифрових форматів, що у більшості випадків засвідчило їхню технічну й організаційну неготовність, а також відставання у впровадженні ефективних цифрових практик. Це зумовлено двома ключовими проблемними аспектами. По-перше, як уже зазначалося, у другій половині 2010-х рр. театри – як інституційні, так і незалежні – здебільшого уникали активного впровадження цифрових технологій. Унаслідок цього в театральному середовищі спостерігався дефіцит знань про технічні й естетичні можливості цифрових рішень, а звернення до тематики постцифровості зводилося до поодиноких випадків і не виходило за межі декларативного «прощання з епохою цифрового суспільства» [198]. По-друге, театральна аудиторія тривалий час не розглядалася як потенційний співтворець художніх форм вираження. Натомість процес ухвалення рішень щодо мистецького виробництва залишався зосередженим у руках обмеженого кола осіб [116, с. 34]. Обидва чинники свідчать про необхідність переосмислення ролі театру в умовах цифрових трансформацій і потребу в актуалізації його образу як відкритого, гнучкого й технологічно обізнаного простору.

У цьому контексті постає важливе питання: яких саме фундаментальних змін потребує сфера виконавських мистецтв, аби відповідати викликам цифрової доби, і яким чином можна інтегрувати нове самосприйняття театру та потреби цифрової аудиторії у виробничі й медіаційні процеси.

## **2.2. Культурний потенціал сучасного театру у модусах інтернет-простору: цифровий та онлайн-театр**

Термін «онлайн-театр» охоплює трансляцію репертуарних вистав театрів у соціальних мережах і на спеціалізованих інтернет-платформах. Протягом останніх років така практика набула значної популярності, поступово перетворившись із нішевої послуги на масове явище. Хоча зростання попиту на потоковий відеоконтент загалом відповідає глобальним тенденціям цифрових розваг, театр має низку унікальних характеристик, які вирізняють його серед інших сегментів креативної індустрії:

- театр є формою колективного мистецтва, що водночас виконує й розважальну функцію;
- театральна вистава, зазвичай, передбачає виконання наживо.

Саме ці особливості стали причиною відносно повільної цифрової трансформації театру. Проте карантинні обмеження 2020–2021 років суттєво вплинули на сферу виконавських мистецтв [91, с. 185], зробивши онлайн-трансляції необхідним інструментом для збереження життєздатності театральних установ.

Вебтрансляція визначається як інтернет-потік [188, с. 393], тобто процес доставки відео- та аудіоконтенту користувачам у мережі інтернет – як приватним особам, так і комерційним структурам. Серед основних режимів вебтрансляції розрізняють:

- push-режим – спосіб передавання інформації, коли контент надсилається користувачеві автоматично відповідно до заданих параметрів;
- on-demand (за запитом) – модель індивідуального доступу до цифрового контенту за ініціативою користувача;

– live streaming (пряма трансляція або потокова передача) – формат потокового мультимедіа, що одночасно записується і транслюється через інтернет у режимі реального або наближеного до реального часу).

У широкому розумінні вистави онлайн-театру є медіалізованими, тобто такими, що спочатку були створені як живе сценічне дійство (за участі акторів у безпосередній взаємодії з глядацькою аудиторією), а згодом зафіксовані на аудіовізуальному носії та поширені в інтернет-просторі.

Онлайн-театр є одним із виявів застосування інноваційних інформаційно-комунікаційних технологій, які наприкінці 2010-х – на початку 2020-х рр. зазнали стрімкого розвитку. Такий формат дозволяє задовольняти потреби сучасної аудиторії в розширенні доступу до театрального мистецтва. Це реалізується як через трансляції записаних вистав, так і за допомогою показів у реальному часі.

Паралельно у соціокультурному просторі перших десятиліть XXI ст. формується та набуває популярності явище цифрового театру, специфіка якого полягає в поєднанні людської присутності (акторської гри) з інноваційними комп'ютерними технологіями, а також у включенні елементів інтерактивності в умовах співприсутності глядача.

У науковій літературі представлено багатьох понять, які частково перетинаються або навіть суперечать одне одному: цифровий театр, віртуальний театр, кібертеатр, гіперперформанс, комп'ютерний театр, кібердрама, телематичне мистецтво, лімінальний перформанс, посторганічний перформанс, гіпердрама, кіберформація тощо. Відсутність усталеної термінологічної узгодженості підкреслює емерджентний характер цієї сфери.

Розуміючи кіберпростір як інтерактивне інформаційне середовище, яке функціонує за допомогою комп'ютерних систем і глобально взаємопов'язаних цифрових технологій [185, с. 382–383], кібертеатр можна визначити як «мережеві практики перформативності, тобто практики, що використовують інтернет як середовище або сценічний простір» [85]. Водночас між цифровою та кібервиставою існують принципові відмінності. У випадку кібервистави

актори й глядачі фізично відсутні в одному просторі, що призводить до втрати природного зворотного зв'язку. У таких умовах технологічно створена, «штучна» взаємодія є необхідною для відчуття співіснування. Натомість у цифровій виставі подібна взаємодія є додатковим елементом, який, зокрема, може реалізовуватися як механізм вибору наступних дій глядачем.

На думку дослідників, нині у сприйнятті творів кібертеатру існують певні комунікативні бар'єри, подолання яких можливе завдяки:

- ретельному добору форми передачі створеного контенту та відповідних виконавців, здатних виконувати нестандартні партнерські завдання відповідно до своїх психофізичних особливостей і навичок;
- роботі з аудиторією з метою пояснення складних для сприйняття моментів із метою запобігання їх хибній інтерпретації;
- індивідуальному підходу режисера, що враховує професійний рівень виконавців і компетенції цільової аудиторії;
- наближенню рівня залученості глядача у виставу кібертеатру до рівня традиційного сценічного виконання задля подолання потенційного ефекту відчуження [111, с. 353].

Застосування цифрових технологій у сценографії та демонстрація записаних вистав на екрані протягом останніх десятиліть уже стали частиною умовно «традиційного» театрального формату. Проте цифровий театр принципово відрізняється від цих форм. Йдеться про постановки, які створюються режисерами та акторами у співпраці з технологічними фахівцями безпосередньо в цифровому середовищі та для цифрової аудиторії. На сучасному етапі можна спостерігати приклади вистав, створених із використанням таких платформ, як Zoom, WhatsApp, Instagram, а також у віртуальних середовищах Minecraft, Sims тощо. Формування цифрового театру є результатом історичної взаємодії традиційного театру з такими сферами, як сучасне мистецтво, хепенінги, соціальні акції, флешмоби, опитування, цифрове мистецтво загалом.

Поняття «цифровий театр» наразі перебуває на етапі термінологічного осмислення. На думку Н. Масури, цифровий театр – це «багата і різноманітна форма мистецтва, що розвивається між виконавцями, які зібралися разом у спільному просторі, і гнучким обсягом цифрових технологій, що постійно розширюються, формуючи сучасний світ» [142, с. 12].

Дослідниця цифрового театру К. Папагіаннулі зазначає, що цифровий театр – це створення ефекту співприсутності та співіснування в реальному часі для дистанційної аудиторії: «поняття життєподібності в кіберформації безпосередньо пов'язане з інтерактивним та партисипативним характером інтернету, оскільки без участі в реальному часі поняття співприсутності слабке, а відтак і життєподібність позбавлена сенсу» [158, с. 13].

Цифровий театр являє собою багатоаспектну форму мистецтва нового типу, яка ґрунтується на традиційній театральній парадигмі, де існує дія, що постає як видовищне дійство, і глядач, який її сприймає. У цифровому мистецтві глядач має володіти широким діапазоном сприйнятливості, стаючи активним учасником створення вистави – іноді навіть у тілесному вимірі, як у випадку з виставами-променадами. Хоча специфіка театрального досвіду в цифровому театрі ще перебуває у фазі теоретичних дискусій, окремі закономірності вже набули наукового осмислення. Зокрема, Дж. Сібрук вводить поняття *pubrow* для опису нового досвіду глядача в цифровому середовищі, що передбачає відмову від традиційної ієрархії смаків, зокрема поділу на *lowbrow* (масова культура) та *highbrow* (елітарна культура) [181, с. 20].

Процес теоретизації феномену цифрового театру ускладнюється передусім через його різноманітність, динамічність розвитку та відкритість меж. Такі загальні характеристики цифрового мистецтва, як відсутність фізичних меж, стирання бар'єрів між акторами й глядачами, множинність віртуальних просторів, інтерактивність, рівноправна присутність акторів і глядачів, а також рівність між актором, аватаром, об'єктом і звуком, лише частково втілюються у конкретних практиках цифрового театру.

Отже, основними характеристиками цифрового театру є:

- використання цифрових технологій як основи для створення вистави;
- розмаїття підходів режисерів-постановників до цифрових рішень, що зумовлює унікальність кожного проекту;
- високий рівень імерсивності, що забезпечує повне занурення та залучення глядача до театрального процесу;
- специфічна інтерактивність, яка передбачає безпосередній вплив глядача на розвиток сюжетної лінії;
- відсутність просторової прив'язаності до фізичного театрального приміщення;
- можливість залучення значної кількості глядачів завдяки інформаційно-комунікаційним технологіям;
- інтеграція елементів театру, кіномистецтва, відеоігор та медіаарту у єдину форму;
- висока доступність як у часовому форматі (можливість перегляду 24/7), так і з фінансового погляду (значно нижчі витрати порівняно з традиційним театром).

Таким чином, цифрова технологія є основою театральної події, а рівень її інтерактивності варіюється відповідно до концепції конкретної вистави. С. Діксон, аналізуючи поняття «цифрова вистава», наголошує, що обидва складники терміну – «цифрове» та «вистава» – сьогодні мають окремі значення. Він визначає «цифрове» як інструментальне, технічне поняття, здатне включати мультимедіа й інтерактивність, що, зі свого боку, відкриває користувачеві доступ до «величезного і постійно зростаючого набору театральних ефектів, кожен з яких має власний інтелект, чутливість і суб'єктивність», що у певному сенсі стає новими персонажами сцени. Відтак, цифрова вистава може розглядатися як прояв нової театральної парадигми [68, с. 11–12].

На думку П. Матабани, цифрова вистава – це вистава, в якій інтернет-технології використовуються як у змісті, так і у формі з метою зв'язку

виконавців з аудиторією [143]. У цифровій виставі розвиваються нові комбінації занурення та залучення. На думку дослідників, участь глядача в тому, як буде розвиватися історія, може викликати великий інтерес і посилити емоційну форму занурення [172, с. 183–188]. За Е. Фішер-Ліхте, в центрі цього процесу перебуває не статичний твір мистецтва, створений творцями, а подія, що розвивається та завершується спільними діями всіх учасників [99, с. 22].

У сучасному театральному контенті, що представлений в інтернет-просторі можна виділити такі формати цифрового театру, як:

- вистави на основі платформ Zoom та Google meet;
- відеовистави;
- інстаграм-вистави (Instagram-вистави та Instagram-відеоперформанси);
- скрінлайф-вистави (screenlife-вистави);
- вистави віртуальної реальності (VR);
- вистави сайт-специфік (site-specific).

Існує чотири типи онлайн-платформ для співпраці в реальному часі, які можуть використовуватися як інструменти, так і як простори для театральних і перформансних практик: віртуальні світи (наприклад, Second Life), потокове медіа (Google meet, Zoom), соціальні медіа (Twitter, Facebook, Instagram) та спеціально створені платформи (UpStage).

Одними з перших до цифрових театральних практик звертається «SL Shakespeare Company» у Second Life – професійна театральна компанія, що виконувала п'єси В. Шекспіра за допомогою аватарів у історично достовірній повнорозмірній віртуальній копії шекспірівського театру «Глобус» на платформі Second Life. З 1997 р. А. Дженік та Л. Бреннейс експериментували з чатами та ігровими просторами, створюючи живі, захоплюючі та часто несподівані перформанси. Їхня перша постановка Desktop Theatre (Palace) стала адаптацією та виконанням п'єси С. Беккета «В очікуванні Годо» у віртуальному чаті Palace. Вистава Waitingforgodot.com відома як, можливо, «єдина постановка “В очікуванні Годо”, де Годо справді прибув» [121, с. 26],

оскільки один із учасників чату змінив ім'я свого аватара на Годо і оголосив про його прибуття [159, с. 429].

«You Are Invited» (Imploding Fictions, 2011) є прикладом віддаленої співпраці через Google meet. У 2010 р. П. Осух, засновник і художній керівник театрального фестивалю «Anywhere», запросив норвезьку театральну компанію «Imploding Fictions», засновану Ф. Торном та О. Брагером, взяти участь у фестивалі в Брісбені (Австралія). Через брак фінансування компанія вирішила співпрацювати з колегами по всьому світу та розробити виставу, використовуючи Google meet як театральну сцену. «You Are Invited» складається з п'яти міні-вистав, що одночасно відбуваються в п'яти різних країнах – Норвегії, США (Техас), Іспанії, Німеччині та Англії – для онлайн-аудиторії в форматі один на один [160, с. 55].

Всесвітньо відома театральна компанія «Rimini Protokoll» використала існуючі технології, завдяки яким Індія стала «бек-офісом західного світу» [113], для постановки «Call Cutta in a Box» (2008–2013). Інтернет тут життєво важливий інструмент соціально-політичної критики та пробудження чутливості аудиторії до проблем кол-центрів, які є центрами міжкультурної комунікації. Постановка «Call Cutta in a Box» досліджувала поняття відстані та близькості в контексті звукового зв'язку, створюючи можливість побачити або зустріти людину, яка стоїть за голосом на іншому кінці лінії [160].

Проект Д. Верховен Life Streaming (Шрі-Ланка), виконаний у рамках 2010 LIFT, був індивідуальним онлайн-виступом. Кожен член лондонської аудиторії «спілкувався» з членом трупи, який перебував на пляжі за 8000 км, за допомогою програми, схожої на Google meet. Долаючи географічні, технічні та культурні бар'єри, «Life Streaming» прокоментував медіа-презентацію людей як пасивних жертв, зосередившись на випадку цунамі в Індонезії 2004 р. [160].

У рамках проєкту Phone Home (Upstart Theatre, 2015) три театральні компанії в Афінах, Мюнхені та Лондоні створили виставу, яка одночасно відбувалася на трьох театральних сценах. Глядачі в кожному місті бачили

частину загальної історії, що доповнювалася живими сценами, під час яких актори на різних сценах взаємодіяли між собою через інтернет (Google Meet).

Прикладом вуличного кібертеатру є *Mertonian Chatroulette* (2010). Мертон – піаніст-імпрровізатор, який привернув увагу медіа у 2010 р. завдяки відео на YouTube, де він через платформу Chatroulette імпрровізував на фортепіано у відповідь на появу випадкових співрозмовників. Його сольні виступи дивували учасників чату, які водночас ставали глядачами імпрровізаційних перформансів і учасниками відеозаписів. Б. Фолдс, зі свого боку, адаптував техніку Мертона до сценічного формату: офлайн-глядачі спостерігали за живим створенням імпрровізаційних пісень, взаємодіючи з онлайн-учасниками. Отже, формувався гібридний формат театру, де офлайн-аудиторія ставала виконавцем для онлайн-глядачів, а останні – учасниками для офлайн-сцени [160].

Під час Фестивалю перформансу SPILL у 2013 р. компанія Forced Entertainment провела безкоштовну онлайн-трансляцію своєї 24-годинної версії *Quizoola!*, створеної у співпраці з Barbican Centre, одночасно на трьох платформах: офіційних сайтах Barbican, SPILL Festival та Forced Entertainment. Крім прямої трансляції, глядачі мали змогу стежити за коментарями інших користувачів у Twitter, що збагачувало досвід перегляду. Онлайн-аудиторія могла читати повідомлення як інших онлайн-користувачів, так і тих, хто перебував офлайн, а також взаємодіяти між собою. Незважаючи на відсутність прямої комунікації між виконавцями й глядачами, відчуття колективної присутності у Twitter значно підвищувало рівень залучення онлайн-глядачів [160].

Королівська шекспірівська компанія (Royal Shakespeare Company) почала впроваджувати цифрові технології з 2010 р., створивши твіттер-адаптацію *Ромео і Джульєтти* під назвою *Such Tweet Sorrow* (RSC, 2010). Шестеро акторів під керівництвом режисерки Р. Сільберт імпрровізували діалоги персонажів у межах загального сценарного плану. Щодня Б. Марлоу та Т. Райт надсилали кожному акторові індивідуальні «місії», які визначали

розвиток історії на поточний день. У межах цих завдань актори імпровізували та взаємодіяли через Twitter, публікуючи дописи обсягом до 140 символів. Джульєтту читали близько 6000 підписників, а за іншими персонажами стежили в середньому 4000 глядачів. Учасники також взаємодіяли за допомогою гіпертекстових оновлень у режимі реального часу, з використанням відео, зображень, вебсторінок і текстових журналів [160].

У 2014 р. художниця А. Ульман започаткувала проєкт *Excellences & Perfections*, створивши фіктивну онлайн-персону в Instagram. Публікуючи селфі та інсценовані зображення, вона порушила питання конструювання ідентичності та гендеру в цифровому середовищі. Проєкт демонструє потенціал Instagram як платформи для створення персонажів, візуального сторітелінгу та фіксації перформансів [89, с. 201].

Проєкт *Eva.stories* (Maya & Mati Kochavi, 2019–2020), створений на основі щоденника Є. Гейман 1944 р., репрезентує історію Голокосту в Instagram-форматі, орієнтованому на покоління соціальних медіа. Попри те, що проєкт є фільмом у серії *Instagram Stories*, він яскраво демонструє, як соціальні медіа можуть функціонувати як сцена для цифрового наративу та розвитку персонажів.

Прикладом театральної постановки на спеціально створеній платформі є імпровізований онлайн-перформанс Г. Джеймісон і П. Кратчлоу, які транслювали події зі своїх домівок. Використовуючи розроблену платформу *UpStage* – спеціалізоване програмне забезпечення для кіберперформансів, створене групою *Avatar Body Collision* – актори виступали для аудиторії, що перебувала фізично присутньою на події. Глядачі могли одночасно стежити за трансляцією з обох домівок акторів, переглядати чат-обговорення з онлайн-аудиторією та спостерігати за реакціями глядачів у залі через проєкцію [160]. З метою точнішого окреслення експериментальної творчості у співпраці з *Desktop Theatre* Г. В. Джеймісон використовує термін «кіберперформанс», трактуючи його як жанр цифрового перформансу, що використовує інтернет як сценічний простір [121]. У 2011 р. відбулася постановка *Cyberian Chalk*

Circle – інтерактивний кіберперформанс, створений у межах проєкту Etheatre (2010–2014). Це була адаптація п'єси Б. Брехта Кавказьке крейдяне коло (1944) у форматі онлайн-чату.

Онлайн-платформи не лише надають віртуальні сцени для виступів, а й забезпечують низку технічних можливостей, зокрема функції потокової трансляції, вікна чату, спільний доступ до екрана, використання смайликів, зміни фону, об'єднання облікових записів і фіксацію реакцій аудиторії.

Інноваційним прикладом цифрової трансформації є діяльність Метрополітен-опера, яка розпочала прямі трансляції своїх оперних вистав у кінотеатрах по всьому світу. За допомогою цифрових технологій та інтернету оперні постановки вийшли за межі сцени та стали доступнішими для глобальної аудиторії. Це не лише розширило глядацьку базу Метрополітен-опера, а й сприяло підвищенню впізнаваності бренду у світі. Цифрові технології також вплинули на елементи театральної постановки, дозволяючи створювати експериментальні мультимедійні проєкти. Від простих відеопроєкцій до складних VR-симуляцій – театральна практика поступово інтегрує інтерактивні елементи, що змінюють саму природу сценічного мистецтва. Водночас дослідники звертають увагу на зміну очікувань глядачів та зростання тиску на мистецькі колективи з метою активної участі в соціальних мережах [41, с. 3]. У 2020 р., у відповідь на глобальну пандемію Covid-19, було запущено проєкт The Show Must Go Online – щотижневє читання повних п'єс В. Шекспіра, здійснюване міжнародним акторським складом через платформу Zoom. Виконавці, які перебували в різних частинах світу, проводили репетиції та прямі трансляції через Zoom, а глядачі спостерігали за виступами наживо на YouTube і мали можливість спілкуватися між собою в чаті. Крім того, ініціатор проєкту Р. Майлз модерував дискусії між акторами й глядачами, які надсилали свої коментарі та запитання в реальному часі.

У тому ж році Національний театр Шотландії (National Theatre of Scotland) ініціював альтернативну онлайн-програму на підтримку

шотландського театрального сектору та креативних діячів у кризовій ситуації, викликаній пандемією. Проєкт *Scenes for Survival* презентував серію коротких цифрових мистецьких творів на різних онлайн-платформах, які також стали засобом збору коштів для створення спеціального фонду підтримки митців і працівників театру, що зазнали найбільших фінансових втрат. Отже, надзвичайно важливо розмежовувати поняття «онлайн-театр» та «цифровий театр».

Онлайн-театр розуміється як трансляція сценічної вистави, яка супроводжується цифровим записом та передається через інтернет у реальному часі. Натомість цифровий театр трактується як новий формат театрального мистецтва, що поєднує зображення людини з інноваційними комп'ютерними технологіями та інтерактивними елементами, забезпечуючи співприсутність глядача та актора в спільному віртуальному просторі.

Цифровий театр активно використовує ті самі технології, що й онлайн-театр. Попри те, що більшість вистав цифрового театру через високий рівень інтерактивності орієнтовані на показ у режимі реального часу, в інтернет-просторі широко представлено й записи таких постановок. Водночас, з огляду на те, що вистави онлайн-театру є медіалізованими (тобто спочатку створеними як сценічні події, записаними за допомогою аудіовізуальних засобів і представленими онлайн), онлайн-театр можна розглядати як один із напрямів сучасного цифрового театру.

Історія трансляцій театральних вистав розпочалася ще до пандемії Covid-19. У середині 2010-х рр. набули поширення трансляції вистав у кінотеатри – як спосіб охоплення аудиторії, яка не мала змоги фізично відвідати театр [151, с. 183–203]. Деякі провідні театральні заклади Центральноєвропейського регіону вже тоді пропонували трансляції через інтернет. Так, Баварська державна опера (*Bayerische Staatsoper*, Мюнхен, Німеччина) спочатку надавала безкоштовні відео, а згодом – доступ до контенту на замовлення. Потокове мовлення Віденської державної опери також стало доступним за платною підпискою до 2016 р. [126, с. 220–235].

Американський дослідник М. Кайзер ще в середині 2010-х рр. висловив гіпотезу, що проміжна форма трансляцій у кінотеатри зрештою буде витіснена інтернет-сервісами [124].

У нову цифрову епоху технології, які розширюють можливості театральних вистав, стали основною тенденцією сучасної творчості. Поява різноманітних форм театру, зокрема цифрового театру, засвідчує його значний потенціал у майбутньому. Очевидно, що процес цифровізації театру є незворотною тенденцією подальшого розвитку сценічного мистецтва.

15 квітня 2023 р. в Пекіні відбувся перший театральний фестиваль Sphinx Metaverse, організований віртуальною особистістю зі штучним інтелектом MERROR. Це була перша спроба об'єднати фізичний театр із віртуальними виставами метавсесвіту та реалізувати маркетингову модель, засновану на інтелектуальній власності (IP). Фестиваль співпрацював із технічною командою компанії Baidu, у результаті чого було створено перший цифровий театр метавсесвіту – Dionysus Theatre на платформі Metaverse Xirang від Baidu. Метою проєкту стало дослідження можливостей віртуальної реальності для інтеграції фізичного, цифрового й духовного простору. Цифрова суперпозиція, побудована на основі театральної ілюзії, дозволяє глядачеві зануритися у віртуальну реальність за допомогою цифрових аватарів, відкриваючи нові шляхи переживання мистецької події поза межами фізичної сцени. Це занурення базується не лише на візуальному чи аудіальному сприйнятті, а й на емоційному та духовному рівнях. Створюючи віртуальний онлайн-театр за допомогою цифрових технологій, глядачі отримують можливість брати участь у взаємодії через механізм віртуальної ідентичності, що охоплює «шість відчуттів» за участі спеціальних пристроїв. Крім того, за допомогою термінальних пристроїв вони можуть переглядати вистави у реальному часі, коментувати події й взаємодіяти з іншими учасниками спільноти. Такий формат не руйнує традиційну театральну сцену, а навпаки – пропонує нову цифрову інтерпретацію театральної концепції [95, с. 167].

Цифрові технології поступово усувають необхідність у фізичному театральному просторі, трансформуючи його в імітоване цифрове середовище. Яскравим прикладом є проект «Розумний театр 5G» (5G Smart Theatre), створений Національним театром Китаю у співпраці з China Unicom та Huawei. Цей цифровий театр-двійник демонструє, як один фізичний простір може бути трансформований у кілька багатоекранних залів завдяки цифровим рішенням. Через мережеву реорганізацію та синхронізацію терміналів глядачі в різних локаціях можуть одночасно переглядати або переживати одну й ту саму виставу в режимі реального часу. У такий спосіб кожен глядач стає учасником просторово реорганізованого театального досвіду.

Ілюзія глибини, яка виникає внаслідок високого рівня занурення, хоча й створює потужний емоційний ефект, не здатна повністю замінити реальний людський досвід. Проте провідні тенденції розвитку сценічного мистецтва вказують на те, що в майбутньому цифровий і фізичний театри еволюціонуватимуть разом, відкриваючи нові можливості для створення віртуальних театрів і цифрових форм презентації, що розширюють межі традиційного театального простору. Станом на сьогодні повністю цифровим виставам досі важко подолати культурні й естетичні звички, пов'язані з переглядом традиційного сценічного театру. Оцифрування театального дійства має ґрунтуватися на досвіді офлайн-вистав та, водночас, сприяти поступовому переходу акторів і глядачів до нових форм онлайн-театру.

У цифрову епоху театри, що функціонують в умовах соціальних медіа, стикаються з викликами нової соціальної реальності. Вони прагнуть подолати обмеження фізичної «присутності» та перейти до «екранної присутності», активно залучаючи сучасні технології для підтримки та розвитку творчого контенту. У цьому контексті експериментування з адаптивними інтерфейсами та новими формами сценічного вираження стає характерною рисою цифрового театру.

Однією з ранніх і водночас відносно нових форм цифрового театру є «вистава онлайн», яка полягає в завантаженні заздалегідь записаного відео

театральної постановки до інтернету з метою спільного перегляду. Власне створення чи трансляція вистав у цифровому середовищі розглядається як один із основних напрямів розвитку цифрового театру.

Британський національний театр був одним із перших театрів, який розпочав масштабне виробництво онлайн-продуктів у прямому ефірі (NT Live). Запущений у 2017 р. проєкт NT Live має на меті представити кращі театральні постановки для глядачів у Великій Британії та за її межами шляхом трансляцій у кінотеатрах. Професійна знімальна команда здійснює високоякісний запис вистави, використовуючи передові кінематографічні технології: ручну камеру, слайдер, крупні плани. Постпродакшн виконується відповідно до технічних стандартів кіноіндустрії, що дозволяє перебудувати просторову та ритмічну структуру вистави, створюючи ефект глибокого залучення для глядача, який переглядає виставу у форматі «живого» кінопоказу [125, с. 15].

Завдяки створенню ексклюзивного бренду трансляцій, театральна продукція набуває промислових ознак і просувається до інституціоналізованої моделі виробництва. Некомерційні театри часто надають доступ до відеотрансляцій безкоштовно з метою підтримки та розширення глядацької аудиторії. Натомість комерційні театри розглядають відеоконтент як окремий продукт для трансляції, що розміщується в мережі з платним доступом – це дозволяє не лише компенсувати витрати на виробництво, але й істотно розширити аудиторію.

Однією з провідних європейських стримінгових платформ є OnTheatre – перша платформа відеотрансляцій на замовлення, що цілком присвячена театральному мистецтву. Проєкт було ініційовано у березні 2020 р. двома італійськими акторами за підтримки швейцарського цифрового провайдера Assolo Networks. Основною особливістю платформи є її універсальність. OnTheatre пропонує контент драматичних і оперних театрів, симфонічних оркестрів, музичних і танцювальних колективів, а також виступи окремих виконавців – акторів, музикантів, співаків.

Метою платформи було створення простору, присвяченого виключно живим мистецьким виступам. Орієнтуючись на театральний, прозовий, музичний, танцювальний та класичний музичний контент з усього світу, OnTheatre сприяє розширенню й інтеграції аудиторій, а також стимулює обмін творчими ідеями та культурними практиками. Засновники платформи не ставлять за мету замінити живу театральну подію, а радше підтримують її еволюцію через цифрові технології, які розглядають як інструмент, що посилює потенціал театру як унікальної художньої мови [117].

Вистави, спеціально створені для онлайн-перегляду або адаптовані до цифрових форматів, можна кваліфікувати як «онлайн-вистави». Це інноваційна відповідь театральної екосистеми на зміну способів сприйняття мистецтва. Такі вистави транслюються в режимі реального часу, що дозволяє максимально використати синхронність прямої трансляції як засобу залучення глядача, зокрема через інтерактивні функції соціальних медіа. У контексті інтернет-простору реалізується двосторонній зворотний зв'язок між грою акторів і сприйняттям аудиторії [167, с. 39].

Однією з важливих переваг онлайн-трансляцій є ефект «занурення» – глядач має змогу бачити сценічну дію крупним планом, що часто неможливо в залі традиційного театру. Це сприяє багаторівневому споживанню театрального контенту, відкриває нові канали комунікації й дозволяє поєднувати офлайн- і онлайн-моделі доходу, водночас задовольняючи індивідуальні естетичні та духовні потреби глядача через активне візуальне сприйняття.

Сучасна практика демонструє необхідність інтегрованого підходу до створення, виробництва й комунікації театрального продукту в форматі «онлайн + офлайн», що дозволяє досягти гармонійного поєднання реального й віртуального простору. Ефективна реалізація таких характеристик, як «жвавість» та «занурення», відкриває можливості для створення нових бізнес-моделей театральної продукції, здатних функціонувати в умовах цифрової культури. «Онлайн» не варто сприймати як обмеження, навпаки – у контексті

соціальних медіа це є перспективним станом театральної екосистеми, здатним ініціювати нові творчі підходи та формати.

На думку дослідників, онлайн-трансляції дають театрам низку переваг: зростання доходів за рахунок більшої охопленості, підвищення ефективності масштабування та диференціації цін, а також непрямі вигоди у вигляді розширення аудиторії та її розвитку [188, с. 394]. Т. Кінг наголошує, що онлайн-трансляції є зручнішими для користувачів, оскільки забезпечують кращу фінансову та географічну доступність. Крім того, згідно з його висновками, глядачі цінують онлайн-розваги більше, коли трансляція відбувається в реальному часі, а не у вигляді попередньо записаного відео [126, с. 225]. Водночас він зазначає, що деякі характеристики онлайн-театру можуть суперечливо впливати на формування культурної цінності. Зокрема:

- візуальний досвід онлайн-перегляду суттєво відрізняється від живого театру: глядач позбавлений можливості самостійно обирати фокус уваги, адже трансляція використовує заздалегідь визначені ракурси, зокрема крупні плани;
- стримінгові платформи можуть як розширити, так і звузити аудиторію театру в реальному часі;
- цифрові сервіси надають можливості для невеликих театральних компаній охопити свою цільову аудиторію, але водночас існує ризик, що провідні театральні бренди зосередять на собі основний глядацький попит [126, с. 226].

Цифровізація театральної культури потребує супроводу високоякісної культурної політики, яка враховує ризики для традиційного театру та забезпечує відповідні умови для створення культурного контенту й розвитку театральної творчості в умовах цифрової епохи. Основною метою такої політики має бути забезпечення повноцінного доступу до театру та активної участі в ньому. У цьому контексті вважаємо за доцільне активно використовувати потенціал цифрового середовища для розширення доступу до театральної культури. Надзвичайно важливим є звернення до передового

міжнародного досвіду інтеграції сучасного театру в інтернет-простір, що здійснюється як теоретиками, так і практиками сценічного мистецтва.

Пандемія Covid-19 підірвала театральну індустрію, яка традиційно характеризується потребою у фізичній присутності глядача, спричинивши безпрецедентне масове закриття театральних закладів по всьому світу. Попри намагання зберегти діяльність театрів за допомогою різноманітних заходів (використання дезінфікуючих засобів, дотримання соціального дистанціювання, обмеження кількості глядачів, організація вистав на відкритому повітрі, запровадження вимог щодо негативного результату тестування на Covid-19 та проходження вакцинації), важливою частиною адаптаційних рішень стала вебтрансляція як нових, так і архівних театральних постановок. Пандемія Covid-19 суттєво вплинула на процеси цифровізації повсякденного життя, зокрема сприяла прискореному розвитку індустрії цифрових розваг. Незважаючи на те, що можливості для участі в культурних подіях у фізичному просторі були значно обмежені через санітарно-епідеміологічні заходи безпеки, постачальники розваг – як офлайн, так і онлайн – значною мірою розширили свою клієнтську базу, зокрема завдяки впровадженню нових, раніше неіснуючих форматів і послуг [58, с. 2].

У відповідь на виклики пандемії живі театральні виступи почали переміщуватися в онлайн-простір, що стало засобом виживання театру в умовах карантину. У цей період глибокої кризи чимало представників театального мистецтва по всьому світу почали експериментувати зі створенням постановок, орієнтованих безпосередньо на кіберпростір. Ці ініціативи відрізнялися від потокових трансляцій – прямих чи записаних – вистав, що спочатку були створені для традиційної сцени.

На думку зарубіжних дослідників, пандемія стала своєрідною «тріщиною, що якимось чином розділяє та зшиває численні вузли події сенсотворення» [90, с. 4], відкриваючи нові горизонти для осмислення театру як форми мистецької комунікації. Водночас, пандемію Covid-19 не варто розглядати як єдиний чинник, що стимулював використання технологій

вебтрансляції театру. Тенденції до створення онлайн-театрів були зумовлені глибшими, сталішими чинниками впровадження цифрових технологій у культурну сферу. Свідченням цього є масштабна популяризація інтернет-трансляцій театральних постановок, яка тривала навіть після скасування карантинних обмежень.

Дж. Данн-Гоурі стверджує, що «інтернет-театр виник із розриву тканини реального до 2020 р. як естетичний шок, який робить видимими нестабільність, невідчутність і притаманну непізнаваність того, що ми розуміємо як реальність під час першої справді глобальної катастрофи сучасної інформаційної ери» [97]. Таке трактування корелює з тим, що Ж. Ранс'єр означає як дисенсус – «процеси дезідентифікації», які постають у результаті історичних сейсмічних подій. Такі події зупиняють звичні зв'язки, що виконують функцію координат реального [87, с. 5]. Події дисенсусу «виявляють <...> тріщину у відношенні реального до символічного» та вимагають переосмислення й реконфігурації того, яким чином реальність репрезентується в мистецтві [119, с. 5].

Незважаючи на те, що «багатосинхронні» елементи часу, простору та події [135, с. 342] роблять інтернет-театр протилежним втіленню живої вистави, різноманітні цифрові постановки існували ще з початку 1990 х рр. [173, с. 249]. На думку дослідників, цифровізація вже давно є складовою театрального дискурсу, а отже, не обмежується виключно онлайн-виставами [173, с. 256]. Локдаун став каталізатором оновленого інтересу до розширення простору живої вистави завдяки включенню цифрових середовищ [175]. Онтологічні дебати, зосереджені на поняттях живості та присутності, добре опрацьовані в сучасних дослідженнях театру та перформансу [86], де в деяких інтелектуальних колах «дротовий світ» постає як метонім «втраченої тілесності» – точніше, як процес виробництва її замінників [167, с. 193].

У контексті цифрової культури інтернет-театр є ітерацією нових середовищ театральної дії, «які вимагатимуть більшої взаємодії між людиною та нелюдським» [76, с. 115]. Г. Джаннакі називає це середовище «Архівом 4.0»

[106, с. 16], маючи на увазі обчислювальні системи, що структурують невидимі, але всюдисущі взаємозв'язки між людьми, машинами та даними, які потім миттєво документуються та інтерпретуються у хмарному середовищі. Сучасне інформаційне середовище «доповнює саме життя» і стає простором, у якому ми «перетворюємо себе» [106, с. 25] на цифрові суб'єкти, які «не є стабільними категоріями, не статичні, а постійно розвиваються» [76, с. 112]. Отже, сприйняття автентичної реальності у театральній культурі змінилося настільки, що саме поняття «реального» стає спірним: сцена більше не виконує функцію гіпермедіуму (середовища, яке інсценує інші медіа), а перетворюється на простір інтермедіальності, у якому відносини між медіа перевизначаються та реконструюються [66]. Дискурс сучасного театру в умовах інтернет-культури має враховувати мультисинхронний зв'язок, породжений інтернетом як невід'ємною частиною людського життя перших десятиліть XXI ст.

На думку Дж. Данн-Гоурі, сучасне інформаційне середовище посилює сприйняття реального в сценічних постановках завдяки конвергенції медіаформ, зокрема тілесної людини [97]. Пандемія створила умови для виникнення в історичній свідомості людства нової тілесності глобалізації, яка не виражається в ідеологічних термінах, а репрезентується як динамічна реальність, що поєднує тілесне та віртуальне й структурована матеріалізмом інтернету. Інтернет-театр, створений у період пандемії, функціонує як метонім трансформації людського суб'єкта – від тілесної сутності до біотехногібриду [97].

У сфері театральної культури спостерігаються суттєві зміни як у напряму створення, так і репрезентації театральних постановок. У першому випадку інноваційні технології, переважно в парадигмі цифрової культури, сприяють появі абсолютно нових форм театального мистецтва. У другому – масштабне поширення інтернет-комунікацій, розвиток і популяризація мобільних персональних пристроїв та поява соціальних мереж стали

підґрунтям для радикальних трансформацій у способах поширення театральних вистав як культурного продукту на основі їхньої цифровізації.

Упродовж століть театр виконував низку ключових функцій, зокрема: релаксаційну, компенсаторну, соціально-терапевтичну, культуротворчу, інформативну, гедоністичну, евристичну, розважальну, ігрову тощо. Аналіз репрезентації сучасного українського театру в цифровому просторі засвідчує збереження цих традиційних функцій та одночасне розширення і збагачення форм їх реалізації. Зокрема, інформативна функція реалізується за допомогою нових медіа, насамперед соціальних мереж; розважальна, ігрова та гедоністична – через інтеграцію цифрових технологій у театральну виставу або використання інновацій інформаційно-комунікаційних технологій, що забезпечують користувачам доступ до контенту без часових і просторових обмежень. Як засіб комунікації театр прагне інтегрувати сучасні технології, що сприяють розширенню аудиторії. З розвитком технологій зростає участь глядача у виробничій фазі. Завдяки широкому розповсюдженню мобільних пристроїв та нових медіа глядач, як споживач театрального твору, отримує безпрецедентні можливості: від пасивного спостерігача він перетворюється на співучасника процесу створення контенту. У цьому контексті виникає нове явище – культура співучасті, у межах якої користувачі здобувають новий статус у сфері культурного виробництва. Як наслідок, культурне виробництво переходить на нову стадію – стадію співучасті, у межах якої користувачі стають співавторами контенту.

Інтерактивна участь глядача в театральному житті нині є однією з ключових ідей театрального експерименту. Всесвітня мережа Інтернет із розвинутими засобами збору, збереження та поширення інформації здатна стати тим інструментом, який створює можливості для активнішої участі глядача в театральному житті, а можливо, й впливу на нього. Сучасний театр прагне встановити діалог із глядачем за допомогою різноманітних соціальних мереж, блогів і форумів, що розміщуються на офіційних сайтах багатьох театрів.

Соціальні мережі застосовують вебтехнології та мобільні платформи для перетворення спілкування на інтерактивний діалог, що дозволяє створювати та обмінюватися користувацьким контентом, а також надає користувачу структуру для організації, обміну й співпраці [169, с. 13]. Д. Скот визначає соціальні мережі як онлайн-простір, у якому люди можуть ділитися ідеями, контентом, думками та ставленнями. Дослідник підкреслює, що соціальні мережі відрізняються від «традиційних ЗМІ» інклюзивністю – будь-хто може створити власний акаунт і коментувати цікаві записи [180, с. 52]. За словами словацької дослідниці М. Тайтакової, завдяки інтерактивності через персональні мобільні пристрої та соціальні мережі глядачі можуть втручатися у постановки та спільно створювати кінцеву форму театральної вистави в момент її реалізації. Інший тип інтерактивності забезпечується використанням датчиків і пристроїв, що вимірюють миттєві реакції аудиторії (рух, температуру, аплодисменти, посмішку тощо), що, зі свого боку, посилює емпіричні елементи театральної події [187].

Нові технологічні форми відображають потреби сучасного суспільства в інформації – кожен новий технічний винахід, що застосовується у театрі, сприяє розширенню глядацької аудиторії. Розміщення театральних матеріалів в інтернеті дає потенційному глядачу доступ до постановок як традиційного, так і експериментального театру. Провідною світовою цифровою платформою, що дає змогу дивитися постановки світового рівня будь-де та будь-коли, є «Digital Theater». Серед її партнерів провідні європейські та американські театральні компанії, зокрема «Royal Shakespeare Company», «The Old Vic», «Young Vic», «Donmar», «Almeida Theater & Lyric» та інші. У бібліотеці «Digital Theater» міститься понад 150 театральних постановок усіх жанрів світового рівня з 2009 р. і донині. Платформа пропонує трансляції як безпосередньо на телевізор за допомогою додатків «Amazon Fire TV» та «Roku», так і на мобільні телефони чи планшети через додатки для iOS та Android [94]. Окрім того, на платформі розміщено рецензії та статті провідних театральних критиків.

Основна проблема в отриманні інформації про театральні тенденції полягає в системі мережевого пошуку. Ще кілька десятиліть тому театри поклалися на традиційну рекламу та лояльного глядача. Проте на сучасному етапі лише цілеспрямована діяльність, опосередкована інформаційно-комунікаційними технологіями може привернути увагу масового глядача.

В наші дні на більшості офіційних вебсайтах театрів можна знайти не лише інформацію про склад акторської трупи, режисерів-постановників і дирекцію театру, а й діючий репертуар, архівні вистави, а також посилання на відеофайли, розміщені на зручних для користувача хостингах (наприклад, YouTube), доступ до яких надається після отримання спеціального коду (часто за певну плату). Як приклад можна навести вебсайти Київського національного академічного драматичного театру імені Івана Франка, Національного академічного драматичного театру імені Лесі Українки, Національного академічного українського драматичного театру імені М. Заньковецької, Львівського академічного драматичного театру імені Лесі Українки, Театру імені Леся Курбаса; Театру на Подолі; «Дикого театру» та ін.

Таким чином, прогресивні театри активно розвивають систему віртуального перегляду вистав на власних сайтах, пропонують онлайн-трансляції, що здійснюються в трикамерному режимі з можливістю вибору найбільш зручного ракурсу в певний момент вистави.

### **Висновки до розділу**

Інтернет-простір постає як новий вимір взаємодії між театром і глядачем, відкриваючи можливості для альтернативних способів створення та презентації театральних практик, а також для нових форм комунікації між актором і глядачем у цифровому контексті. Він стає складовою частиною культурної комунікації, у межах якої мультимедійні технології сприяють формуванню якісно нового типу взаємодії, а інтернет виконує функцію каналу трансляції театального досвіду. Як наслідок, формується театральний контент як специфічна сфера інтернет-середовища. Характер цих

трансформації становить перспективний об'єкт для подальшої наукової рефлексії.

Сьогодні інтернет-простір та його культурне середовище зумовлюють появу інноваційних способів задоволення інформаційних потреб потенційного театального глядача, пропонуючи актуальні для цифрового суспільства форми презентації театру й забезпечують можливості інтерактивної взаємодії. Цифрові технології інтегрують зміст і форму сценічного мистецтва, що не лише посилює виразність сценічної дії, але й занурює глядача в яскраве та інтуїтивно зрозуміле театральне середовище, надаючи принципово новий досвід сприйняття. Зокрема, цифрова вистава формує інтерактивний простір, що еволюціонує з традиційної драми та функціонує як паралельна реальність, відкриваючи для глядача просторове, емоційне та візуальне занурення у театральну подію.

В сучасному інтернет-просторі представлено професійний та користувацький театральний контент. До першого належать вистави онлайн-театру (практика сценічного показу вистави з паралельною зйомкою в цифровій якості для трансляції онлайн) та цифрового театру (компіляція людського зображення та інноваційних комп'ютерних технологій з елементами інтерактивності в співприсутності глядача). До другого можна віднести фото та відео театральних вистав, що зроблені та викладені користувачами соціальних медіа. Театральний контент надає можливість задовольнити очікування аудиторії в контексті розширення масштабів живої театальної вистави. Перегляд вистав у цифровому форматі не тотожний індивідуальному досвіду відвідування живої театальної постановки, яка залишається важливою складовою театального мистецтва. Проте це створює умови для розширення доступу до окремих вистав, зокрема для молодіжної аудиторії, та поступово утверджується як один із чинників розвитку взаємодії театру з глядачем.

Поява електронних медіа, комп'ютерних технологій та мережі інтернет призвела до переосмислення контексту кодування культурних артефактів, а

також структури популярних театральних постановок. Мобільні телефони, мініатюрні відеореєстратори, автоматизовані та анімовані зображення, а також публікації на таких платформах, як YouTube, Facebook і Twitter, сприяли конвергенції знаків як семіотичних систем і мови як динамічного тексту, розширюючи тим самим простір для участі аудиторії.

Постановки цифрового театру, які функціонують на різноманітних платформах для проведення відеоконференцій і вебінарів, у соціальних мережах та інших цифрових медіа, репрезентують експериментальні форми штучної інтеграції традиційних елементів театральної вистави у віртуальну реальність. Вони формують нову естетику цифрового театального висловлення та, відповідно, зумовлюють трансформацію професійного інструментарію театру.

### РОЗДІЛ 3

## ПЛАТФОРМІЗАЦІЯ УКРАЇНСЬКОГО ТЕАТРУ В КОНТЕКСТІ МЕДІАТИЗАЦІЇ СУСПІЛЬСТВА

### 3.1. Особливості репрезентації сучасного українського театру в інтернет-просторі

Театр традиційно розглядається як «особливий вид публічного простору, в якому у мистецькій формі легітимізуються важливі для суспільства ідеї та теми, формуються національні ідентичності, зберігаються і передаються колективні міфи та історичні наративи, випрацьовуються образи Іншого, визначаються форми і сценарії міжнаціонального діалогу» [124, с. 3]. Водночас сучасна діяльність театрів у культурному середовищі інтернету сприяє розмиванню онтологічних кордонів у контексті ідеї театру як «форми мистецтва, що зазвичай визначається через її залежність від загальних просторово-часових рамок між аудиторією та репрезентацією» [167, с. 178].

Доступність цифрових технологій і соціальні наслідки нового глядацького підходу досягли свого апогею у 2020 р. під час надзвичайної ситуації, спричиненої пандемією Covid-19. Цей період став не лише випробуванням на виживання для театральної мови, що існує завдяки живій присутності глядача та актора, а й відкрив нові можливості для експериментів у відповідь на соціальне дистанціювання, окреслюючи нові моделі культурного споживання.

Серед усіх галузей, що зазнали впливу цифровізації, театральна культура є одним із найяскравіших прикладів завдяки складному шляху еволюції та адаптації до цифрової реальності. Важливим аспектом, що заслуговує на особливу увагу, є комунікація та поширення театральної продукції – сфери, в яких цифрові технології відіграють ключову роль на сучасному етапі. Цифрова революція вивела виставу за межі традиційного сценічного простору, зробивши її доступною всього за один клік для ширшої

та різноманітнішої аудиторії. Театральні установи переосмислили свої комунікаційні стратегії, зосередившись на ефективному використанні цифрових інструментів. Мультимедійні засоби та інтерактивність стали невід'ємними складовими процесу популяризації театральної культури. Лише в останні роки українські театри, як і більшість інших культурних інституцій, почали усвідомлювати важливість присутності в інтернет-просторі, особливо задля поліпшення комунікації та налагодження взаємозв'язків із громадськістю. Здатність керувати власним вебсайтом, робити його інтерактивним, а також вміння постійно оновлювати й підтримувати активність у соціальних мережах, блогах чи цифрових додатках перетворилася на пріоритетне завдання. Культурні та креативні організації, впроваджуючи нові медіа, адаптувалися до тенденцій сучасного суспільства, в якому цифрові технології стали невід'ємною частиною як дозвілля, так і професійної діяльності.

Зростаючим явищем, відомим як «платформізація театру», є новий вимір живого виконання, що транслюється у потоковому режимі та сприймається з найрізноманітніших пристроїв [104]. Це явище відкриває можливості для осмислення сучасного українського театру в межах ширшого процесу медіатизації суспільства. Цифрова революція, яка охоплює як технології, так і практики їх використання й споживання, у поєднанні з наслідками пандемії, докорінно змінила взаємозв'язок між культурою, цифровими медіа, платформами та громадськістю. Саме ці зміни зумовили появу явища, що отримало назву платформізації культури та живих розваг. Під платформізацією культури дослідники розуміють «процес, який дозволяє збирати, систематизувати, розповсюджувати та архівувати культурні продукти для публічного використання на основі алгоритмічних процесів» [104]. На практиці цей феномен наочно демонструє потребу в переосмисленні поняття «живого виконання» з огляду на нові способи його розповсюдження, споживання, просування та архівування за допомогою цифрових, стримінгових платформ і соціальних мереж.

Таке переосмислення має враховувати як індивідуальні потреби користувачів, так і особливості медіа, через які здійснюється доступ до культурного продукту: «онлайн- та стримінгові платформи функціонують завдяки зв'язкам і взаєминам, які виникають у межах самої платформи між членами спільноти» [195]. У випадку театральної вистави, яка традиційно визначається як «живе шоу», ситуація є складнішою. Це пояснюється потужною ідеологією та онтологією «живого» в театрі. На думку Л. Джеміні, хоча сучасна література й медіадослідження трактують «живий виступ» як медіатизований процес – тобто як такий, що не обмежується лише просторово-часовою співприсутністю учасників – усе ще зберігається сильна уява про живий виступ як офлайн-досвід. Ця уява є особливо потужною серед театральних митців і значної частини глядачів. Проте цифрові платформи, такі як Zoom, створюють простір взаємодії між виставою й аудиторією, яка фізично відсутня, але водночас потенційно численна, різноманітна та залучена до події. У цьому сенсі такі платформи забезпечують певний «гостинний» вимір, що може бути порівняний із традиційним «живим» досвідом. Це – форма «живої» присутності, яку варто визнавати та трактувати відповідно.

Пандемія Covid-19 спричинила суттєві зміни в культурному споживанні загалом і особливо вплинула на сферу живих розваг. Тому недоцільно ігнорувати процеси, що виникли й були адаптовані протягом останніх п'яти років, а також їхній вплив на театральну культуру, індустрію розваг і взаємини з аудиторією. У цьому контексті постає необхідність осмислення проблем, які сучасні цифрові технології та платформи ставлять перед театром. Необхідно враховувати, як саме трансформувалися взаємини з новими медіа, і як аудиторія та спільноти реагують на нові форми взаємодії. Насамперед варто пам'ятати, що взаємозв'язок між живим мистецтвом і медіа не є універсальним для всіх платформ. Кожне медіа має свої особливості, логіку функціонування та форми взаємодії, і жодне нове середовище не замінює повністю попереднє. Між платформами та технологіями спостерігаються процеси трансформації та гібридизації, що свідчать про постійний взаємозв'язок між медіа. Тому

вистава, яку дивляться по телебаченню або через онлайн-платформу, набуває унікальних характеристик, перетворюючись на окремий продукт, спеціально адаптований до конкретного типу медіа. Якщо не брати до уваги відмінності між медіа, не зважати на їхню специфічну логіку та способи сприйняття, і не адаптувати контент відповідним чином, вистава втратить свій естетичний і комунікативний потенціал.

Потрібно зазначити, що під час локдауну 2020 р. багато українських митців, представників театральної спільноти, спочатку випадково – через викладання культурного й театрального контенту (архівні відео, домашні репетиції, адаптації наявних вистав до онлайн-формату, використання платформ відеоконференцій) – долучилися до формування нової театральної мови, що відповідала специфіці цифрових технологій та інтернету. Це вилилося у створення інтерактивних наративів, вебсеріалів, відеосценографії, нових форм драматургії та алгоритмічної хореографії із застосуванням інструментів на базі штучного інтелекту, зокрема ChatGPT, чат-бота, створеного OpenAI, або системи Text-to-Image для генерації зображень на основі текстових описів чи підказок. Такі техномедійні формати дозволили по-новому поглянути на виконавські мистецтва як каталізатори нових процесів рецепції.

У нових продуктах культурної індустрії, що формуються за логікою інтернет-маркетингу, відбувається змішування елементів у цифровому реміксі контенту – відповідно до теорії «конвергенції культур» Г. Дженкінса [122]. Це сприяє поширенню нових наративів, у яких користувачі відіграють дедалі активнішу роль, особливо в умовах високої залученості й посиленого соціального зв'язку.

Сучасний інтернет-простір надає широкі можливості для навчання, експериментів, творчості та реалізації театрального досвіду в цифровому середовищі – з усіма естетичними, технічними та реляційними наслідками, що з цього випливають. Наведені приклади демонструють розмаїття форм і потенціал репрезентації сучасного українського театру в онлайн-просторі, а

також різноманіття його вираження й дослідження в межах медіатизованого театрального контексту. У випадку проекту «Театр 360 градусів» митці відчули свободу художнього вираження в межах нового техно-мистецького жанру [30, с. 302], який безпосередньо походить із характеристик цифрових платформ і перебуває під впливом відеокліпів, нет-арту, графічної анімації та мистецтва відеоігор. Наслідком цього стало виникнення певної невизначеності як ознаки нових цифрових форматів, що, очевидно, ще не мають усталеної класифікаційної структури.

Говорити про художнє виконання сьогодні – означає не зводити виставу до окремого тексту (театрального, телевізійного чи кінематографічного), а розглядати видовищність як автономну естетичну категорію. У пріоритет виходить плинність, меланж форм і жанрів, що виявляється в таких видовищних практиках, які не піддаються чіткій класифікації за формальними параметрами. Вистава постає як організація різних текстів – театру, кіно, телебачення, інтернету – які тяжіють до прогресивної нерозрізненості та динамічного потоку, що надає більшої виразності сучасним комунікативним практикам. Партисипативна форма, впроваджена у низку сценічних проєктів із залученням інтерактивних, віртуальних та онлайн-медіа, викликає позитивний відгук у цифрово підготовленої аудиторії. Якщо театральний простір стає «доповненим» і «фігітальним» (поєднуючи фізичне й цифрове) – навіть у межах онлайн-версій через соціальні платформи – важливо, щоб його структура та драматургія були адаптовані до цих умов, занурюючи глядача у «невидиме коло» взаємодії. Це відкриває шлях до нелінійного та кінетично-візуального наративу, нових способів дистанційного, але глибоко залученого контакту з аудиторією – аж до її повного включення в художній твір. Постійно зростаюча технологічна експансія інтерактивних пристроїв задовольняє потреби в дії, близькості та мобільності щодо події або розсіяних подій, а також у мобільності, яка включає перемикання ролей і взаємозамінність між актором і глядачем.

Сучасний український театр, перебуваючи віч-на-віч із віртуальними та мережевими технологіями, пропонує нові способи письма й сприйняття в умовах «onlife» (онлайн) – неологізму, запровадженого Л. Флоріді в однойменному маніфесті для осмислення нашого цифрового буття, яке дедалі менше розділяється на онлайн і офлайн [190]. На думку Л. Флоріді, інформаційно-комунікаційні технології – це не просто інструменти, а радше соціальні сили, що все більше впливають на самосприйняття особистості, соціалізацію, уявлення про реальність (метафізику) та способи взаємодії з нею. У кожному випадку такі технології мають значний етичний, правовий і політичний потенціал, усвідомлення якого відбулося лише порівняно недавно. За спостереженням дослідника, вплив інформаційно-комунікаційних технологій обумовлений щонайменше чотирма ключовими чинниками: по-перше, розмиванням межі між реальністю та віртуальністю; по-друге, стиранням межі між людиною, машиною та природою; по-третє, переходом від інформаційної недостатності до інформаційного надлишку; і по-четверте, зміщенням фокусу з первинності об'єктів, властивостей та бінарних відносин до первинності взаємодій, процесів і мереж [190, с. 25].

Через кілька років після початку пандемії та її наслідків для системи культурного виробництва й споживання можна із певною впевненістю констатувати не стільки початок нової фази розвитку процесу медіатизації соціального, скільки безпрецедентне усвідомлення людством – хоча й не позбавлене складнощів – її глибоких наслідків. Це зумовлює теоретичне й аналітичне осмислення живої комунікації як процесу, що визначається можливістю артикуляції присутності – умов просторово-часового розподілу учасників – і який залежить від соціально-технічних вимірів, сформованих медіасистемою та інтернетом. У цьому сенсі життєздатність культурних явищ можна розглядати крізь призму глобального процесу медіатизації, що охоплює всі сфери соціального життя. Доцільно уточнити, що термін «медіатизація» стосується концепту, широко застосовуваного в соціальних науках і медіазнавстві для аналізу соціально-технологічних трансформацій і вивчення

того, як способи технокомунікаційного посередництва проникають у дедалі більше соціальних сфер – від політики та економіки до освіти, медицини, інформаційних середовищ, а також культурної й мистецької галузі. Медіатизація розглядається як метапроцес (на кшталт глобалізації, індивідуалізації, модернізації), який виявляється у різних сферах по-різному. У науковій літературі, присвяченій цій темі, наголошується на недоцільності техно-детерміністського підходу до соціотехнічних змін. Натомість варто враховувати як інституційні практики, що визначають дизайн і правила використання медіа та технологій, так і індивідуальні чи колективні дії, які «перепрограмовують» або змінюють значення медіа у повсякденному житті.

Медіатизація є ключовою для розуміння динаміки моделювання дійсності за допомогою медіатехнологій, що задають формати й рамки для сприйняття. Телебачення, кінематограф, відео та цифрові медіа-формати суттєво вплинули на трансформацію виконавських мистецтв [150] і сприяли формуванню семантики перформансу, яка запозичує логіку техномедіа – з її фрагментарністю, серійністю, монтажністю, інтермедіальністю, трансмедійністю, спільністю доступу – разом з ідеєю аудиторії як аудиторії участі та як цифрової спільноти. Отже, медіатизація стосується проникнення медіалогіки в повсякденні соціальні контексти. А цифрова медіатизація, яка інтегрує веб, соціальні мережі, мобільні пристрої, системи штучного інтелекту тощо, веде до подальших змін – зокрема, до реконфігурації взаємозв'язків між міжособистісною й масовою комунікацією, трансформації просторово-часових умов соціальної взаємодії, а також переосмислення близькості й відстані у взаємодії через мережеві технології. У цьому сенсі інтернет постає як нормалізоване середовище дії, де повсякденний досвід опосередковується всепроникністю засобів зв'язку та інфраструктур, що формують нові взаємини з навчанням, працею, споживанням, інформацією й дозвіллям. Цифрова медіатизація також сприяла процесу платформізації соціального – тобто тенденції регулювати широку палітру соціальних взаємодій і динаміку виробництва, розповсюдження та споживання контенту за допомогою

інструментів дезінтермедіації, тобто платформ, які дедалі активніше функціонують у сфері художнього та культурного виробництва. Саме ці передумови формують підґрунтя для переосмислення феномену живого виступу з позицій теоретичних і методологічних підходів медіадосліджень, а також дають змогу розглядати його як специфічну форму живої комунікації, що реалізується в медіатизованих контекстах [105, с. 45].

Зараз розвиток цифрових технологій у театрі набирає дедалі більшого поширення. Найбільш очевидний вплив цього процесу простежується в цифровізації сценічного мистецтва та трансформації аудіовізуального мовлення. Завдяки властивостям занурення, інтеграції, гіпермедіальності, інтерактивності й нелінійної наративності, властивим цифровому середовищу, перед театром відкриваються нові горизонти: від трансформації вистав в інтернеті до створення інтерактивних театральних середовищ і розвитку нової мультимедійної драматургії. У контексті мережевої культури сцена вже не є єдиним простором театральної дії: вона може поширюватися як у просторі, так і в часі, охоплюючи різні взаємопов'язані середовища – від багатозадачних платформ, де одночасно функціонують різні додатки, до вебспільнот і телематичних мереж, що формують безпрецедентну стратегію множинної територіалізації [150, с. 44].

У сучасному культурному контексті відбувається динамічний процес інтеграції цифрових технологій у практику закладів культури з метою подолання бар'єрів у комунікації з мистецтвом, особливо для молодіжної аудиторії, для якої ці технології є звичним і зручним середовищем. Інформаційні технології та мультимедіа проникають у театральну діяльність за двома напрямками. З одного боку, вони використовуються як допоміжні інструменти – для створення театральних вебсайтів, надання електронних супровідних матеріалів до вистав, організації цифрових архівів тощо. З другого – ці технології стають повноцінними елементами театральнопостановчого процесу.

Глобальні тенденції розвитку цифрових технологій у всіх сферах життєдіяльності людини зумовили активне включення галузі культури та мистецтв в інтернет-простір. Цей процес значно активізувався під час пандемії, коли досвід безпосередньої участі в культурному житті – зокрема відвідування концертів, виставок, театральних подій – набув форм часткової або повної віртуалізації.

Сучасне завдання театру полягає в тому, щоб забезпечити глядачеві можливість естетичного переживання, водночас навчаючи та розважаючи його. Для досягнення цієї мети театр має стати установою, здатною створювати чіткі, захопливі й ефективні наративи, що супроводжують глядача, залучаючи його до перегляду вистави опосередковано, замість використання надміру професійної мови, яка може здаватися нудною або важкою для сприйняття широкою аудиторією. Як зазначає Г. Рагоне, «оповідь завжди означає обмін, спільне продукування, трансформацію уяви та медіа. Це діалогічна та гібридна операція: уява перетворюється в історію, медіа перетворюються в нову та специфічну суміш, у новому віртуальному середовищі, в якому вони проживають; і кожна операція впливає молекулярно, а іноді й різоче, на емоційний потік культур. Яким же тоді може бути мистецтво оповіді в місцях культури? Мета має полягати у створенні складної наративної та функціональної метафори, яка представляє та інтерпретує культурні структури, події, теми, і яку може розділяти сучасна культура та публіка» [170, с. 335].

Важлива роль у цьому належить інструментам комунікації, які виходять за межі фізичного простору театру: до них належать мультимедійні продукти, соціальні мережі, вебсайти тощо. У цьому контексті технології здатні значною мірою сприяти подоланню когнітивних бар'єрів, персоналізуючи доступ до культурних послуг відповідно до потреб окремих користувачів. Це, зі свого боку, дозволяє долати відчуття неадекватності або відчуження, яке часто стає перешкодою для залучення широкого кола глядачів до споживання театального продукту.

Не менш перспективним напрямом цифровізації є застосування мобільних додатків. Термін «додаток» позначає програмне забезпечення, створене для виконання конкретного завдання або дії. Такі програми надають доступ до великого обсягу даних у різноманітних форматах – фотографій, текстів, аудіо- та відеофайлів, які можна впорядковувати за допомогою налаштовуваних параметрів, посилань та ключових слів, що є релевантними для користувача в конкретний момент. Залежно від технічних характеристик, додатки поділяють на два основні типи: нативні та вебдодатки. Нативні додатки – це програмні продукти, розроблені для певних операційних систем і призначені для встановлення безпосередньо на пристрій. Вони займають місце в пам'яті смартфона або планшета, але можуть працювати у будь-який час, навіть без підключення до мережі Інтернет. Вебдодатки, навпаки, вимагають постійного доступу до мережі, оскільки функціонують як інтерфейс для віддаленого пошуку та обробки даних. Цей тип технології поєднує характеристики як локального, так і хмарного програмного забезпечення. Яскравим прикладом інноваційного застосування додатків у сфері театру є інклюзивний проєкт, реалізований у 2024 р. Національною оперетою України. В межах цього проєкту були впроваджені мобільні застосунки Subcatch та Earcatch, які забезпечують адаптацію вистав для глядачів із порушеннями зору та слуху [15].

Іншим актуальним інструментом цифрової взаємодії є чат-боти – автоматизовані комп'ютерні системи, здатні імітувати людську розмову через слухові або текстові інтерфейси. Це дає змогу здійснювати комунікацію з користувачами у формі природного діалогу, наближеного до спілкування між реальними людьми. Функціональність чат-ботів ґрунтується на технологіях обробки природної мови та штучного інтелекту, що дає змогу системі краще розуміти контекст звернення, навчатися та будувати дедалі складніші діалогові структури завдяки алгоритмам машинного навчання [186]. Одним із найвідоміших прикладів такого інструменту є віртуальний асистент Siri для пристроїв Apple. Інші популярні приклади чат-ботів інтегровані в системи

обміну повідомленнями та соціальні мережі, зокрема Telegram та Facebook Messenger. Зростання популярності цієї технології зумовлене її ефективністю в оптимізації взаємодії між компаніями та користувачами, зокрема у сфері надання інформації, технічної підтримки та підвищення рівня клієнтського сервісу. Саме тому театральні установи також все частіше вдаються до використання чат-ботів у межах цифрової стратегії розвитку.

Серед численних форм присутності театального мистецтва в інтернет-просторі, які представлені на офіційних сайтах, спеціалізованих платформах, у соціальних мережах та на відеохостингах, можна виокремити наступні: цифрові архіви, офіційна цифрова репрезентація театру, онлайн-трансляції драматичних вистав, поширення записів вистав у користувацькому контенті, цифровий інтерактив та експериментально-цифрове моделювання театральної постановки.

На сучасному етапі розвитку цифрового суспільства театр, як і будь-який інший заклад культури, потребує динамічної присутності в інтернет-просторі для збереження актуальності та конкурентоспроможності. Соціальні мережі та інтерактивні вебресурси є одними з головних засобів комунікації з потенційною аудиторією, пропонуючи різноманітні інструменти отримання інформації про діяльність театру.

Сайти українських театрів, зазвичай, вирізняються високим рівнем візуальної привабливості. Вони регулярно оновлюються якісними новинами, ілюстрованими подіями з життя театру, мають інтуїтивно зрозумілу навігаційну структуру, що охоплює розділи з репертуаром, афішами найближчих вистав, інформацією про трупю та історію театру, актуальні новини та контактні дані. Через банерну рекламу сайти також висвітлюють події, що відбуваються на інших театральних майданчиках країни.

Більшість сайтів українських театрів мають розгалужену багаторівневу структуру й належать до категорії візиток або представницьких ресурсів. Актуальність та регулярність оновлення інформації, за окремими винятками, перебуває на високому рівні. Щодо впровадження інноваційних форм

комунікації – таких як онлайн-продаж квитків, інтерактивні блоги, дистанційна взаємодія з глядачем, 3D-екскурсії чи віртуальні тури театрами – вони найчастіше реалізуються у провідних українських театрах, зокрема в закладах столиці. Так, у 2016 р. за підтримки Міністерства культури України та компанії Google в межах програми «Автентична Україна» було створено віртуальні 3D-тури провідними українськими музичними театрами: Львівським національним академічним театром опери та балету імені Соломії Крушельницької, Чернівецьким академічним обласним українським музично-драматичним театром імені Ольги Кобилянської, Одеським національним академічним театром опери та балету, Національним академічним театром опери та балету України імені Тараса Шевченка та Київським національним академічним театром оперети. Спеціальний вебсайт надає користувачам можливість здійснити віртуальний 3D-тур та зануритися в імерсивне середовище театру за допомогою технології віртуальної реальності (Рис. В.1). Головна сторінка сайту, виконана у вигляді мапи України, представляє музичні театри відповідно до географічного районування. Клікнувши на обраний театр, користувач переходить на індивідуальну сторінку з короткою інформацією про заклад, його місцезнаходження та архітектурні особливості.

Віртуальні тури як інтерактивні цифрові проєкти, створені на основі 3D-панорам 360° або 3D-візуалізацій, які складаються з однієї або кількох панорам, з'єднаних між собою переходами-посиланнями, є одним із найефективніших засобів подання інформації. Завдяки цій технології користувач має змогу здійснити захопливу віртуальну екскурсію приміщенням театру, ознайомитися з його внутрішнім простором, побувати у глядацькій залі, переглянути репертуар, макети вистав, театральні костюми, а також дізнатися цікаві факти з історії театру. Такий формат взаємодії створює у потенційного глядача ефект присутності та підсилює інтерес до театрального мистецтва. Окрім того, віртуальний тур, на відміну від відео або звичайної серії фотографій, характеризується інтерактивністю, що надає змогу

наближатися до конкретної точки або віддалятися від неї, а також переміщуватися з однієї панорами на іншу за допомогою активних зон. Наявність віртуального туру визначає нові комунікативні функції театру, впливає на його взаємодію з потенційним глядачем і сприяє створенню особливої атмосфери. Завдяки можливості віддалено ознайомитися з репертуаром або просторовим облаштуванням театру, суттєво посилюється мотивація людини відвідати його офлайн. Розміщення віртуального туру на офіційному сайті театру надає глядачам новий засіб комунікації, який, зі свого боку, сприяє підвищенню репутації закладу та його конкурентоспроможності в культурному середовищі.

За ініціатииви Національної спілки театральних діячів України та за підтримки Українського культурного фонду у 2017 р. було започатковано проєкт зі створення цифрового театального архіву. Його метою є «створення повноцінної національної театральної бази даних, що надасть користувачам доступну, об'єктивну та систематизовану інформацію про театральне мистецтво України останніх п'яти років» [44], а також забезпечення максимально повного збереження такої інформації для наступних поколінь глядачів і дослідників. Особливу увагу організатори проєкту зосередили на виставах, поставлених упродовж 2015–2019 рр. Наразі на сайті архіву представлено 1493 вистави 118 українських театрів. Крім того, в окремих розділах подано стисло інформацію про кожен театральний заклад країни, провідних діячів сцени, театральну критику та актуальні новини театальної культури. Зокрема, на сторінці «Театри» в алфавітному порядку подано узагальнену інформацію про чинні українські театри (область, місто, адреса). Розгорнуту інформацію з фотоконтентом представлено на окремій сторінці кожного конкретного театру, перехід до якої здійснюється шляхом натискання на назву закладу. Окрім повної та актуальної на момент перегляду назви театру, його вебсайту, даних про історію театру від дня заснування до сьогодення, на сторінці представлено інформацію про прем'єрні вистави колективу у 2016–2020 рр. (назва вистави, автор, дата прем'єри, режисер),

фотоконтент (екстер'єр та інтер'єр театру), а також окремі публіцистичні матеріали про сам театр, його історію, провідних режисерів та акторів. Натиснувши на назву конкретної вистави, користувач переходить на нову сторінку з розширеною інформацією про неї: зазначено жанр, мову, кількість дій, нагороди на театральних фестивалях, режисерсько-постановочний склад та акторський склад, подано короткий опис вистави в контексті її значення для театального мистецтва, окремі критичні статті, а також фото- та відеоматеріали (Рис. В. 2). Кожне прізвище, згадане на сторінці вистави, є активним посиланням, що веде до сторінки у розділі «Особи». Водночас розробники свідомо відійшли від традиційної практики біографічного опису, натомість запропонували вичерпну інформацію про професійну діяльність актора, режисера, сценографа, художника з костюмів, хореографа-постановника тощо у 2016–2020 рр. Це рішення є надзвичайно вдалим з точки зору представлення актуального стану театральної практики. На думку Г. Веселовської, яка є кураторкою проєкту, однією з його найважливіших місій є забезпечення достовірної інформації про розвиток сучасного українського театру, що є вкрай необхідним на тлі «суцільної плутанини із датами прем'єр, авторами спектаклів, зіграними акторами ролями» [4]. Отже, проєкт можна позиціонувати як цифрову енциклопедію сучасного українського театру, важливість та актуальність якої зумовлені, серед іншого, потребою у надійному інформаційному ресурсі для дослідників театральної культури та мистецтва.

Офіційна цифрова репрезентація театру виконує важливу функцію: з одного боку, вона демонструє театр як повноцінний заклад культури, а з другого – виконує атрактивну функцію, безпосередньо спрямовану на привернення нової глядацької аудиторії.

У 2020 р. в Україні було започатковано проєкт «Театр 360 градусів», який, на думку дослідників, доцільно розглядати як «унікальний (...) театр, що об'єднує класичний театральний формат та кінозйомку, поєднує традиції та новації» [30, с. 302], а також як «доступний театр, що поєднується із сучасними

технологіями в новому виді візуального мистецтва, здатного розширити глядацьку аудиторію та впровадити новий діджитальний контент» [7, с. 235]. Київський академічний драматичний театр на Подолі став першою театральною інституцією в Україні, яка ініціювала створення професійних відеOVERSІЙ вистав із чинного репертуару. Такий підхід поєднав актуальність театального мистецтва з технічними можливостями сучасного візуального медіа. В основі успіху ініціативи – продумана інформаційна стратегія, залучення профільних спеціалістів, а також професійна відеофіксація, що включає широкий спектр сучасних технічних засобів. Пілотною роботою в межах інноваційного проєкту «Театр 360 градусів» стала постановка Івана Уривського «Камінний господар» за поетичною драмою Лесі Українки. Її відеOVERSІЯ, завдяки нестандартному режисерському підходу до зйомки та монтажу, перетворилася на самодостатній мистецький витвір. Формат цифрового показу дозволив зосередити увагу глядача на візуальних і смислових нюансах, які у звичайному театральному перегляді могли б залишитися поза увагою через обмеженість просторової перспективи. Особливістю цієї ініціативи стало створення вистави, яка одночасно існує у двох формах – як традиційна сценічна подія і як окремий відеOPPODUKT. Саме така «подвійна» природа відкрила нові можливості для творчого експерименту: зокрема, було використано 3D-ефекти (режисер – Андрій Компанієць), розроблено специфічну режисуру екранізації (режисер – Валентин Кондратюк) та втілено складні операторські рішення (оператор-постановник – Ігор Фоміченко) [36; 8].

Цифровізація є вагомим комунікаційним процесом сучасного суспільства, що спонукає різні соціальні інституції та галузі, зокрема сферу культури, до впровадження цифрових технологій. Станом на початок 2020-х рр. цифровізація дедалі активніше проникає у культурну сферу України, зокрема в театральне мистецтво.

Варто зазначити, що в умовах цифрового суспільства, в якому динамічно зростає кількість мультимедійного контенту, а пропозиція альтернативних

видів розваг є надзвичайно широкою, театр змушений звертатися до популяризації вистав за допомогою інноваційних цифрових інструментів. У такий спосіб театральне мистецтво стає привабливішим для сучасного споживача культурного продукту, а його оновлений публічний імідж сприяє підвищенню економічної ефективності, зокрема – державних театральних установ. Так, зокрема, всі сучасні та найзначущі вистави минулих років, зокрема ті, що увійшли до золотого фонду української театральної культури, а також різноманітні новітні театральні проєкти, що цифровізовані та представлені на офіційних вебсайтах державних театрів України (Національного академічного драматичного театру імені Івана Франка, Національного академічного драматичного театру імені Лесі Українки, Харківського державного академічного українського драматичного театру імені Т. Г. Шевченка, Дніпровського національного академічного українського музично-драматичного театру імені Т. Г. Шевченка, Національного академічного українського драматичного театру імені М. Заньковецької, Львівського академічного драматичного театру імені Лесі Українки, Театру імені Леся Курбаса та ін.), спрямовані на популяризацію театру.

Сучасна трансформація культурної економіки безпосередньо пов'язана з дедалі зростаючою «культурою участі» [88, с. 1073]. Комунікація між «мережевою громадськістю» та медіасередовищем у цьому випадку не є односторонньою, а передбачає взаємодію – безпосередню участь споживача в процесі. Це спрощує та демократизує діалог між аудиторією та культурною інституцією. Використання цифрових технологій культурними установами доцільно розглядати як трансформаційну стратегію, що здатна кардинально змінити ставлення споживачів до певного культурного осередку [124, с. 28]. У цьому контексті культурна цифровізація здатна розширювати можливості й особистий простір користувачів, забезпечуючи їм конфіденційність завдяки процесу, який називається «безликим обличчям» [109, с. 12]. Отже, ізоляції та «мовчання», необхідних для ефективного споживання культурного продукту,

значно легше досягти в онлайн-середовищі, ніж в офлайн-просторі. Ефективна онлайн-взаємодія може демократизувати дискусію та розширити доступ аудиторії до паратекстуальних смислів, що суттєво інтенсифікує «процес створення смислу».

Актуальність цифрових трендів для українського театру початку 2020-х рр. яскраво засвідчили пандемія Covid-19 та відкрита військова агресія з боку Росії. З 24 лютого 2022 р. весь театральний світ України змушений був на певний період перейти в режим «тотального онлайну», адже інтернет-ресурси стали єдиним каналом комунікації з глядачами. Використання цифрових інструментів для дистанційної демонстрації театрального контенту здійснюється шляхом трансляцій та онлайн-потоків. У цьому контексті варто згадати про цифрові бібліотеки українських театрів – професійні записи, демонстрацію, оцифрування та архівування найкращих вистав, що входять до «золотого фонду». Це забезпечує можливість трансляції контенту в режимі реального часу (онлайн-трансляції, онлайн-стрімінги, онлайн-вистави з порожніх залів тощо) і сприяє суттєвому розширенню географії глядацької аудиторії, а також збереженню мистецької спадщини для майбутніх поколінь. Водночас це суттєво трансформує саму сутність театрального мистецтва, яке традиційно існує в умовах «живого» виступу та специфічної сценічної акустики.

У сучасному світі цифрові формати є однією з невід'ємних складових процесу просування – як у сфері реклами (цифрові білборди, банери), так і в системі PR-комунікацій (інноваційні проєкти для громадськості, онлайн-конференції, розсилка прес-матеріалів через Bluetooth), а також у застосуванні нестандартних інструментів (використання технологій AR і VR, рекламні ігри, віртуальні тури залами театру тощо). Однією з інноваційних технологій, що застосовується українськими театрами в інтернет-просторі, є штучний інтелект. Наприклад, у Молодому театрі, окрім традиційної системи продажу квитків «Купити без комісії», впроваджено нову квиткову систему – Telegram-касир, яка на основі штучного інтелекту миттєво пропонує користувачеві

зручні місця в глядацькій залі відповідно до індивідуальних уподобань і побажань кожного конкретного потенційного глядача [6]. Попри те, що використання штучного інтелекту театрами на цьому етапі, здебільшого, обмежується квитковими системами, така технологія має значний потенціал до подальшої інтеграції в різноманітні напрями діяльності театральних закладів.

Театр як представник традиційних форм мистецтва має глибоку історію та потужний вплив. Однак зі стрімким розвитком нових медіатехнологій традиційна театральна індустрія зазнає безпрецедентних трансформацій. Завдяки своїм унікальним методам комунікації та інтерактивності нові медіа створюють ширший простір для репрезентації театру та відкривають нові форми художнього вираження для сучасного українського театру. Інтеграція театру з новими медіа не лише змінила методи виробництва й трансляції вистав, але й сприяла переосмисленню досвіду глядачів. З історичної перспективи, стрімкий розвиток новітніх медіатехнологій, які постійно оновлюються та розширюють канали поширення театального продукту, відкрив нові горизонти для інновацій у театральному мистецтві.

Особливо очевидною ця тенденція стала останніми роками – з популяризацією мережевих технологій і зростанням інтелекту мобільних пристроїв. Важливу роль на сучасному етапі розвитку цифрового суспільства в усіх сферах життя відіграють соціальні медіа загалом і соціальні мережі зокрема.

Розвиток соціальних мереж справив суттєвий вплив на еволюцію сучасного українського театру, посприявши:

- розширенню можливостей для поширення користувацького контенту театального спрямування (фото- й відеоматеріалів із вистав, публікацій, сторисів, шортсів, рілсів тощо);
- формуванню інфраструктури, що дозволяє театральним діячам об'єднуватися та співпрацювати;
- налагодженню зв'язків із театральними постановками й установами;

- створення платформи для продукування мистецтва, ведення діалогу та дискусій у спільнотах за інтересами;
- забезпечення організацій інструментами для слухання громадськості та підвищення обізнаності про мистецтво.

У контексті сучасного українського театру роль соціальних мереж можна умовно поділити на три основні напрями:

- репрезентація діяльності конкретного театрального закладу та надання потенційному глядачу важливої інформації (наприклад, про дату прем'єри, актуальний репертуар, перенесення вистави та ін.) (Рис. В. 3; В. 4);
- діяльності режисера або актора як репрезентанта цього закладу (наприклад, акаунти В. Ажнова та І. Уривського) (Рис. В. 5; В. 6);
- просування окремого театрального продукту – вистави або перформансу (наприклад, «Конотопська відьма» І. Уривського та ін.) (Рис. В. 7).

Наразі практично кожен офіційний сайт театру містить посилання на соціальні мережі, за якими користувач може перейти на офіційні акаунти театру в Facebook, Instagram, YouTube, а подекуди й у TikTok. Кожна з цих платформ має свої особливості й переваги для репрезентації театральної діяльності, однак спільним для всіх є важливість створення контенту, що залучає користувача та дає йому змогу висловлювати власну думку. Існують також інструменти, що сприяють безпосередньому контакту з глядачем, зокрема особисті повідомлення та прямі трансляції, під час яких можна ставити запитання й отримувати зворотний зв'язок. Це підсилює ефективність комунікації та поглиблює взаємозв'язок між театром і аудиторією.

Контент, який є найбільш успішним серед користувачів, має візуальний характер, причому відеоматеріали переважають у соціальних мережах. Інформативні публікації стимулюють більшу зацікавленість громадськості та стають засобом для глибшого розуміння і оцінки театру. Дописи, присвячені розташуванню театру та його територіальному контексту, також викликають позитивну реакцію аудиторії. Публікації з освітнім спрямуванням, орієнтовані

на засвоєння нових тем, демонструють вищі показники залученості та схвального сприйняття. Крім того, значну увагу привертає контент, створений користувачами, тобто матеріали, опубліковані глядачами та поширені на офіційній сторінці театру. Соціальні мережі відкрили, і дедалі більше відкривають, театрам можливість пропонувати новий інтерактивний контент, розширювати аудиторію, а також презентувати неопубліковані або маловідомі постановки. Формат, що поєднує візуальний і текстовий контент, виявляється особливо ефективним у сфері мистецтва завдяки вдалому поєднанню соціальних медіа і цифрових технологій. Метою в культурному середовищі є використання різних соціальних платформ для демонстрації якості, передавання емоцій і створення нових форматів залучення та розваг, що підвищує загальну насолоду від театральної культури.

Серед основних принципів, які театр має впровадити для реалізації ефективної цифрової стратегії в культурній сфері, варто виділити необхідність адаптації складних тем і концепцій до зрозумілого рівня для широкої аудиторії – особливо для тих, хто через вік чи освітній рівень не мав нагоди глибоко зануритися в цю галузь. Йдеться, фактично, про «демократизацію мистецтва» – його відкритість і доступність, що сприяє комунікації на рівні однолітків. Цифрові технології відкривають новий вимір сприйняття театральної культури: за допомогою онлайн-платформ вистава може існувати в повністю віртуальному просторі, позбавлена контексту традиційної сцени.

Кожному театру варто сформувати власний стиль комунікації, який буде послідовно застосовуватися у всіх каналах – від офіційного вебсайту до сторінок у соціальних мережах. Для театру «говорити мовою соціальних мереж» означає використовувати характерні для кожної платформи засоби комунікації. Театр, який прагне стати доступним через цифровий сторітелінг, отримує можливість розповідати про події, історії та проекти, супроводжуючи глядача в повсякденному житті і наповнюючи його багатогранним контентом. Завдяки сторітелінгу театр може формувати спільний наратив із користувачем, стаючи джерелом інформації та емоційної прив'язаності. Наприклад,

Instagram робить акцент на Stories і Reels – новітніх формах короткого візуального контенту, які стали ефективним способом для режисерів і акторів розповідати про себе та свою діяльність. Stories зазвичай використовуються для демонстрації ключових моментів вистав, поділених на короткі епізоди. Важливу роль тут відіграє тривалість – адже концентрація уваги в користувачів онлайн швидко знижується, а занадто довгі відео часто залишаються непоміченими. Т. Шаган зазначає, що Instagram Reels «дозволяють користувачам переглядати відео, створені іншими, і мотивують до соціальної взаємодії, що ґрунтується на рівні розважальності контенту; публікувати власні відео для здобуття соціальних винагород (лайків, коментарів, поширень); завдяки високій інтерактивності підсилюється комунікація з іншими користувачами, що сприяє зростанню соціального капіталу» [54, с. 5]. Reels часто використовуються для створення розважального або креативного контенту, який відображає та посилює культурні норми й соціальні тенденції сучасного суспільства, а також є цінним джерелом для вивчення цифрової екранної культури. В контексті театрального контенту, Reels відкривають можливість для поширення інформації про виставу (зокрема прем'єру), а також для створення самостійного культурного продукту на її основі. Яскравими прикладами ефективної SMM-стратегії театру є пости у Facebook або короткі відео в Instagram за участі зірок шоу-бізнесу, які відвідують театри. Згадка про театр, назву вистави, режисера й акторів у таких публікаціях помітно підвищує інтерес молоді до театру завдяки цілеспрямованій стратегії онлайн-комунікації.

Дослідники класифікують інтернет-контент на дві основні групи: офіційний контент і контент, створений користувачами. Зокрема, А. Овчаренко наголошує, що медіаконтент у соціальних мережах поділяється на два типи: користувацький контент (User Generated Content) – це візуальний інформаційно значущий вміст цифрових носіїв (зокрема відео, фотографії, GIF-файли, меми тощо), який створюється безпосередньо користувачами і самостійно поширюється ними на особистих сторінках у соціальних мережах;

та професійний контент (Professionally Generated Content), що створюється професійними авторами – режисерами, кліпмейкерами, маркетинговими агентствами, представниками брендів тощо, і зазвичай відзначається високою якістю [34]. Тобто, у першому випадку йдеться про контент, створений працівниками театрального закладу (наприклад, прес-службою або маркетинговим відділом) і оприлюднений через офіційні цифрові платформи театру – вебсайт або сторінки у соціальних мережах. У другому випадку мається на увазі контент (відео, фотографії, YouTube Shorts, Instagram Reels, публікації та дописи), створений передусім театрами – тобто користувачами, які відвідують театри на регулярній основі або епізодично. Основне смислове навантаження контенту цього типу полягає у вираженні вражень (переважно позитивних) від перебування в театрі загалом і від перегляду конкретної вистави (Рис. В. 8).

Однією з показових, безпрецедентних спроб українських театрів посилити інтерес потенційної аудиторії до нової постановки та забезпечити її касовий успіх за допомогою інструментів соціальних медіа є кейс, пов'язаний із творчою діяльністю режисера І. Уривського. У 2023 р. він розпочав роботу над постановкою вистави «Конотопська відьма» за твором Г. Квітки-Основ'яненка. Високу зацікавленість користувачів соціальних мереж ТікТок, Instagram та Facebook викликали короткі відео, що демонструють підготовчий процес, репетиції, а також фрагменти самої вистави. Ці матеріали поширюються як самим режисером, так і глядачами, які вже відвідали виставу. Значною мірою інформаційний ажітаж навколо вистави, започаткований у соціальних мережах, активно підтримується іншими цифровими платформами. Зокрема, платформа «Суспільне. Культура» присвятила постановці низку матеріалів, наголошуючи на її унікальності й феноменальній популярності: «Деякі відео глядачів у ТікТок збирають понад 800–900 тисяч переглядів. Під гештегом #конотопськавідьма у цій самій соцмережі – близько 20,4 мільйонів переглядів. У коментарях люди скаржаться, що придбати квитки практично неможливо, оскільки вони розкупаються в першу ж

годину продажу – й то за кілька місяців наперед! Відеофрагменти вистави майже одразу заповнили соцмережі, передусім TikTok. Глядачів захопила містична атмосфера чорно-білого дійства, в якому людське тіло у грі світла і тіні переплітається в єдине ціле зі звуками» [32].

Варто зазначити, що І. Уривський є одним із небагатьох сучасних українських режисерів, який активно взаємодіє з користувачами у соціальних мережах, усіяло сприяючи поширенню театрального контенту та руйнуючи своєрідний «саркофаг», під яким традиційно приховувалося театральне дійство. Наприклад, у виставах І. Уривського не лише дозволено здійснювати відеозйомку та фотографування під час спектаклю, але й заохочується подальше публічне поширення користувацького контенту в мережі. Крім того, І. Уривський є одним із найзатребуваніших учасників численних подкастів, відеозустрічей, онлайн-конференцій, присвячених проблематиці та перспективам розвитку сучасного українського театру. Такий підхід, який можна охарактеризувати як персоналізований, є одним із найефективніших у контексті популяризації української театральної культури серед молоді за допомогою цифрових технологій. На думку театрознавців, вистави І. Уривського, представлені в репертуарі столичних театрів, зокрема «Украдене щастя» І. Франка, «Лимерівна» П. Мирного, «Камінний господар» Лесі Українки, «Безталанна» І. Карпенка-Карого та інші, свідчать про націєцентричний вектор його творчості [3, с. 130]. Отже, використання інтернет-простору як платформи для популяризації сучасного українського театру не лише сприяє зростанню інтересу до творчості окремих режисерів і акторів, а й позитивно впливає на процеси культурної самоідентифікації, активізує патріотичні настрої, що є надзвичайно важливим чинником у сучасних умовах, зокрема в контексті російсько-української війни. У межах посилення культурної самоідентифікації засобами цифрової репрезентації українського театру характерною рисою є використання культурних символів, зрозумілих та упізнаваних широкими верствами українського суспільства, з метою їхнього переосмислення та наповнення новими ціннісними змістами.

Театрознавці звертають увагу на те, що, з одного боку, «мультимедійні технології, свобода пересування й можливість бачити світ у вікні монітора» сприяють універсалізації традиційних персонажів українського театру, що водночас супроводжується їхньою «відірваністю від національного коріння» [3, с. 132]. З другого боку, спостерігається тенденція актуалізації цих персонажів через переосмислення форм репрезентації й зміщення акцентів відповідно до ключових напрямів розвитку сучасного соціокультурного простору. Осучаснення театру є однією з характерних тенденцій сучасного сценічного процесу, спрямованих на подолання культурної кризи у суспільній свідомості. Репрезентація українського театру в інтернет-просторі може розглядатися як процес відродження театральної культури, що сприяє інтеграції традиційних смислових форм у новий сучасний контекст, забезпечуючи перехід на якісно новий рівень розвитку. Традиційний діалог між театральним мистецтвом і впровадженням інноваційних технологій, що супроводжував театр упродовж усієї історії його розвитку, породжує нові сенси, які одночасно сприяють збереженню спадковості, підтримці ідентичності українського народу на національному, етнічному, культурному та інших рівнях і водночас створюють умови для налагодження продуктивного міжкультурного діалогу.

Важливою складовою сучасної театральної комунікації є репрезентація театральних установ у цифровому середовищі та використання технологій маркетингу в соціальних мережах (SMM – Social Media Marketing). Театри України активно застосовують соціальні мережі для поширення інформації про свою діяльність та майбутні події серед реальної й потенційної аудиторії. Наповнення соціальних мереж релевантним контентом виконує низку важливих функцій: інформування про майбутні події, формування глядацької лояльності через прямий маркетинг (спілкування у коментарях, приватних повідомленнях), цільове розміщення публікацій, реклама та залучення нової аудиторії за допомогою маркетингових інструментів, таких як прямі трансляції та онлайн-інтерв'ю з відомими режисерами, акторами, директорами

театрів [70, с. 139]. Однією з інноваційних форм взаємодії з інтернет-аудиторією є ретрансляція у форматі користувацького контенту – специфічна форма подання театрального дійства, що полягає у непрофесійному відеозаписі та монтажі вистави. Подібні відео часто є результатом інтеграції драматичного мистецтва в урбаністичні простори. Випадкові глядачі, які несподівано стали свідками театральної дії у міському середовищі, діляться власними враженнями у соціальних мережах, зокрема публікують відеозаписи подій. Світовий досвід демонструє існування спеціалізованих акаунтів у популярних соціальних мережах (наприклад, в Instagram), де розміщується виключно контент, створений глядачами – зокрема фотографії, зроблені до початку вистави або в антракті. Такий підхід, на нашу думку, є перспективним напрямом розвитку, що може бути адаптований і в українському інформаційному просторі найближчим часом. Social Media Marketing, або маркетинг у соціальних мережах, є комплексом заходів із просування у таких соціальних платформах, як Facebook, Instagram, YouTube, TikTok. Цей напрям є однією з ефективних технологій популяризації діяльності українських театрів та просування їхнього продукту – театральних вистав – у цифровому просторі. До певної міри, театральний SMM можна вважати еволюційною формою традиційного для театру методу «сарафанного радіо» – тобто усної передачі рекомендацій, відгуків чи особистих вражень, які часто є вирішальними у прийнятті рішення про відвідування вистави. Завдяки особливостям інтернет-контактів, SMM дозволяє театрам використовувати персоналізовані дані, зазначені користувачем у власному акаунті соціальних мереж: стать, вік, сімейний стан, уподобання у музиці, літературі, кіно, захоплення тощо. Це створює можливості для ефективного таргетування інформації та побудови взаємодії з глядачем.

Отже, незважаючи на порівняно невеликий досвід репрезентації театральної культури в інтернет-просторі, можна стверджувати, що сучасний український театр сьогодні все активніше представлений у цифровому середовищі повною панорамою театральних подій, практик та інтерпретацій.

Театральне мистецтво завжди було відображенням культури свого часу й простору. Завдяки цьому паралелізму воно природно адаптується до нових технологій, трансформуючи як форми свого існування, так і засоби художнього вираження. Змінюючи інструменти, естетичні засади й методи творчості, український театр також зазнає змін, що дозволяють йому відповідати викликам сучасного інформаційного суспільства.

### **3.2. Відеохостинги та стримінгові платформи як засоби поширення театрального контенту: українські реалії**

Станом на першу половину 2020-х рр. завдяки інструментам, які пропонуються вебом та цифровими технологіями, такі поняття, як «інтерактивність», «віртуальність», «зв'язок» стали звичними, поширеними та загальноживаними. Завдяки мережі розвиваються нові форми самоорганізованої агрегації – віртуальні або розширені спільноти, інтелектуальні множини (так звані «розумні натовпи»), громадянські мережі та мережеві публіки. Те, що засновник Всесвітньої павутини Т. Бернерс-Лі назвав інтеркреативністю, втілюється в життя. Він наголошував: «Павутина – це радше соціальна інновація, ніж технічна. Метою її створення було сприяння співпраці <...>. Кінцева мета мережі – покращити мережеве існування у світі» [69, с. 33]. У цьому контексті «нетворкінг» – одна з найяскравіших соціальних практик, що виникла внаслідок нової реляційної динаміки, зумовленої розвитком мережі. Д. де Керкгов, теоретик концепції «сполучного інтелекту», визначає зв'язність як здатність «каталізувати співпрацю між різними людьми, конфігуруючи себе як розширення пам'яті та приватних комунікативних і інтелектуальних здібностей, що колективізуються в момент їх публікації та поширення» [92]. За допомогою концепції мережевого театру (Networked Theatre) досліджується потенціал інтернету як засобу драматургічного впливу. У цьому форматі драматизується не лише відстань, а й одночасність, повсюдність, а також можливість передавання аудіо- й відеосигналу в режимі реального часу через віддалені з'єднання, потокове

передавання, технологію DVTS, інтерактивні онлайн-мапи. Мережевий театр активно застосовує всі типи мережевих технологій, включно з мобільними пристроями останнього покоління. Це дає змогу реалізовувати театральні практики у русі, з використанням геоприв'язки та додатків, що зчитують невидимі потоки інформації в міському середовищі. Л. Джеміні наголошує: «Це можливі методи комунікації, які втілюють випадковість соціального та дедалі більш розвинену динаміку віртуалізації. Їх можна експериментально застосовувати та постійно оновлювати, не порушуючи цілісності театральної форми, яка як і раніше характеризується «тілесністю» та емоційністю, пов'язаною з фізичною присутністю актора, що, зрештою, все ще є незалежною змінною в процесі визначення поняття «театр» [102]. Якщо вебтеатри для пошукових систем – це лише вебпортали театрів або онлайн-бази даних, то інтернет-театр або мережевий театр – це форма театральної вистави, яка передбачає: розширення можливостей дистанційного перегляду через підключені до мережі камери та потокове передавання у реальному часі; драматургічне створення театру спеціально для мережі – інтерактивного простору, яким можна керувати за допомогою гіпертекстів і гіпермедіа; вільний доступ онлайн-користувачів з можливістю їхньої участі у чаті, відеоформатах або через взаємодію з віртуальними середовищами та персонажами (від перших MUD – Multi User Domain, MOO – об'єктно-орієнтованих MUD – до сучасних соціальних ігрових платформ Multiverso, таких як Roblox) [168].

Майже через сорок років після глобальної події, що вийшла за межі сцени, щоб поширитися у світ, значно більший за сценічний простір – вистави «Громадянські війни», створеної режисером Р. Вілсоном на замовлення комітету з організації та проведення Олімпійських ігор у Лос-Анджелесі, – а також через десятиліття після 24-годинної вистави Р. Аскотта «Теленойя», яка поєднувала митців за допомогою всіх форм комунікації того часу (BBS, факс, відеофон, телетекст), сьогодні відбувається розвиток нової дистанційної вистави. Починаючи від перших мереж BBS і IRC-чатів, від кабельного

телебачення до веблогів і потокових медіасистем, справжня поетика (а разом із нею ідеологія) безпосередньої та інтерактивної комунікації сформувала альтернативну, відкриту і широкодоступну технологію, що експериментує з перформативними та партисипативними режимами, можливо, у межах новинних груп або соціальних мереж. Концепція «тут і зараз» театру – співприсутності актора і глядача в одному просторі-часі – сьогодні трансформується у різні «рівні присутності», які надають цифрові технології та інтернет. Це може бути як присутність наживо, так і медіатизована або дистанційна, завдяки парадигмам безпосередності, гіпермедіальності та віртуальності. Присутність постійно змінює співвідношення «асинхронності та миттєвості комунікації, залучаючи сенсорні та перцептивні переживання» [79].

Театр фактично розширює свої межі, дедалі більше окреслюючи себе як простір потоків, що характеризуються взаємопов'язаною одночасністю. Дебати щодо поняття «живості» та її підсилення через цифрові технології розпочалися історичним есе Ф. Ауслендера наприкінці 1990-х рр. [60]. Проте однозначної відповіді на запитання, що саме означає цей термін, чи належить він до характеристик технологій, чи до продуктивності, або радше до «активного» бачення глядача, досі не існує. Л. Джеміні стверджує, що специфіка живого виконання полягає в безпосередності, але з появою інтернету та платформного суспільства виникають нові форми «співприсутності»: «Історія живості як концепції, що народжується і розвивається в медіатизованих контекстах суспільства, демонструє, що ми стикаємося з чимось, що більше не може бути визначено онтологічно ані присутністю людей, ані їхньою співприсутністю, а отже – навіть не фізичними стосунками та розподілом простору-часу. Натомість цікаво спостерігати, як жива природа конструюється як досвід аудиторії <...>» [104]. За її словами, онлайн-досвід, що характеризує виробництво та споживання театральних, танцювальних і музичних вистав сьогодні, потребує розгляду через призму цифрової живості настільки, наскільки він є результатом рівня залученості

глядачів і митців, їхньої готовності розіграти цей цифровий перформативний артефакт як подарунок. Це означає сприймати інтерактивні медіа – а отже й перформативні практики, що в них здійснюються – як живі медіа [104].

Також Дж. Бочча-Артєрі, досліджуючи кібертеатр, підкреслює, що телеприсутність та віртуальна реальність, які є середовищем існування «живого» кібертеатру, створюють перформативні простори для роздумів про суспільство, де компоненти повсякденного життя, зокрема найсуперечливіші і найвідстороненіші, переосмислюються у грі [71, с. 114]. Факт демонстрації посередницького засобу між глядачем і дією проблематизує сам акт «дивитися та сприймати», нав'язуючи глядачеві мета-рефлексію щодо змісту вистави. Віртуалізація дії забезпечує критичний, небезпосередній погляд на реальність. У досвіді онлайн-театру глядач переживає подвійний досвід – фізичний і віртуальний – обидва однаково захоплені та реальні. Учасники вебтеатру одночасно перебувають фізично перед монітором і віртуально присутні у театральній дії. Саме взаємність телеприсутності та можливість кожного втрутитися у виставу визначають специфіку формату вебтеатру [71].

У 2018 р. за сприянням Українського культурного фонду в українському інтернет-просторі розпочала діяльність онлайн-платформа, сучасний український театр онлайн Open Theatre, метою якого є популяризація сучасного українського сценічного мистецтва засобами цифрових технологій, наповнення контенту живими трансляціями вистав, різноманітних концертів, перформансів та актуальних мистецьких подій [153]. Окрім того, увагу привертають огляди театральних івентів, вистав, інтерв'ю, сюжети про український театр, відеолекції з театрознавства, бекстейдж (Рис. В. 9).

Серед перших трансляцій платформи – сучасний балет Варіації Життя, «Артіль»: міні-фестиваль хореографічних вистав; вистави «Бомба» (Фестиваль «Мовчання не золото - нова швидка драма»), «Гайдамаки», «Світ у горіховій шкарлупі», «Людвіг XIV» (вистава для дітей), «Android. Номер на твоїй спині», «Шестеро характерів ненаписаної комедії», «Метаморфоза»,

«Майн Кампф, або шкарпетки в кавнику», «Пер Гюнт» (Академічний театр ім. М.С. Щепкіна, Суми), «Hooligan», «Drama Queens».; Startup Гогольfest 2019. Маріуполь: Сергій Бабкін, «Батерфляй – Заборонені кольори», Гранд-опера «Неро» (Неро), «Весна священна» («The Rite of Spring»), «Red Snapper», «Dakh Daughters», вистави «О два», «Сотворіння»; перформанс за мотивами твору Д. Ленга «The little match girl passion», перформанс невидимого. Артіль: «Imspace», «Alter Ego, або 7 сцен для перетворення Я», Перформанс невидимого. Артіль: «Помилка 404», «Групова п'єса № 1», Перформанс «Мистецтво демократії. Мистецтво любові» та ін.

Основний акцент організаторів проєкту зосереджено на висвітленні найвідоміших театральних вистав, постановки яких здійснено українською мовою та які віддзеркалюють контекст сьогодення. Так, наприклад, у 2021 р. на платформі відбувався щоденний показ вистав з IStage 2021 – фестивалю-лабораторії ідей актуального театру від ГОГОЛЬFEST, трансляції незалежного театрального проєкту «Осінь на Плутоні» (Львів), вистави «Однокласники» театру «Віримо» (Дніпро), «Клас» Київського академічного театру драми і комедії на Лівому березі Дніпра (Київ), «Нові шрами» Дикого театру (Київ), «Дванадцята ніч, або що захочете» Івано-Франківського драматичного театру та команди Project W (Івано-Франківськ), «Страждання на Гончарівці» Театру «Нефть» (Харків) та інші. Особливу увагу з моменту повномасштабного воєнного вторгнення російської армії на територію України (24 лютого 2022 р.) було приділено проєкту «Драма-спрінт», що проходять у рамках масштабного проєкту UkrainianDramaNetwork. Цей проєкт було розроблено за ініціативою Театру на Жуках та за сприянням платформи Укрдрамахаб, Театру драматургів і Українського інституту, а також за фінансової підтримки Стабілізаційного фонду культури у 2022 р., Міністерства закордонних справ Німеччини та Goethe-Institut. Серед п'єс, які поки що не отримали сценічного втілення, відібрано твори, що стали переможцями драматургічних конкурсів у 2021–2022 рр. (їх розподіл між режисерами відбувався на основі методу жеребкування через opencall). До

читань п'єс увійшли: «Гамлет. Шоу» Д. Тернового, «Зателефонуй мені на війну» Д. Меркулової, «Примарна земля» А. Бондаренка, «Молочайник» О. Гриценко та інші.

Надзвичайно важливою у контексті популяризації українського театру на сучасному етапі є репрезентація його діяльності потенційному глядачу в цікавій формі, що сприяє не лише підвищенню обізнаності користувачів про історію і сьогодення певного театрального закладу, а й формуванню інтересу до провідних діячів та театральної продукції, а відтак – прагнення відвідати ту чи іншу виставу. Наприклад, на онлайн-платформі OpenTheatre представлено короткі відео (загальний хронометраж яких становить приблизно 6 хвилин) про провідні театри України: Національний академічний драматичний театр імені Івана Франка, Національна опера України імені Т. Г. Шевченка, Сумський академічний театр імені М. С. Щепкіна, Київський академічний театр ляльок, Театр драми і комедії на Лівому березі Дніпра (Київ), Театр на Подолі та інші. Окрему увагу привертають відеолекції «Міцний перформатив» з театрознавицею Л. Мигашко, в яких у формі інфотейнменту – жанру, мобілізованого типом інформаційного та розважального дискурсу, в якому кожен телевізійний формат має специфічні параметри, пов'язані єдиним принципом подачі інформації в розважальній формі, що базується на гедоністичній функції медіа та апелює до емоцій глядача завдяки використанню певних змістово-структурних аспектів, прийомів і методів [53, с. 172] – подано актуальні теоретичні питання сучасного театру. Зокрема, йдеться про теми «Постдраматичний театр», «Візуальний театр», «Документальний театр», «Перформативність», «Сайт-специфік театр», «Мультимедіа в театрі», «Драматург у класичному розумінні та в сучасності», «If-ter-face theatre» («театр вам в обличчя») та інші.

Відеоконтент, спрямований на посилення інтересу потенційних глядачів перед прем'єрами, також заслуговує на увагу. Це короткі відео з хронометражем близько 8–9 хвилин (наприклад, про вистави «Погані дороги», «Сталкери» Театру драми і комедії на Лівому березі Дніпра, «Ласкаво просимо

до пекла» Молодого театру та інші). Відійшовши від стандартного журналістського підходу, автори зробили акцент на висвітленні бекстейджу – налаштуванні акторів перед виставою, процесі гримування, окремих уривках генерального прогону, виході акторів на сцену тощо. Ці сцени перемежовані інтерв'ю з режисером-постановником, виконавцями головних ролей та глядачами до і після перегляду вистави.

Стримінг, як спосіб передавання контенту через інтернет, суттєво трансформує повсякденне використання медіа та практики в медіаіндустрії [74], водночас відчутно впливаючи на розвиток театральної індустрії. Театр завжди був потужною формою художнього вираження, однак технологічна еволюція принесла нові можливості для комунікації з аудиторією. На сучасному етапі стримінгові сервіси забезпечують користувачам миттєвий доступ до широкого спектру театрального контенту. Цей перехід стосується не лише зручності, а й різноманітності варіантів та глобальної доступності.

Завдяки стримінговим платформам глядачі можуть переглядати театральні постановки з будь-якого місця, не виходячи з дому. На думку дослідників, стримінгова передача даних передбачає споживання інформаційних товарів без обов'язкового володіння файлами контенту, зберігання файлів на сервері та доступ до них за вимогою [191]. Щомісячна підписка гарантує «необмежений» доступ до каталогу, який постійно оновлюється та вдосконалюється.

Отже, багато українських театрів – Національний академічний театр імені Івана Франка, Київський національний академічний театр оперети, Національний драматичний театр імені Марії Заньковецької, Херсонський обласний академічний музично-драматичний театр, Київський академічний театр драми і комедії на лівому березі, Український малий драматичний театр, Львівський академічний драматичний театр ім. Лесі Українки, Чернівецький академічний обласний український музично-драматичний театр ім. Ольги Кобилянської, Дикий театр, Львівський академічний молодіжний театр імені Леся Курбаса та ін. – розпочали трансляції вистав онлайн, залучаючи значну

аудиторію глядачів у десятках країн світу, що «дозволяє значно розширити аудиторії конкретних театрів та позитивно впливає на їхній авторитет у світовій спільноті» [120, с. 9]. Це сприяє демократизації доступу до різних форм мистецтва, дозволяючи аудиторії відкривати нові культурні горизонти без географічних обмежень. Така інтеграція не лише збільшує охоплення постановок, а й збагачує глядацький досвід через різноманітність наративів.

Крім того, цифрові технології відкрили нові можливості для репрезентації театральних робіт. Функції, як-от субтитри кількома мовами (наприклад, онлайн-театр Dramох), доступ до авторських коментарів і можливість перегляду контенту на різних пристроях, роблять театральний досвід більш цікавим та персоналізованим. Глобальне охоплення стримінгових платформ також сприяє міжнародній співпраці, що, зі свого боку, ще більше збагачує пропонований контент. Результатом є розширена та взаємопов'язана культурна екосистема, де обмін ідеями та впливами стає більш гнучким і динамічним.

Вплив стримінгу на культуру і суспільство є надзвичайно вагомим. Завдяки цьому історії, які раніше були доступні лише локальній аудиторії, отримали можливість охопити світову спільноту. Це розширює охоплення театральних постановок і збагачує культурний досвід глядачів, надаючи їм доступ до різноманітних наративів і точок зору. Демократизація контенту є важливою складовою сучасної культурної політики. У минулому ті, хто не міг відвідувати великі міські центри, були позбавлені багатьох культурних вражень. Нині кожен, хто має доступ до інтернету, може переглядати безліч фільмів, серіалів та вистав, що сприяє культурному обміну та впливає на нові форми художнього виробництва.

Стримінгові трансляції стали потужним інструментом для виведення наративів із недостатньо представлених спільнот на перший план. Надаючи платформу для різноманітних голосів, потокове передавання сприяє ширшому та більш інклюзивному розумінню світу. Це не лише розширює культурний репертуар глядачів, а й стимулює діалог та емпатію між різними культурами.

Перша половина третього десятиліття ХХІ ст. в Україні відзначилася значним зростанням популярності стримінгових сервісів та онлайн-кінотеатрів, що безумовно пов'язано із загальною тенденцією цифровізації більшості процесів, зокрема переходом на використання різноманітних сервісів для перегляду та пошуку необхідного контенту з можливістю доступу до культурних продуктів без прив'язки до часу та конкретного місця перебування. Серед ключових чинників розвитку стримінгових платформ із театральним контентом в Україні, окрім безпрецедентного рівня розвитку цифрових технологій і пандемії Covid-19, що стали каталізаторами переходу багатьох галузей людської діяльності в онлайн-формат, особливе значення має початок повномасштабного вторгнення російських військ на українські землі та введення воєнного стану.

З лютого 2022 р. в Україні було запущено онлайн-театр DramoX – чеський стримінговий сервіс, який за щомісячну підписку надає доступ до вистав світових театрів (Англійський національний балет, Стратфордський фестиваль, Берлінська державна опера, Королівський театр у Мадриді, паризький Театр де ля Віль, Версальська королівська опера, Лос-Анджелеська опера, Норвезький національний театр опери і балету, Чеський національний театр опери і балету та інші; вистави іноземними мовами транслюються з субтитрами) [5], а також українських театрів. Станом на 2023 р. на платформі було представлено понад 350 вистав, серед яких понад 100 – у постановках більш ніж 50 професійних українських театральних колективів, зокрема Національного академічного театру опери і балету України імені Тараса Шевченка, Львівського національного академічного театру опери і балету імені Соломії Крушельницької, Харківського театру «Публіцист», Львівського театру імені Лесі Українки, Дикого театру, Центру сучасного мистецтва «Дах», театрів «Актор», «Прекрасні квіти», Чернігівського театру ляльок, Одеського академічного музично-драматичного театру імені В. Василька, Національного академічного драматичного театру імені Івана Франка, Вінницького театру імені М. Садовського, Київ Модерн-Балету та інших [5].

Станом на початок травня 2025 р. на стримінговому сервісі представлено від однієї до семи вистав українських театрів (в середньому по три-п'ять вистав) (Рис. В. 10). Зокрема, на Dramox надано доступ до семи вистав Київського академічного театру драми і комедії на лівому березі Дніпра – «Погані дороги», «Моменти/Momenti», «Ерендіра не хоче вмирати», «Одіссею, повертайся додому», «Поїхати не можна залишитися», «Сімейний альбом/Album di Famiglia», «VINO»; трьох вистав Національного академічного театру імені Івана Франка – «VERBA», «Morituri te salutant», «Отелло»; двох вистав Театру 360 градусів – «Камінний господар», «Шинель»; трьох вистав Київського академічного театру «Золоті ворота» – «Тату, ти мене любиш?», «Я повернувся», «Milisc/Любов»; чотирьох вистав Дикого театру – «Червоне, чорне і знову червоне», «Механічний апельсин», «Віталік», «Ла ла лайно»; п'яти вистав Херсонського обласного академічного музично-драматичного театру імені М. Куліша – «Буде тобі, враже, так, як відьма скаже», «Станція, або розклад бажань», «Джива», «Позивний “Горобчик”», «Котигорошко проти вікінгів» тощо. На сторінці кожного театру розміщено його логотип, коротку інформацію про історію заснування та діяльність колективу на сучасному етапі, особливо це стосується театрів, що опинилися на тимчасово окупованих територіях, а також перелік вистав, доступних для перегляду. Обравши конкретну виставу, користувач переходить на окрему сторінку, де представлено опис постановки (авторів драматичного твору, короткий сюжет тощо), режисерсько-постановочний і акторський склад, а також трейлер. Нижче на сторінці розміщено інші вистави театру, а також підбірку вистав інших театрів із тими ж виконавцями або схожих за жанром (Рис. В. 11).

Окремим напрямом репрезентації сучасного українського театру є подкасти – аудіо- або відеофайли з організацією підписки на них, що автоматично завантажуються на комп'ютер або мобільний пристрій користувача щойно з'являється новий епізод [183, с. 190]. У сучасному інтернет-просторі серед українських подкастів, які обговорюють різноманітні

театральні проблеми, є: «Станція Театральна» (ведучі – актори Молодого театру С. Пащенко та О. Нежурко) (Рис. В. 12), «Український театр, кіно та фемінізм», відеоподкаст «Інакші», театральний подкаст з Олександрою Удод, театральний подкаст #1 з Миколою Бобиним та @theaterstudiovik2906, «Mincultruyvit», «Наразі без назви», «Культура всього», «Rozмова» (Уривський: історія українського театру), «Театральний подкаст» та інші. Крім того, окремі театральні колективи започаткували власні подкасти. Наприклад, у лютому 2025 р. Харківський альтернативний театр «Нафта» запустив подкаст про театр «Алло на хвилі «Нафта», у якому засновник, режисер і актор А. Вусик розмовляє з провідними діячами українського театру, прагнучи «розуміти, навіщо потрібен театр, показати його внутрішню “машинерію”, поговорити про локальну культуру Харкова, почути впливових жителів і жительок цього міста, а також обговорити його знакові проєкти та вплив на місто повномасштабної війни» [28]. Подкаст театру «Нафта» об’єднує митців, щоб розповісти про своє життя, роботу і процес створення театру.

Вебтеатр та контент за запитом вже стали звичайною практикою у багатьох країнах світу і поступово набувають такої ж популярності в Україні. Театральна індустрія, враховуючи зміну споживчих звичок, переосмислила процес виробництва та розповсюдження контенту, впроваджуючи нові синергії та альянси, швидко адаптуючись до змін у міжнародній ситуації. Менш ніж за сім років в українському інтернет-просторі замість кількох розріджених послуг сформувався порівняно широкий і різноманітний асортимент.

Цифрові технології, на хвилі зростання інтересу до національної культури, відкривають нові можливості для пошуку інноваційних форм переосмислення здобутків і розвитку українського театру. Окрім того, позитивний вплив на формування й посилення культурної самоідентифікації українців здійснюється засобами репрезентації в інтернет-просторі таких аспектів:

– національної традиційної культури та її актуалізації через театральне мистецтво для сучасного покоління українців (зокрема, використання народної обрядовості, автентичної танцювальної і пісенної творчості, костюмів і їх стилізації);

– особливостей діяльності окремих колективів в умовах вимушеної релокації – тобто переміщення або переселення закладів культури і мистецтва, колективів та окремих представників культурних і креативних індустрій, а також культурних цінностей як у межах України, так і за її межами, з міркувань безпеки та з метою збереження і відтворення матеріальних і духовних культурних надбань, а також створення, поширення і популяризації українського культурного продукту та послуг [29, с. 92];

– вистав на воєнно-патріотичну тематику, які присвячені розповідям про події анексії Криму, Антитерористичної операції на Донбасі, початку відкритого наступу російських військ 24 лютого 2022 р. та інші події.

Проєкт «Український національний театр у прямому ефірі» – це онлайн-бренд вистав, започаткований Міністерством культури та інформаційної політики для реалізації цифрової стратегії національної культури через інтеграцію онлайн- та офлайн-форматів, одночасні виступи і трансляції. Національний театр України використовує власні творчі можливості, ресурси театру та акторів для створення нового формату «інтеграції подвійної вистави» – одночасного показу офлайн- та онлайн-вистав.

Наразі розвиток «онлайн-вистав» в Україні перебуває на початковій стадії, переважно відтворюючи офлайн-постановки. Одним із прикладів інноваційного підходу до осмислення можливостей українського театру в цифровому суспільстві є проєкт «Театр 360<sup>0</sup>». Водночас залишається відкритим багато питань, пов'язаних зі сценічною уявою драматичних творів, художньою практикою простору вистави, взаємодією з аудиторією, а також зі стратегічним плануванням маркетингових операцій. Емоційна відповідність тематики драматургії і запитів інтернет-аудиторії, трансформація сценічних вистав у напрямку мови об'єктива, а також відчуття занурення, присутності і

інтерактивного досвіду стали ключовими моментами, на які мають звернути увагу творці.

Активний розвиток сучасного театру в тісному зв'язку з цифровими технологіями не означає зникнення традиційного театру у процесі цифровізації. Навпаки, це дає підстави вести мову про подальше поширення театрального мистецтва за межі фізичних театрів у ширший цифровий простір. У цифрову епоху, де віртуальне й реальне глибоко інтегровані, традиційний театр продовжуватиме надавати глядачам естетичний досвід, наповнений життєвим теплом і гуманістичними почуттями, із його унікальними атрибутами «присутності» та «емпатії». У перспективі найближчого часу цифрові вистави поступово змінять спосіб створення мистецтва, взаємини між глядачем і виконавцем, трансформуючи модель транзакцій на ринку виконавських мистецтв. Зокрема дистанційна синтетична репетиція значно скоротить витрати і час на підготовку вистав. Зворотний зв'язок від онлайн-виступів у режимі реального часу впливатиме на психологічний стан акторів під час живих виступів. Якщо в майбутньому буде впроваджена дистанційна соматосенсорна взаємодія, то відгук глядача під час вистави може навіть змінювати середовище, в якому виступають актори.

Цифрові технології, засновані на інтелектуальних рішеннях, глибоко трансформують сучасний український театр, проте з естетичної точки зору цифрові вистави залишаються все ж театральними постановками.

Розвиток цифрової вистави стикається з низкою викликів: недостатньо розвинена інфраструктура, відсутність єдиних стандартів ресурсів і гострий дефіцит висококваліфікованих фахівців. Спеціалізовані культурні мережі є важливою основою для розвитку цифрового театру. Успішність створення хмарної платформи цифрового театру – ключового елементу цифрової вистави – залежить від рівня розвитку і повноти цієї інфраструктури. Крім того, деякі базові технології передачі культурних даних у спеціалізованих мережах і хмарних платформах великих культурних даних залишаються недостатньо опрацьованими, що вимагає від відповідних установ координації дій,

концентрації ресурсів, оптимізації механізмів управління та підтримки спільних досліджень основних технологічних рішень. Водночас існує гострий дефіцит професійних кадрів. Цифрова вистава є продуктом інтеграції мистецтва та технологій, тому її створення потребує злагодженої роботи міждисциплінарної команди фахівців, які однаково добре розуміються і на мистецтві, і на технологіях. З огляду на це, доцільним видається поступове введення в систему професійної вищої мистецької освіти дисципліни «Цифрова вистава», що сприятиме комплексному впровадженню інформаційних та інтелектуальних технологій у сфері драматичного мистецтва в цифрову епоху, а також розвитку міждисциплінарних компетенцій.

Однією з головних особливостей цифрових вистав є комплексне застосування технологій та систем інтелектуального простору драматичного мистецтва. На відміну від традиційних методів запису, телевізійного мовлення чи онлайн-трансляцій, цифрова вистава трансформує та модернізує традиційний театр. Вона використовує датчики для комплексного збору мультимодальних даних – звуку, зображень, акторської гри. Потім, завдяки багатовимірній інтелектуальній обробці даних і точному відтворенню тривимірних динамічних образів, сцена «переноситься» до домашнього середовища, що дозволяє глядачам переглядати вистави вдома, створюючи перехід від «онлайн-перегляду» до «переживання на місці». Застосування таких технологій, як розпізнавання образів, рендеринг у реальному часі, взаємодія людини з комп'ютером, віртуальна та доповнена реальність, а також відображення надвисокої чіткості, дозволяє створити максимально захопливий, реалістичний і комфортний простір для перегляду драматичних творів.

Станом на 2025 р. практики українського театру дають змогу констатувати, що всі провідні світові тенденції цифровізації театру – починаючи від репрезентації на вебсайтах, сторінках у соціальних мережах, представлення на стримінгових платформах і відеохостингах, і до цифрового

театру та інтегрування інноваційних цифрових технологій у сценічну дію – отримали втілення на національному ґрунті. На тлі інтеграції онлайн- і офлайн-театрального мистецтва деякі художні колективи зосередилися на сприянні створенню цифрових театрів та інноваціях у моделях поширення. Так, наприклад, у 2021 р. було розроблено платформу доповненої реальності ALTstage – експериментальний інноваційний проєкт, створений у рамках творчої колаборації української «Платформи сучасного танцю», ІТ-компанії WeAR Studio та німецького театру Post Theater. Представлений формат надає можливість переглядати вистави у кількох режимах: «наживо, коли доповнена реальність взаємодіє з акторами на сцені, та вдома, коли глядач бачить виконавців, що виходять з екрана на клавіатуру його ноутбука» [43] (Рис. В. 13). Специфіка створення вистав за допомогою платформи доповненої реальності ALTstage полягає у поєднанні за допомогою хмарних сервісів кількох шарів реальності – фізичної реальності, доповненої реальності та двовимірної відео на екрані або проєкції – з налаштуванням на синхронне відтворення. Щоб переглянути виставу, користувачу необхідно завантажити відповідний застосунок (ALTstage) через App Store або Google Play, обрати та завантажити виставу в додатку, а також на сайті проєкту. На сайті представлено кілька перформансів: «Метаморфози» (Я. Кайнар, Київ), «In Between» (І. Башук, Київ), «Повторіть, будь ласка» (О. Безгінова та А. Кузьмічова, Дніпро), «Поза часом» (О. Дробиш, Харків) [43]. У жовтні 2021 р. відбулася прем'єра мультимедійної танцювальної вистави з доповненою реальністю «P.A.N.TER – Performing Arts Never Terminate» (Рис. В. 14), створеної на основі оповідання «Голодар» Ф. Кафки. Відповідно до задуму драматурга вистави М. Шумахера (Post Theater, Німеччина), у постановці здійснено порівняльний аналіз взаємодії Голодаря та Пантери, а також висвітлено проблему поколінних відмінностей у контексті сучасного світу.

Перспективи розвитку цифрової вистави в Україні полягають у подальших змінах форм театральних вистав і методів їх поширення. Логічним видається, зокрема:

- інтеграція сценічних просторів різних театрів, поєднанні віртуальних сцен із реальними сценічними конструкціями;
- органічна взаємодія цифрових віртуальних акторів і реальних акторів на одній сцені;
- віддалена взаємодія глядачів і акторів;
- розв'язання таких проблем, як репетиції виконавців у різних локаціях та обмежена кількість місць у залі для глядачів;
- інтегруванні інтелектуальних театральних художніх просторів із видавничою справою, кіно, радіо, телебаченням тощо в контексті розвитку інтелектуальної трансформації культурних практик.

Практика цифрової вистави передусім полягає у прагненні представити театральний твір у його «оригінальному вигляді» ширшій аудиторії, долаючи просторово-часові обмеження традиційного сценічного показу. Перегляд вистави «на місці», «в реальному часі» та в умовах ефекту «занурення» не має бути залежним від конкретного часу і простору. У цьому контексті особливо важливим є досягнення гармонійного балансу між мистецтвом і технологією, змістом і формою, дотримання принципів художньої творчості та естетичної цілісності, а також використання технологій як засобу підсилення художньої виразності та емоційної сили театального мистецтва.

### **Висновки до розділу**

Удосконалення технологій Web 2.0, розвиток соціальних мереж, блогосфери, програмного забезпечення, користувацького контенту, а також утвердження концепції «виробника» стимулюють сучасну людину до дослідження власного творчого потенціалу через гіперповерхню екрана персонального комп'ютера. Ця тенденція закономірно відображається на різних рівнях культурних практик, зокрема й театральних.

Феномен платформізації зумовлює потребу у переосмисленні концепту «живого виконання» в контексті його сприйняття, розповсюдження,

просування та архівування на нових медіа, цифрових і стримінгових платформах, а також у соціальних мережах.

У межах цифрового інструментарію сучасного українського театру основний акцент зроблено на застосуванні технологій для забезпечення дистанційних трансляцій театрального контенту, використанні інноваційних технологій з метою популяризації українського театру, формуванні онлайн-представництв театральних закладів у цифровому просторі, а також на реалізації стратегій SMM. Провадження цифрових технологій у діяльність сучасного українського театру наразі активно репрезентований на платформах культурно-мистецьких установ та в соціальних мережах. Цифровізація театру постає як важливий прикладний інструмент, який відіграє значну роль у процесах популяризації театрального мистецтва в українському суспільстві. Водночас, за умов широкомасштабної цифровізації, актуальним залишається питання збереження автентичної сутності театрального мистецтва.

Активізація репрезентації українського театру в соціальних мережах сприяла: наданню користувачам можливості створювати і поширювати власний театральний контент (фотографії, відео з вистав, публікації, сториз, шортс, рілз тощо); створенню умов для конструктивної взаємодії театральних режисерів, акторів і глядачів; встановленню ефективного двостороннього зв'язку між користувачами та театральними установами.

Репрезентація сучасного українського театру в інтернет-просторі є процесом, що спрямований на відродження театральної культури, стимулює формування нових напрямів розвитку, сприяє інтеграції традиційних форм у нові контексти та створює підґрунтя для переходу на якісно новий рівень функціонування театрального мистецтва.

Сьогодні значна частина театрального контенту споживається користувачами за допомогою відеохостингів і стримінгових сервісів. Ключовими чинниками активного розвитку стримінгових платформ з театральним контентом в Україні стали: стрімке зростання цифрових

технологій, пандемія Covid-19, повномасштабне вторгнення Російської Федерації на територію України та запровадження воєнного стану.

Соціокультурні реалії останніх років в Україні, зокрема ескалація військової агресії з боку Російської Федерації, а також пов'язані з цим політичні, економічні та соціальні виклики, показово продемонстрували необхідність впровадження високих цифрових технологій у сферу культури. Від того, скільки культурного контенту буде оцифровано в сучасних умовах, залежить не лише рівень його сприйняття сучасним глядачем, а й збереження національного культурного спадку для майбутніх поколінь.

## ВИСНОВКИ

1. Інтернет-простір – частина культурної комунікації, в якій цифрові технології надають можливість створення взаємодії нового типу, а інтернет є каналом транслявання пропонує інноваційний вимір для взаємодії театру та глядача (відкриття нових способів створення та репрезентації театру, а також актуальних форм взаємодії). Відбувається формування театрального контенту як специфічної сфери інтернет-простору. Інтернет-простір та його культурне середовище зумовлюють появу інноваційних способів задоволення інформаційних, гедоністичних, рекреаційних, розважальних, ігрових, компенсаторних, соціально-терапевтичних, культуротворчих та інших потреб потенційного театального глядача, надають актуальні для сучасного цифрового суспільства

Для сучасної культурної ситуації характерне впровадження інноваційних цифрових технологій у театральну практику з метою подолання комунікаційних бар'єрів для глядачів. Інформаційно-комунікаційні технології та мультимедіа застосовуються в театральній діяльності як допоміжні інструменти для створення офіційних вебсайтів, акаунтів у соціальних мережах, стримінгових та онлайн платформ, електронних пояснень до вистав, збереження театральних архівів та ін., а в іншому стають повноцінними складовими театральсько-постановочної діяльності (кібертеатр або цифровий театр).

2. Театральна культура пов'язана з особливою художньою сферою життя суспільства і проявляється в духовному вимірі: створенні, поширенні та сприйнятті духовних цінностей, що реалізуються через театральну постановку. Змістовий рівень театральної культури в інтернет-просторі можна розглядати як нові форми театральної вистави, що реалізуються засобами інформаційно-комунікативних технологій, а рівень ефективного функціонування театральної інфраструктури – як цифрову базу театру,

інформаційні інтернет-ресурси, різноманітні соціальні медіа, що орієнтовані на висвітлення театральних подій.

Сучасний театр не замикається в межах художнього простору, а отримує унікальну репрезентацію у всесвітній мережі Інтернет завдяки своїй головній особливості – знаходженню в двох просторах (фізичному та віртуальному) одночасно. Інтернет-простір забезпечує актуалізацію міфологічного рівня світовідчуття для глядача, надаючи можливість відчувати себе і спостерігачем і учасником театральної дії, виконуючи ці ролі не послідовно, а одночасно. Інтернет-форуми та сучасні протоколи HTML поєднують ролі письменника і читача, творця та споживача. Важливу роль відіграє можливість спостерігати театральні події в реальному масштабі часу. Завдяки інтернету глядач стає співучасником і повертається до відчуття власного універсалізму та переживання партиципації.

3. Онлайн-театр – новий вид традиційного театру, практика сценічного показу вистави з паралельною зйомкою в цифровій якості для трансляції онлайн. Онлайн-театр пропонує засоби, за допомогою яких певні вистави можуть бути сприйняті більшою кількістю глядачів, особливо молоддю, і поступово займає власне місце як один із елементів динамічних стосунків театру з аудиторією. Цифровий (або кібер) театр – новий різновид традиційного театру, специфіка якої полягає в компіляції людського зображення та інноваційних комп'ютерних технологій з елементами інтраактивності в співприсутності глядача. Цифровий театр використовує спільні з онлайн-театром технології – незважаючи на те, що більшість вистав цифрового театру через високий рівень інтраактивності розраховані на показ в режимі реального часу, в інтернет-просторі широко представлені записи цих постановок. Оскільки вистави онлайн-театру є медіатизованими, (створені для живої вистави, записані на певний аудіовізуально відтворений носій та представлені в інтернет-просторі), доцільно розглядати онлайн-театр як один із напрямів сучасного цифрового театру.

Характеристиками цифрового театру є: використання цифрових технологій як основа вистави; використання режисерами-постановниками різноманітних підходів до використання цифрових технологій в процесі реалізації авторського задуму (неповторність та унікальність кожного твору цифрового театру); високий рівень імерсивності, що передбачає повне занурення та залучення глядача в театральну дію; специфічна інтерактивність (глядач має безпосередню можливість впливати на розвиток сюжетної лінії); відсутність прив'язки до певного приміщення; можливість залучення значної кількості глядачів (завдяки інформаційно-комунікативним технологіям); активне поєднання та творче комбінування різноманітних прийомів театального та кіномистецтва, відеоігор та медіа-арту; доступність для потенційного глядача (дана характеристика стосується не лише надання доступу глядачу 24/7, але й порівняно з традиційним театром невелику вартість постановки, оскільки цифрова вистава вимагає значно менших фінансових витрат в процесі її створення). Основою театральної події (вистави) стає цифрова технологія з різними рівнями інтерактивності.

Постановки цифрового театру, представлені в сучасній інтернет-культурі на різноманітних платформах для проведення відеоконференцій та вебінарів, в соціальних мережах та ін. репрезентують експериментальні форми штучної інтеграції традиційних елементів вистави у віртуальну реальність, нову естетику цифрового театального висловлення і, відповідно, зумовлюють трансформацію професійного інструментарію. Цифровий театр, що перебуває нині на етапі становлення має потужний потенціал, що виникає на перетині театральності та дигітальності.

4. Основними формами театру в інтернет-просторі є: цифровий архів, офіційна цифрова репрезентація театру, онлайн-трансляції вистав, ретрансляція в користувацькому контенті, цифровий інтерактив та експериментально-цифрове моделювання театральної постановки.

Цифрові інструменти, що застосовуються сучасним українським театром можна категоризувати таким чином: цифрові інструменти для

дистанційної демонстрації театрального контенту; інноваційні технології для популяризації українського театального мистецтва; представництва театральних закладів України у цифровому середовищі та SMM.

Інтернет, соціальні мережі, цифрове середовище та системи мобільного зв'язку залишаються малодослідженою сферою перформативності та потенційними сферами експериментальної творчості театральних діячів.

Використання інтернет-простору як середовища популяризації сучасного українського театру сприяє: посиленню інтересу до творчості конкретних режисерів та акторів, позитивно впливає на культурну самоідентифікацію (використання культурних символів, що зрозумілі та впізнавані представниками українського суспільства, з метою їх переосмислення і наповнення новими цінностями), посилює патріотичні почуття, що є надзвичайно важливим аспектом на сучасному етапі, в мовах російсько-української війни.

Осучаснення як характерна риса театральних процесів спрямована на подолання культурної кризи в суспільній свідомості. Репрезентація українського театру в інтернет-просторі є процесом відродження театальної культури, що сприяє інтегруванню старих форм побутування сенсу в новий сучасний контекст, переходу на якісно новий рівень розвитку. Діалогізм традиційного театру та інноваційних технологій народжує нові сенси, що дозволяє зберегти спадковість, підтримує ідентичність українського народу на різних рівнях (національна, етнічна, культурна та ін.) і водночас дозволяє налагоджувати продуктивний міжкультурний діалог.

5. Репрезентація сучасного українського театру в інтернет-просторі відбувається завдяки: *цілеспрямованій офіційній діяльності театральних закладів*, що характеризується дотриманням обраної політики кожного конкретного закладу, регулярністю, інформаційним спрямуванням (анонси прем'єр, описи вистав, ознайомлення з автором драматичного першоджерела, режисерсько-постановочним і акторським складом) і представлена професійним візуальним контентом (з високою якістю фото і відео) на

театральну тематику на спеціалізованих вебсайтах, офіційних акаунтах театрів у соціальних мережах, стримінгових платформах, онлайн-платформах та довільній інтернет-активності глядачів, що має спонтанний характер, вирізняється ненормованістю, неконтрольованістю, нерегулярністю і представлена користувацьким контентом у соціальних мережах (візуальний контент непрофесійної якості, дописи – враження від переглянутих вистав та відвідування театру як культурного івенту).

Позитивний вплив інтегрування сучасного українського театру в інтернет-простір, проявляється в: актуалізації театру для молодого покоління; розробці інноваційних та розвитку чинних театральних форм, форматів та практик; безпрецедентному рівні можливостей творчого експериментування з цифровим інструментарієм як засобом та/або елементом сценічної дії; наданні потенційному глядачу/користувачу нового театального досвіду, опосередкованого цифровими технологіями; на практичному рівні – в максимальному полегшенні доступу як до традиційного театального видовища офлайн (інформування користувачів про прем'єри, дати і місце проведення показів вистав, продаж квитків через вебсайти театрів або за допомогою спеціальних онлайн додатків, чат-ботів з використанням штучного інтелекту), так і до театального продукту онлайн (безкоштовні відео вистав на YouTube, онлайн-театри, стримінгові платформи та ін.).

Засобами репрезентації українського театру в інтернет-просторі формується і посилюється культурна самоідентифікація українців, зокрема завдяки: популяризації національної традиційної культури та її актуалізації засобами театального мистецтва для сучасного покоління українців (використання народної обрядовості, автентичної танцювальної, пісенної творчості, костюмів та їх стилізація); висвітленню особливостей діяльності окремих театральних колективів України в умовах вимушеної релокації; наданню доступу до вистав на воєнно-патріотичну тематику, дія яких відбувається під час анексії Криму, Антитерористичної операції на Донбасі, початку відкритого наступу російських військ 24 лютого 2022 р. та ін.

6. Платформізація театральної культури є процесом, що сприяє збиранню, систематизації, розповсюдженню та архівуванню театального продукту для публічного використання на основі алгоритмічних процесів (за Л. Джеміні). Протягом кінця 2010-х рр. – першої половини 2020-х рр. український театр перейшов на новий рівень взаємодії з цифровими технологіями. Українськими театральними закладами та окремими представниками сучасного українського театру активно розробляються найбільш популярні в сучасному цифровому суспільстві практики взаємодії з інформаційно-комунікативними технологіями (розробка вебсайтів, ведення офіційних акаунтів у соціальних мережах, надання доступу до вистав через стримінгові платформи, ведення прямих трансляцій на онлайн-платформах та ін.). Мистецька взаємодія з цифровими технологіями здійснює вплив на трансформацію традиційної театральної естетики, зокрема в напрямі впровадження новаторського цифрового театального контенту, створеного на перетині театального формату і кінозйомки (проект «Татр 360 градусів» та ін.).

7. Подальші дослідження доцільно зосередити на таких напрямках:

– теоретичне осмислення естетичних параметрів цифрового театру у контексті взаємодії сценічного мистецтва з відеоіграми, кінематографом, AR/VR-технологіями та медіа-артом;

– поглиблене вивчення специфіки глядацької взаємодії в цифровому театрі, зокрема механізмів партиципації, інтерактивності, імерсивності та гейміфікації театального досвіду;

– компаративний аналіз українських і зарубіжних моделей цифрової театральної практики, що дозволить виявити національні особливості цифровізації театру та запозичити успішні міжнародні стратегії вітчизняної репрезентації;

– вивчення впливу цифрових інструментів на театральну освіту, зокрема інтеграцію онлайн-форматів, симуляцій, цифрових лабораторій та платформ для віддаленого сценічного тренінгу;

– аналіз соціокультурних функцій цифрового театру в умовах війни та поствоєнного періоду, зокрема в аспектах формування культурної самоідентифікації, збереження історичної пам'яті та актуалізації національних наративів;

– розробка концептуальних засад функціонування кіберсцени й VR-театру як новітніх форм сценічної репрезентації, що змінюють традиційне розуміння простору, часу та тілесності в театральному мистецтві;

– визначення критеріїв оцінки якості цифрового театального продукту, зокрема у форматах відеостримінгу, відеохостингів, інтерактивних онлайн-вистав та архівного театального контенту;

– осмислення етичних, авторських та правових викликів цифрового театру, зокрема проблеми інтелектуальної власності, співавторства за участі цифрових технологій та збереження культурного капіталу в цифровому середовищі.

Означені напрями дадуть змогу не лише розширити наукову рефлексію щодо сучасного театру в інтернет-просторі, а й сприятимуть формуванню нових підходів до аналізу театральної культури в умовах глобальної цифрової трансформації.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Астаф'єв А. О. Питання розвитку цифрової культури українського соціуму. Аналітична записка. *Національний інститут стратегічних досліджень*. 2014. 15 верес. URL: <https://niss.gov.ua/doslidzhennya/gumanitarniy-rozvitok/pitannya-rozvitku-cifrovoi-kulturi-ukrainskogo-sociumu> (дата звернення: 02.06.2025).
2. Бойко Т., Татаренко М. Народна маска в історико-культурних реаліях українського театру. *Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознавство»*. 2021. Вип. 44. С. 127–134. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1176.44.2021.235391>
3. Бойко Т., Татаренко М. Нова парадигма української класики: вистави Івана Уривського на камерних сценах Києва. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво*. 2022. Т. 5, № 2. С. 127–136. DOI: <https://doi.org/10.31866/2616-759X.5.2.2022.266527>
4. В Україні запрацював перший Цифровий театральний архів. *Antikvar*. 2020. 22 жовт. URL: <https://antikvar.ua/tsifrovij-teatralnij-arhiv/> (дата звернення: 02.04.2025).
5. В Україні запустили онлайн-театр, де можна переглянути понад 350 вистав. *Район Культура*. 2023. 03 груд. URL: <https://kultura.rayon.in.ua/news/656642-v-ukraini-zapustili-onlayn-teatr-de-mozhna-pereglyanuti-ponad-350-vistav> (дата звернення: 17.03.2025).
6. Вибір білетної системи. *Київський національний академічний Молодий театр*. URL: <https://molodyytheatre.com/tickets/5301> (дата звернення: 17.04.2025).
7. Волинець В. О. Віртуальна, доповнена і змішана реальність: сутність понять та специфіка відповідних комп'ютерних систем. *Питання*

культурології. 2021. Вип. 37. С. 231–243. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.37.2021.237322>

8. Голоднікова Ю. Вистава «Камінний господар-3D»: перший крок до українського театрального Netflix. *Суспільне Культура*. 2020. 3 груд. URL: <https://suspilne.media/culture/85038-vistava-kaminnij-gospodar-3d-persij-krok-do-ukrainskogo-teatralnogo-netflix/> (дата звернення: 02.06.2025).

9. Гоцалюк А. Традиції та інновації як визначальні фактори розвитку українського театрального мистецтва. *Просторовий розвиток*. 2024. № 7. С. 612–624. DOI: <https://doi.org/10.32347/2786-7269.2024.7.612-624>

10. Гоцалюк А., Михайлова Р. Новітні інформаційно-цифрові технології в дизайні сучасного сценічного простору. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. Вип. 65, т. 1. С. 91–96. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/65-1-14>

11. Губернатор О. І. Імерсивні культурні практики як феномен метамодернізму : дис. ... д-ра філософії : 034 / Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ, 2023. 194 с.

12. Денисюк Ж. З. Семантика інтернет-простору як середовище формування творів постфольклорного типу. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури*. 2017. Вип. 38. С. 14–22.

13. Деркач С. М., Мельник М. М., Чистяков О. О. Генеза синкретичної природи українського мюзиклу. *Мистецтвознавчі записки*. 2023. Вип. 43. С. 218–224.

14. Дерман Л. М., Кобилинська М. Ю. Театральне мистецтво як засіб соціокультурної комунікації в епоху цифрових технологій. *Гуманітарний корпус*. 2021. Вип. 37, т. 1. С. 33–36.

15. Доступний театр: додатки для глядачів з порушеннями зору та слуху. *Національна спілка театральних діячів України*. URL: <https://nstdu.com.ua/publication/dostupniy-teatr-dodatki-dlya-glyadachiv-z-porushennyami-zoru-ta-sluhu/> (дата звернення: 02.04.2025).

16. Інформаційні ресурси : словник законодавчої та стандартизованої термінології / уклад.: П. І. Рогова, Я. О. Чепуренко, С. М. Зозуля, І. Г. Лобановська. Київ : Нілан-ЛТД, 2012. 283 с.

17. Камишнікова О. Театр у добу високих технологій: трансформація традиційної форми. *Сучасні літературознавчі студії*. 2013. Вип. 10. С. 172–178.

18. Кириченко М. О. Формування ідеології інформаційного суспільства в умовах глобальної інформатизації: тенденції, парадигми, перспективи розвитку : монографія. Харків : Технологічний центр, 2017. 320 с.

19. Корнієнко Н. М. Експансії театру за часів кванта. Спокуса радикальністю (фрагмент). *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія : Сценічне мистецтво*. 2018. Вип. 1. С. 36–49. DOI: <https://doi.org/10.31866/2616-759x.1.2018.144799>

20. Котубей-Геруцька О. Театральний Netflix в Україні : що таке онлайн-театр Dramох. *Суспільне Культура*. 2022. 27 трав. URL: <https://susplne.media/culture/209468-teatralnij-netflix-v-ukraini-so-take-onlajn-teatr-dramох/> (дата звернення: 05.05.2025).

21. Красненко О. Л. Інтерактивність як феномен сучасного культурного простору : особливості становлення і тенденції розвитку : дис. ... д-ра філософії : 034 / Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ, 2023. 185 с.

22. Крохмальний Р. О., Крохмальна С. Р. Деякі концепти інтернет-комунікації в сучасному театральному мистецтві. *Молодий вчений*. 2020. № 4 (80). С. 125–128. DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2020-4-80-27>

23. Ланчак Я. М. Розвиток імерсивного театру в Україні : естетика комунікації. *Сценічне мистецтво : сучасна лексика та форматворчі процеси* : тези доп. Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 21 квіт. 2022 р. Київ, 2022. С. 57–61.

24. Легенький Ю., Стрельчук В., Гоцалюк А. Апгрейд сценічного дизайну оперних вистав на сцені сучасних західноєвропейських театрів.

*Актуальні питання гуманітарних наук.* 2023. Вип. 64, т. 1. С. 176–181.  
DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/64-1-24>

25. Липківська А. До проблеми комунікації у театральному мистецтві. *Сучасне мистецтво.* 2012. Вип. 8. С. 183–198.

26. Липківська А. Драматичний театр України новітньої доби (кінець ХХ – початок ХХІ ст.). Київ, 2011. 134 с.

27. Липківська Г. К. Мультимедійні засоби на сучасній театральній сцені. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво.* 2018. Вип. 1. С. 103–115.  
DOI: <https://doi.org/10.31866/2616-759x.1.2018.144964>

28. Малиновський А. Театр «Нафта» запускає подкаст. Про що він буде? *Люк.* 2025. 26 лют. URL: <https://lyuk.media/news/nafta-theater-podcast/> (дата звернення: 20.04.2025).

29. Мамедова В. Проблематика культурної релокації в умовах повномасштабної російсько-української війни. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв.* 2024. № 4. С. 92–97.  
DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.4.2024.322813>

30. Матвєєва К., Гуменюк Т. Цифровізація в театральній культурі. *ЛОГОС.* 2021. С. 301–303. DOI: <https://doi.org/10.36074/logos-10.09.2021.92>

31. Найдьонов О. Суперечливість впливу інтернет-технологій на процеси культуротворення. *Вісник Львівського університету. Серія Філософсько-політологічні студії.* 2017. Вип. 12. С. 95–103.

32. Невеселе місто Конотоп: про феномен «Конотопської відьми» у театрі Франка. *Суспільне Культура.* 2023. 06 листоп. URL: <https://suspilne.media/culture/608123-nevesele-misto-konotop-pro-fenomen-konotopskoi-vidmi-u-teatri-franka/> (дата звернення: 23.03.2024).

33. Никоненко Р., Совгира Т., Браїлко І., Забора В. Проблема авторства в алгоритмічних практиках написання сценарію для театральної вистави. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв.*

*Серія: Сценічне мистецтво.* 2024. Т. 7, № 2. С. 169–180. DOI: <https://doi.org/10.31866/2616-759X.7.2.2024.314157>

34. Овчаренко А. В. Архетипи у візуальному контенті соціальних медіа : дис. ... д-ра філософії : 034 / Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ, 2024. 196 с.

35. Петренко О. С. Інтернет як субпростір суспільства: структури та процеси : дис. ... канд. соціолог. наук : 22.00.04 / Харків. нац. ун-т імені В. Н. Каразіна. Старобільськ, 2017. 228 с.

36. Попова Н. Театр 360 градусів»: між мистецтвом і технологіями. *Гвара Media*. 2020. 28 жовт. URL: <https://gwaramedia.com/teatr-360-gradusiv-mizh-mistecztvom-i-tehnologiyami/> (дата звернення: 17.03.2025).

37. Словник іншомовних слів / уклад.: С. М. Морозов, Л. М. Шкарапута. Київ : Наук. думка, 2000. 662 с.

38. Совгира Т., Забора В., Яковенко І., Погуляй О. Принципи організації кінетичного відеомепінгу в сценічному просторі: вітчизняний досвід. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво.* 2022. Т. 5, № 1. С. 62–70. DOI: <https://doi.org/10.31866/2616-759X.5.1.2022.255234>

39. Станіславська К. І. Видовищні форми у сучасній культурі. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого.* 2021. Вип. 29. С. 118–123. DOI: <https://doi.org/10.34026/1997-4264.29.2021.248786>

40. Станіславська К. І. Мистецьке, художнє, візуальне, видовищне: до питання базової термінології в естетичній царині сучасної культури. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого.* 2023. Вип. 32. С. 118–123. DOI: <https://doi.org/10.34026/1997-4264.32.2023.281332>

41. Станіславська К. І. Мистецько-видовищні форми сучасної культури : монографія. 2-ге вид., допов. і перероб. Київ : НАКККіМ, 2016. 352 с.

42. Станіславська К. І. Соціальна темпоральність акціонізму в сучасній видовищній культурі (на прикладі творчості Бенксі). *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. 2024. Вип. 35. С. 252–260. DOI: <https://doi.org/10.34026/1997-4264.35.2024.318124>
43. Театр у доповненій реальності. Як працює застосунок ALTstage, який створили в Україні. *Віледж*. 2021. 08 жовт. URL: <https://www.village.com.ua/village/culture/culture-promo/317149-altstage> (дата звернення: 09.02.2025).
44. Фіксуємо театральну історію разом! *Національна спілка театральних діячів України*. URL: <https://theatre.com.ua/fiksuyemo-teatralnu-istoriyu-razom> (дата звернення: 12.01.2025).
45. Хвостова Т. В. Основні тенденції розвитку сучасного українського театру в цифровому середовищі. *Актуальні проблеми сучасності. Молодіжна наука КНУКіМ – 2024* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. здобувачів вищої освіти і молодих учених, м. Київ, 8–9 листоп. 2024 р. Київ, 2024. С. 108–110.
46. Хвостова Т. В. Особливості розвитку сучасного театру в умовах інтернет-простору. *Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі* : матеріали II Всеукр. наук.-практ. конф. здобувачів вищої освіти і молодих учених, м. Київ, 7–8 квіт. 2023 р. Київ, 2023. С. 327–330.
47. Хвостова Т. В. Репрезентація сучасного театру в інтернет-просторі: національна специфіка. *Актуальні проблеми сучасності. Молодіжна наука КНУКіМ – 2023* : матеріали Всеукр. звіт. наук.-практ. конф. здобувачів вищої освіти і молодих учених, м. Київ, 24–25 листоп. 2023 р. Київ, 2023. С. 53–55.
48. Хвостова Т. В. Становлення та тенденції розвитку цифрового театру в сучасній інтернет-культурі. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2023. № 2. С. 69–74. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2023.286878>

49. Хвостова Т. В. Сучасний український театр у вимірі інтернет-культури. *Культура і сучасність*. 2023. № 2. С. 39–43. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-0285.2.2023.293742>
50. Хвостова Т. В. Трансформаційні тенденції сучасної театральної культури в інтернет-просторі. *Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі* : матеріали III Всеукр. наук.-практ. конф. здобувачів вищої освіти і молодих учених, м. Київ, 12–13 квіт. 2024 р. Київ, 2024. С. 362–364.
51. Хвостова Т. В. Трансформація ролі глядача крізь призму особливостей цифрової репрезентації сучасного театру. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2024. № 4. С. 128–133. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.4.2024.322846>
52. Чижова Н. О. Інтернет як комунікативний та соціальний простір інформаційного суспільства. *Єдність навчання і наукових досліджень – головний принцип університету* : зб. наук. пр. звітно-наук. конф. викладачів ун-ту за 2012 р., м. Київ, 9–10 лют. 2013 р. Київ, 2013. С. 344–345. URL: <https://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/4975/Chyzhova.pdf?sequence=1> (дата звернення: 12.04.2024).
53. Чорна К. В. Інфотейнмент у телемистецтві України початку XXI століття : дис. ... канд. мистецтвознавства : 26.00.01 / Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ, 2021. 221 с.
54. Шаган Т. М. Особливості малих форм екранної культури епохи Web : дис. ... д-ра філософії : 034 / Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ, 2025. 180 с.
55. Юдова-Романова К. Експериментальний сценічний простір: проблеми класифікації. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво*. 2021. Т. 4, № 1. С. 39–54. DOI: <https://doi.org/10.31866/2616-759X.4.1.2021.234236>
56. Юдова-Романова К. Творчо-організаційна діяльність київських театрів: сто днів у реаліях масштабної військової агресії. *Вісник Київського*

національного університету культури і мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво. 2022. Т. 5, № 2. С. 162–180. DOI: <https://doi.org/10.31866/2616-759X.5.2.2022.266534>

57. Юдова-Романова К., Стрельчук В., Чубукова Ю. Режисерські інновації у використанні технічних засобів і технологій у сценічному мистецтві. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво*. 2019. Т. 2, № 1. С. 52–72. DOI: <https://doi.org/10.31866/2616-759x.2.1.2019.170749>

58. Aranyossy M. Technology Adoption in the Digital Entertainment Industry during the COVID-19 Pandemic: An Extended UTAUT2 Model for Online Theater Streaming. *Informatics*. 2022. Vol. 9, Iss. 3. DOI: <https://doi.org/10.3390/informatics9030071>

59. Artists in the Archive. Creative and Curatorial Engagements with Documents of Art and Performance / eds.: P. Clarke, S. Jones, N. Kaye, J. Linsley. London : Routledge, 2018. 336 p.

60. Auslander P. Digital liveness: A historico-philosophical perspective. *PAJ: A journal of performance and art*. 2012. Vol. 34, No. 3. P. 3–11.

61. Auslander P. Liveness: Performance in a Mediatized Culture. New York : Routledge, 1999. 224 p.

62. Avanzini F., Baratè A., Haus G., Ludovico L. A., Ntalampiras S. Preservation and Promotion of Opera Cultural Heritage: The Experience of La Scala Theatre. *Culture and Computing : 8th International Conference, C&C 2020, Copenhagen, Denmark, July 19–24, 2020*. Copenhagen, 2020. P. 325–337. DOI: [https://doi.org/10.1007/978-3-030-50267-6\\_25](https://doi.org/10.1007/978-3-030-50267-6_25)

63. Balme C. Stages of vision: Bild, körper und medium im theater. *Theater als Paradigma der Moderne?: Positionen zwischen historischer Avantgarde und Medienzeitalter* / eds.: Ch. Balme, E. Fischer-Lichte, S. Grätzel. Tübingen : Francke, 2003. P. 49–68.

64. Balme C. *The Cambridge introduction to theatre studies*. New York : Cambridge University Press, 2008. 244 p. DOI: <https://doi.org/10.1017/CBO9780511817021>
65. Balme C. Theater zwischen den Medien: Perspektiven theaterwissenschaftlicher Intermedialitätsforschung. *Crossing Media. Theater – Film – Photographie – Neue Medien* / eds.: C. Balme, M. Moninger. Munich : ePodium, 2004. P. 13–33.
66. Bay-Cheng S. Postmedia Performance. *Contemporary Theatre Review*. 2016. Vol. 26, Iss. 2. P. 1–6. URL: <https://www.contemporarytheatrereview.org/2016/postmedia-performance/> (date of access: 14.05.2025).
67. Benford S., Giannachi G. *Performing Mixed Reality*. Cambridge : MIT Press, 2011. 312 p.
68. Berghaus G. *Avant-garde performance: Live events and electronic technologies*. New York : Palgrave Macmillan, 2005. 374 p.
69. Berners-Lee T. *L'architettura del nuovo Web*. Milano : Feltrinelli, 2001. 196 p.
70. Besana A., Esposito A. Fundraising, social media and tourism in American symphony orchestras and opera houses. *Business Economics*. 2019. Vol. 54. P. 137–144. DOI: <http://doi.org/10.1057/s11369-019-00118-7>
71. Boccia-Artieri G. *Lo sguardo virtuale. Itinerari socio-comunicativi nella deriva tecnologica*. Milano : Franco Angeli, 1998. 288 p.
72. Boenisch P. M. Alice Croft, or: Transforming performance in internet culture. *Body, Space & Technology*. 2022. Vol. 2, Iss. 2. DOI: <http://doi.org/10.16995/bst.240>
73. Boiko T., Tatarenko M., Iudova-Romanova K., Tsyvata Y., Lanchak Y. Digital tools in contemporary theatre practice. *ACM Journal on Computing and Cultural Heritage*. 2023. Vol. 16, Iss. 2. Article No. 27. P. 1–9. DOI: <https://doi.org/10.1145/3582265>
74. Burroughs B. E. *Streaming media: audience and industry shifts in a networked society* : Doctor of Philosophy / University of Iowa. Iowa, 2015. 215 p.

75. Busemann K., Tippelt F. Second Screen: Parallelnutzung von Fernsehen und Internet. *Media Perspektiven*. 2014. Vol. 7–8. P. 408–416. URL: [https://www.media-perspektiven.de/fileadmin/user\\_upload/media-perspektiven/pdf/2014/0708-2014\\_Busemann\\_Tippelt.pdf](https://www.media-perspektiven.de/fileadmin/user_upload/media-perspektiven/pdf/2014/0708-2014_Busemann_Tippelt.pdf) (date of access: 14.05.2025).
76. Camilleri F. Of Hybrids and the Posthuman: Performer Training in the 21st Century. *The Drama Review*. 2015. Vol. 59, Iss. 3. P. 108–122. DOI: [https://doi.org/10.1162/DRAM\\_a\\_00473](https://doi.org/10.1162/DRAM_a_00473)
77. Camp L., Chien Y. The internet as public space: concepts, issues, and implications in public policy. *ACM SIGCAS Computers and Society*. 2000. Vol. 30, Iss. 3. P. 13–19. DOI: <https://doi.org/10.1145/572241.572244>
78. Carlson M. Places of performance: The semiotics of theatre architecture. Ithaca : Cornell University Press, 1989. 212 p.
79. Castells M. La nascita della società in rete. Milano : Università Bocconi Editore, 2002. 601 p.
80. Castells M. The Information Age. Volumes 1-3: Economy, Society and Culture. Oxford : Wiley-Blackwell, 1999. 1488 p.
81. Castells M. The informational city : information technology, economic restructuring, and the urban-regional process. Oxford : Blackwell, 1989. 402 p.
82. Causey M. Postdigital Performance. *Theatre Journal*. 2016. Vol. 68, No. 3. P. 427–441. DOI: <https://doi.org/10.1353/tj.2016.0074>
83. Causey M. Theatre and performance in digital culture: From simulation to embeddedness. London : Routledge, 2006. 228 p.
84. Chaney D. The music industry in the digital age: Consumer participation in value creation. *International Journal of Arts Management*. 2012. Vol. 15, No. 1. P. 42–52.
85. Chatzichristodoulou M. Cyberformance? Digital or Networked Performance? Cybertheaters? Virtual Theatres?... Or All of the Above? *CyPosium – the book* / eds.: A. Abrahams, H. V. Jamieson. Lulu.com, 2014. P. 19–31.

URL: [https://www.cyposium.net/wp-content/uploads/2012/09/maria\\_text.pdf](https://www.cyposium.net/wp-content/uploads/2012/09/maria_text.pdf) (date of access: 14.05.2025).

86. Clemente A. C. F., Stoppa E. A. Lazer Doméstico em Tempos de Pandemia da Covid-19. *LICERE - Revista Do Programa De Pós-graduação Interdisciplinar Em Estudos Do Lazer*. 2020. Vol. 23, No. 3. P. 460–484. DOI: <https://doi.org/10.35699/2447-6218.2020.25524>

87. Corcoran S. Introduction. *Dissensus: On Politics and Aesthetics* / J. Rancière. London : Bloomsbury Academic, 2015. P. 1–31.

88. Crawford G., Gosling V., Bagnall G., Light B. Is there an app for that? A case study of the potentials and limitations of the participatory turn and networked publics for classical music audience engagement. *Information, Communication & Society*. 2014. Vol. 17, Iss. 9. P. 1072–1085. DOI: <https://doi.org/10.1080/1369118X.2013.877953>

89. Crews S., Papagiannouli C. InstaStan – FaceBrook – Brecht+: A Performer Training Methodology for the Age of the Internet. *Theatre, Dance and Performance Training*. 2019. Vol. 10, No. 2. P. 187–204. DOI: <https://doi.org/10.1080/19443927.2019.1613260>

90. Daddario W., Schmidt T. Crisis and the Im/possibility of Thought. *Performance Philosophy*. 2018. Vol. 4, No. 1. P. 1–8. DOI: <https://doi.org/10.21476/PP.2018.41225>

91. Davies K. Festivals Post Covid-19. *Leisure Sciences*. 2021. Vol. 43, Iss. 1–2. P. 184–189. DOI: <https://doi.org/10.1080/01490400.2020.1774000>

92. De Kerckhove D. Brainframes: Technology, mind and business. Baarn : Bosch & Keuning, 1991. 169 p.

93. Derkach S., Melnyk M., Fisher V., Krypchuk M., Chystiakov O. Performative Artistic Practices in the Conditions of the Distance Learning Process. *Journal of Higher Education Theory and Practice*. 2022. Vol. 22, No. 6. P. 14–23. DOI: <https://doi.org/10.33423/jhetp.v22i6.5224>

94. Digital Theatre. URL: <https://www.digitaltheatre.com/about> (date of access: 01.05.2025).

95. Dixon S. Digital performance: A history of new media in theater, dance, performance art, and installation. Cambridge ; London : MIT Press, 2007. 809 p.
96. Donnat O. Cultural Practice and Internet Usage. *Culture études*. 2007. Vol. 3, No. 3. P. 1–12.
97. Dunne-Howrie J. Internet theatre and the historical consciousness of the Covid-19 era. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*. 2021. Vol. 18, Iss. 1. P. 176–190. DOI: <https://doi.org/10.1080/14794713.20212005331>
98. Faber S., Coetzee M., Munro M. The mediality of pre-recorded digital performing arts on YouTube: A skills-development module. *South African Theatre Journal*. 2020. Vol. 33, Iss. 2–3. P. 87–105. DOI: <https://doi.org/10.1080/10137548.2021.1884127>
99. Fischer-Lichte E. The Transformative Power of Performance A New Aesthetics. New York : Routledge, 2008. 240 p.
100. Fischer-Lichte E. Theaterwissenschaft: Eine Einführung in die Grundlagen des Faches. Tübingen : Francke, 2009. 283 p.
101. Fischer-Lichte E. Theatralität als Modell in den Kulturwissenschaften. Tübingen : Francke, 2004. 266 p.
102. Gemini L. L'incertezza creativa. I percorsi sociali e comunicativi delle performance artistiche. Milano : Franco Angeli, 2011. 192 p.
103. Gemini L. Liveness: le logiche mediali nella comunicazione dal vivo. *Sociologia Della Comunicazione*. 2016. No. 51. P. 43–63. DOI: <https://doi.org/10.3280/SC2016-051004>
104. Gemini L. Osservare la (digital) liveness: caratteristiche e pratiche della comunicazione dal vivo. *Abracadamat*. 2020. URL: <https://abracadamat.org/osservare-la-digital-liveness-caratteristiche-e-pratiche-della-comunicazione-dal-vivo/> (date of access: 07.08.2024).
105. Gemini L., Brilli S., Giuliani F. Il dispositivo teatrale alla prova del Covid-19. Mediatizzazione, liveness e pubblici. *Mediascapes Journal*. 2020. No. 15. P. 44–58.

106. Giannachi G. *Archive Everything: Mapping the Everyday*. London : MIT Press, 2016. 240 p.
107. Giannachi G. *Virtual theatres: An introduction*. London ; New York : Routledge, 2004. 174 p.
108. Gieseckam G. *Staging the Screen: The Use of Film and Video in Theatre*. New York : Palgrave MacMillan, 2007. 296 p.
109. Griffiths L., Walmsley B. Considering the Relationship Between Digitally Mediated Audience Engagement and the Dance-Making Process. *Digital Echoes* / eds.: S. Whatley, R. Cisneros, A. Sabiescu. Cham : Palgrave Macmillan, 2018. P. 11–29. DOI: [https://doi.org/10.1007/978-3-319-73817-8\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-319-73817-8_2)
110. Grönroos C. *Service management and marketing: Managing the moments of truth in service competition*. Lexington : Lexington Books, 1990. 298 p.
111. Grynshyna M., Guskova N., Boklan M., Strelchuk V., Ivaschenko I. Cyber-Theater as Another Dimension of Communication in Contemporary Performing Arts. *Studies in Media and Communication*. 2022. Vol. 10, No. 2. P. 346–355. DOI: <https://doi.org/10.11114/smc.v10i2.5638>
112. Hadley B. *Theatre, Social Media, and Meaning Making*. New York : Palgrave Macmillan, 2017. 265 p.
113. Helgard Haug (Rimini Protokoll). *The Etheatre Project*. URL: <https://etheatreblog.wordpress.com/helgard-haug/> (date of access: 17.04.2025).
114. Hiebler H. Medienkulturgeschichtliche Verortung des Theaters in der Moderne. *Études Germaniques*. 2011. Vol. 264, No. 4. P. 825–849.
115. Hoedt M. Immersive and Pervasive Performance. *The Palgrave Handbook of Contemporary Gothic* / ed. C. Bloom. Cham : Palgrave Macmillan, 2020. P. 1019–1031. DOI: [https://doi.org/10.1007/978-3-030-33136-8\\_60](https://doi.org/10.1007/978-3-030-33136-8_60)
116. Höhne S. Das Theaterpublikum: Veränderungen von der Aufklärung bis in die Gegenwart. *Zukunft Publikum: Jahrbuch für Kulturmanagement 2012*. Mühlenstr : Transcript Verlag, 2012. P. 29–52. DOI: <https://doi.org/10.1515/transcript.9783839422854.29>

117. Il teatro in streaming. *OnTheatre*. URL: <https://www.ontheatre.tv/OnTheatre-Chi-siamo> (date of access 17.02.2025).
118. Intermediality in theatre and performance / eds.: F. Chapple, Ch. Kattenbelt. Amsterdam ; New York : Rodopi, 2006. 266 p.
119. Internet culture / ed. D. Porter. New York : Routledge, 1997. 298 p.
120. Iudova-Romanova K., Humenyuk T., Horevalov S., Honcharuk S., Mykhalov V. Virtual reality in contemporary theatre. *ACM Journal on Computing and Cultural Heritage*. 2023. Vol. 15, Iss. 4. Article No. 75. P. 1–11. DOI: <https://doi.org/10.1145/3524024>
121. Jamieson G. Adventures in Cyberformance experiments at the interface of theatre and the internet : Master's thesis / Queensland University of Technology. Brisbane, 2008. 103 p.
122. Jenkins H. *Cultura convergente*. Milano : Apogeo, 2007. 416 p.
123. Kaiser M. *Curtains? The Future of the Arts in America*. Waltham : Brandeis University Press, 2015. 172 p.
124. Kaiser M. *Strategic Planning in the Arts: A Practical Guide*. Waltham : Brandeis University Press, 2018. 200 p.
125. Kapsala S. *Digital Transformation in Theatrical Performances : Master Theses / University Center of International Programmes of Studies*. Thessaloniki, 2019. 93 p.
126. King T. Streaming from stage to screen: its place in the cultural marketplace and the implication for UK arts policy. *International Journal of Cultural Policy*. 2016. Vol. 24, Iss. 2. P. 220–235. DOI: <https://doi.org/10.1080/10286632.2016.1150270>
127. Klein K. Kunst und Medienbildung in der digital vernetzten Welt. Forschungsperspektiven im Anschluss an den Begriff der Postdigitalität. *Postdigital Landscapes*. zkmb, 2019. P. 16–25.
128. Klich R., Scheer E. *Multimedia performance*. Basingstoke ; New York : Palgrave Macmillan, 2012. 240 p.

129. Kozel S. *Closer: Performance, technologies, phenomenology*. Cambridge ; London : The MIT Press, 2007. 362 p.
130. Kramer A. #Digitale Transformation #Spielzeit22/23. *Theater Regensburg*. 2023. March 28. URL: <https://www.theaterregensburg.de/blog/das-digitale-theater.html> (date of access: 11.03.2025).
131. Kramer K., Dünne J. Einleitung. *Theatralität und Räumlichkeit. Theatralität und Räumlichkeit: Raumordnungen und Raumpraktiken im theatralen Mediendispositiv* / eds.: J. Dünne, S. Friedrich, K. Kramer. Würzburg : Königshausen & Neumann, 2009. P. 15–32.
132. Krämer S., Bredekamp H. Kultur, Technik, Kulturtechnik: Wider die Diskursivierung der Kultur. *Bild, Schrift, Zahl* / eds.: S. Krämer, H. Bredekamp. München : Fink, 2003. P. 11–21.
133. Kustow M. *Theatre@Risk*. London : Methuen, 2000. 236 p.
134. Latour B. *Die Hoffnung der Pandora: Untersuchungen zur Wirklichkeit der Wissenschaft*. Frankfurt and Main : Suhrkamp, 2000. 386 p.
135. Lavender A. The Internet, Theatre, and Time: Transmediating the Theatron. *Contemporary Theatre Review*. 2017. Vol. 27, Iss. 3. P. 340–352. DOI: <https://doi.org/10.1080/10486801.2017.1343241>
136. Lefebvre H. *The Production of Space*. Oxford : Blackwell, 1992. 464 p.
137. Lehmann H.-T. *Postdramatic Theatre* / transl. K. Jürs-Munby. London : Routledge, 2006. 224 p.
138. Lehmann H.-T. *Postdramatisches Theater*. Frankfurt am Main : Verlag der Autoren, 1999. 505 p.
139. Lyotard J.-F. *Toward the Postmodern*. New Jersey : Humanities Press, 1993. 274 p.
140. Mäenpää M., Suominen J. Digitization and Digitalization – Where we come from. *Journal of Cultural Management and Cultural Policy*. 2021. Vol. 7, No. 1. P. 9–22. DOI: <https://doi.org/10.14361/zkmm-2021-0101>

141. Manovich L. The Practice of Everyday (Media) Life: From Mass Consumption to Mass Cultural Production? *Critical Inquiry*. 2009. Vol. 35, No. 2. P. 319–331. DOI: <https://doi.org/10.1086/596645>
142. Masura N. Digital Theatre: The Making and Meaning of Live Mediated Performance, US & UK 1990-2020. Cham : Palgrave Macmillan, 2020. 311 p.
143. Matabane P. F. I confess therefore I am : How can online confessions be used in a social media cyber performance : Master's thesis / University of Pretoria. Pretoria, 2017. 128 p. URL: <https://repository.up.ac.za/server/api/core/bitstreams/37f7bd05-bc76-43f9-b6b6-9549281ad3b6/content> (date of access: 08.09.2024).
144. Maurya M. Evolution of blogs as a credible marketing communication tool. *Journal of Case Research*. 2010. Vol. 2, Iss. 1. P. 71–90.
145. McLuhan M. Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano. Barcelona : Paidós, 1994. 599 p.
146. McLuhan M. The Gutenberg galaxy: The making of typographic man. Toronto : University of Toronto Press, 1962. 293 p.
147. McLuhan M. The medium is the massage. New York : Gingko Press, 2006. 160 p.
148. McLuhan M. Understanding Media: The Extensions of Man. California : Gingko Press, 2003. 616 p.
149. Melnyk M. Theatre art: Conceptual and categorical problems. *Interdisciplinary Cultural and Humanities Review*. 2024. Vol. 3, No. 1. P. 46–52. DOI: <https://doi.org/10.59214/cultural/1.2024.46>
150. Monteverdi A. M. Nuovi media, nuovo teatro. Teorie e pratiche tra teatro e digitalità. Milano : Franco Angeli, 2011. 288 p.
151. Mueser D., Vlachos P. Almost like being there? A conceptualisation of live-streaming theatre. *International Journal of Event and Festival Management*. 2018. Vol. 9, Iss. 2. P. 183–203. DOI: <https://doi.org/10.1108/IJEFM-05-2018-0030>
152. Odin R. Spectator, Film and the Mobile Phone. *Audiences* / ed. I. Christie. Amsterdam : Amsterdam University Press, 2012. P. 155–169.

153. OpenTheatre. *Український культурний фонд*. 2019. URL: <https://ucf.in.ua/archive/5f08a507984b6d1f5a0daad3> (date of access: 12.03.2024).
154. Othman M. K., Nogoibaeva A., Leong L. S., Barawi M. H. Usability evaluation of a virtual reality smartphone app for a living museum. *Universal Access in the Information Society*. 2022. Vol. 21. P. 995–1012. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10209-021-00820-4>
155. Paech J. Eine scene machen. *Onscreen/Offscreen. Grenzen, Übergänge und Wandel des filmischen Raumes* Stuttgart : Hatje Cantz, 2000. P. 93–121.
156. Paech J. Intermedialität. Mediales differenzial und transformative Figurationen. *Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebiets* / ed. J. Helbig. Berlin : Erich Schmidt Verlag, 1998. P. 14–30.
157. Papagiannouli C. Cyberformance and the Cyberstage. *The International Journal of the Arts in Society*. 2011. Vol. 6, Iss. 4. P. 273–282. DOI: <https://doi.org/10.18848/1833-1866/CGP/v06i04/36065>
158. Papagiannouli C. Internet, theatre and the public voice. *Performance and Civic Engagement* / eds.: A. Breed, T. Prentki. Cham : Palgrave Macmillan, 2018. P. 187–203. DOI: [https://doi.org/10.1007/978-3-319-66517-7\\_11](https://doi.org/10.1007/978-3-319-66517-7_11)
159. Papagiannouli C. On Line: A response from a transmedial, postdigital and post-internet future. *Performance Research*. 2018. Vol. 23, Iss. 4–5. P. 428–430. DOI: <https://doi.org/10.1080/13528165.2018.1506384>
160. Papagiannouli C. The Etheatre Project: The Director as Discussion Facilitator. *Political Cyberformance: The Etheatre Project*. London : Palgrave Macmillan, 2016. P. 44–82. DOI: [https://doi.org/10.1057/9781137577047\\_3](https://doi.org/10.1057/9781137577047_3)
161. Parker-Starbuck J. Cyborg theatre: Corporeal/technological intersections in multimedia performance. New York : Palgrave Macmillan, 2011. 241 p.
162. Pavis P. Dictionnaire du théâtre. Paris : Dunod, 1996. 447 p.
163. Pavis P. Languages of the stage: Essays in the semiology of the theatre. New York : Performing Arts Journal Publications, 1982. 206 p.

164. Pavis P. Theatre at the crossroads of culture. New York : Routledge, 2003. 228 p.
165. Pérez E. Experiential documentation in pervasive performance: the democratization of the archive. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*. 2014. Vol. 10, Iss. 1. P. 77–90. DOI: <https://doi.org/10.1080/14794713.2014.912503>
166. Pérez E. The expansion of theatrical space and the role of the spectator. *Nordic Theatre Studies*. 2014. Vol. 26, No. 2. P. 35–45. DOI: <https://doi.org/10.7146/nts.v26i2.24307>
167. Pérez E. The impact of digital media on contemporary performance. How digital media challenge theatrical conventions in multimedia theatre, telematic and pervasive performance : Doctoral thesis / Norwegian University of Science and Technology. Trondheim, 2016. 265 p.
168. Pizzo A. Neodrammatico digitale: Scena multimediale e racconto interattivo. Torino : Accademia University Press, 2013. URL: <http://books.openedition.org/aaccademia/361?lang=it> (date of access: 12.02.2025).
169. Poole D., Le-Phat Ho S. Digital Transitions and the Impact of New Technology On the Arts. Canada : Canadian Public Arts Funders, 2011. URL: <https://silo.tips/download/digital-transitions-and-the-impact-of-new-technology-on-the-arts> (date of access: 08.04.2024).
170. Ragone G. Virtualizzazione, storytelling, translughi. *Comunicare il museo oggi. Dalle scelte museologiche al digitale* / eds.: L. Branchesi, V. Curzi, N. Mandarano. Roma : Skira, 2016. P. 335–345.
171. Ranciere J. Dissensus: On Politics and Aesthetics. London : Bloomsbury, 2015. 240 p.
172. Reaney M. Virtual reality and the theatre: Immersion in virtual worlds. *Digital Creativity*. 1999. Vol. 10, Iss. 3. P. 183–188. DOI: <https://doi.org/10.1076/digc.10.3.183.3244>

173. Sant T. Theatrical performance on the Internet: How far have we come since Hamnet? *International Journal of Performance Arts & Digital Media*. 2013. Vol. 39, No. 2. P. 247–259. DOI: [https://doi.org/10.1386/padm.9.2.247\\_1](https://doi.org/10.1386/padm.9.2.247_1)
174. Sant T., Flintoff K. Internet as Dramatic Medium, Supplement 2. 2015. URL: [https://www.researchgate.net/publication/284179978\\_Internet\\_as\\_Dramatic\\_Medium2](https://www.researchgate.net/publication/284179978_Internet_as_Dramatic_Medium2) (date of access: 11.03.2025).
175. Saville A. Does online theatre really need to be live? *Exeunt*. 2020. December 01. URL: <http://exeuntmagazine.com/features/theatre-online-liveness-livestream/> (date of access: 17.04.2025).
176. Schäfer M. T. Bastard culture! How user participation transforms cultural production. Amsterdam : Amsterdam University Press, 2011. 256 p.
177. Schulze G. Die Erlebnisgesellschaft: Kultursoziologie der Gegenwart. Frankfurt am Main ; New York : Campus, 2005. 612 p.
178. Schüttpelz E. Die medienanthropologische kehre der kulturtechniken. *Kulturgeschichte als Mediengeschichte (oder vice versa?)*. Weimar : Universitätsverlag, 2006. P. 87–110.
179. Schütze K. Bildlichkeit nach dem Internet: Aktualisierungen für eine Kunstvermittlung am Bild. München: kopaed, 2020. 382 p.
180. Scott D. M. The new rules of marketing and PR: How to use news releases, blogs, podcasting, viral marketing and online media to reach buyers directly. John Wiley & Sons Inc, 2015. 257 p.
181. Seabrook J. Nobrow: The culture of marketing, the marketing of culture. New York : Vintage, 2001. 226 p.
182. Shau H. J., Muñoz A. M., Arnould E. J. How brand community practices create value. *Journal of Marketing*. 2009. Vol. 73, Iss. 5. P. 30–51. DOI: <https://doi.org/10.1509/jmkg.73.5.30>
183. Soltani F. Inner Ears and Distant Worlds: Podcast Dramaturgy and the Theatre of the Mind. *Podcasting* / eds.: D. Llinares, N. Fox, R. Berry. Cham : Palgrave Macmillan, 2018. P. 189–208. DOI: [https://doi.org/10.1007/978-3-319-90056-8\\_10](https://doi.org/10.1007/978-3-319-90056-8_10)

184. Sovhyra T., Tatarenko M., Kasianenko A., Skrypnyk Y., Belymenko L. Avant-gardism in the work of director Andrii Zholdak: Ukrainian and global context. *Amazonia Investiga*. 2022. Vol. 11, Iss. 53. P. 155–165. DOI: <https://doi.org/10.34069/AI/2022.53.05.15>
185. Strate L. The varieties of cyberspace: Problems in definition and delimitation. *Western Journal of Communication*. 1999. Vol. 63, Iss. 3. P. 382–383. DOI: <https://doi.org/10.1080/10570319909374648>
186. Szocik K., Jurkowska-Gomułka A. Ethical, legal and political challenges of artificial intelligence: Law as a response to ai-related threats and hopes. *World Futures*. 2021. Vol. 79, Iss. 5. P. 557–573. DOI: <https://doi.org/10.1080/02604027.2021.2012876>
187. Tajtaková M. Theatre in the digital age: When technology meets the arts. URL: [http://www.cutn.sk/Library/proceedings/km\\_2014/PDF%20FILES/Tajtakova.pdf](http://www.cutn.sk/Library/proceedings/km_2014/PDF%20FILES/Tajtakova.pdf) (date of access: 12.03.2025).
188. Tefertiller A. Media substitution in cable cord-cutting: The adoption of web-streaming television. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*. 2018. Vol. 62, Iss. 3. P. 390–407. DOI: <https://doi.org/10.1080/08838151.2018.1451868>
189. The Etheatre Project. URL: <https://etheatreblog.wordpress.com/> (date of access: 17.04.2025).
190. The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era / ed. L. Floridi. Cham : Springer, 2012. 284 p.
191. Thomes T. P. An Economic Analysis of Online Streaming: How the Music Industry Can Generate Revenues from Cloud Computing : Discussion Paper No. 11-039. *ZEW - Centre for European Economic Research*. 2011. URL: <https://ftp.zew.de/pub/zew-docs/dp/dp11039.pdf> (date of access: 02.03.2025).
192. Tonkoshkura O. Theatre in the Age of Digital Technologies. *Artistic Culture. Topical Issues*. 2022. Vol. 18, No. 2. P. 30–34. DOI: [https://doi.org/10.31500/1992-5514.18\(2\).2022.269774](https://doi.org/10.31500/1992-5514.18(2).2022.269774)
193. Turkle S. Alone together : Why we expect more from technology and less from each other. New York : Basic Books, 2011. 360 p.

194. User requirements in immersive mediated performance spaces. *Remote Encounters*. 2013. April 12. URL: <https://remote-encounters.tumblr.com/user-requirements-in-immersive-mediated-performance-spaces> (date of access: 08.03.2024).
195. Valentino D. La piattaforma dello spettacolo dal vivo – Intervista a Laura Gemini. *Notizie di Spettacolo*. 2023. URL: <https://notiziedispettacolo.it/la-piattaformizzazione-dello-spettacolo-dal-vivo-intervista-a-laura-gemini/> (date of access: 11.03.2025).
196. Veretelnyk R. Fear and Technology in the Theatre: Staging McLuhan. *Kyiv-Mohyla Humanities Journal*. 2020. No. 7. P. 215–223. DOI: <https://doi.org/10.18523/kmhj219674.2020-7.215-223>
197. Weijdom J. Mixed reality and the theatre of the future. Arts and New Technologies. Brussels : International Network for Contemporary Performing Arts, 2017. 80 p.
198. Wolf M. Brecht an der Leine. *Nachtkritik.de*. URL: [https://nachtkritik.de/index.php?option=com\\_content&view=article&id=17194:do-n-t-be-evil-volksbuehne-berlin-kay-voges-inszenierteinen-abgesang-auf-die-digitale-gesellschaft&catid=38&Itemid=40](https://nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=17194:do-n-t-be-evil-volksbuehne-berlin-kay-voges-inszenierteinen-abgesang-auf-die-digitale-gesellschaft&catid=38&Itemid=40) (date of access: 21.03.2022).
199. Zhou N. N., Deng Y. L. Virtual reality: A state-of-the-art survey. *International Journal of Automation and Computing*. 2009. Vol. 6. P. 319–325. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11633-009-0319-9>

**ДОДАТКИ****ДОДАТОК А****СПИСОК ОПУБЛІКОВАНИХ ПРАЦЬ ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ****Наукові праці, в яких опубліковані основні наукові результати дисертації***Статті у наукових фахових виданнях України*

1. Хвостова Т. В. Становлення та тенденції розвитку цифрового театру в сучасній інтернет-культурі. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв.* 2023. № 2. С. 69–74. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2023.286878>
2. Хвостова Т. В. Сучасний український театр у вимірі інтернет-культури. *Культура і сучасність.* 2023. № 2. С. 39–43. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-0285.2.2023.293742>
3. Хвостова Т. В. Трансформація ролі глядача крізь призму особливостей цифрової репрезентації сучасного театру. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв.* 2024. № 4. С. 128–133. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.4.2024.322846>

**Опубліковані праці апробаційного характеру**

4. Хвостова Т. В. Особливості розвитку сучасного театру в умовах інтернет-простору. *Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі* : матеріали II Всеукр. наук.-практ. конф. здобувачів вищої освіти і молодих учених, м. Київ, 7–8 квіт. 2023 р. Київ, 2023. С. 327–330.
5. Хвостова Т.В. Сучасний український театр як культурний феномен у контексті тенденції цифровізації. *Scientific progress: innovations, achievements*

*and prospects*. The 9th International scientific and practical conference. Munich. May 29–31, 2023. Munich. P. 362-365.

6. Хвостова Т. В. Репрезентація сучасного театру в інтернет-просторі: національна специфіка. *Актуальні проблеми сучасності. Молодіжна наука КНУКіМ – 2023* : матеріали Всеукр. звіт. наук.-практ. конф. здобувачів вищої освіти і молодих учених, м. Київ, 24–25 листоп. 2023 р. Київ, 2023. С. 53–55.

7. Хвостова Т. В. Трансформаційні тенденції сучасної театральної культури в інтернет-просторі. *Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі* : матеріали III Всеукр. наук.-практ. конф. здобувачів вищої освіти і молодих учених, м. Київ, 12–13 квіт. 2024 р. Київ, 2024. С. 362–364.

8. Хвостова Т. В. Основні тенденції розвитку сучасного українського театру в цифровому середовищі. *Актуальні проблеми сучасності. Молодіжна наука КНУКіМ – 2024* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. здобувачів вищої освіти і молодих учених, м. Київ, 8–9 листоп. 2024 р. Київ, 2024. С. 108–110.

## ДОДАТОК Б

## Перелік ілюстрацій, предсталених у дисертаційній роботі

1. Рис. В. 1. Віртуальний 3d-тур музичними театрами України.
2. Рис. В. 2. Вебсторінка Цифрового Театрального архіву.
3. Рис. В. 3. Скріншот офіційного акаунту Національного академічного драматичного театру імені Івана Франка в соціальній мережі Instagram.
4. Рис. В. 4. Скріншот офіційного акаунту Молодого театру в соціальній мережі ТікТок.
5. Рис. В. 5. Скріншот офіційного акаунту актора театру і кіно Віталія Ажнова в соціальній мережі ТікТок.
6. Рис. В. 6. Скріншот офіційного акаунту театрального режисера Івана Уривського в соціальній мережі ТікТок.
7. Рис. В. 7. Репрезентація вистави «Конотопська відьма» (реж. І. Уривський) в соціальній мережі ТікТок.
8. Рис. В. 8. Візуальний користувацький контент. Уривок вистави «Калігула» Театр ім. Івана Франка, режисер І. Уривський.
9. Рис. В. 9. Онлайн платформа OpenTheatre.
10. Рис. В. 10. Станція Театральна. Подкасти.
11. Рис. В. 11. Стримінгова платформа Dramох
12. Рис. В. 12. Стримінгова платформа Dramох.
13. Рис. В. 13. Платформа доповненої реальності ALTstage.
14. Рис. В. 14. P.A.N.TER – вистава театру доповненої реальності | T-fishing.

## Альбом ілюстрацій



**Рис. В. 1.** Віртуальний 3d-тур музичними театрами України

URL: <https://theatres.authenticukraine.com.ua/ua/> (дата звернення: 17.04.2025)

вистави
основи

Послани
Театр
Академічний музично-драматичний театр ім. Лесі Українки в Кам'янському

## Академічний музично-драматичний театр ім. Лесі Українки м. Кам'янського

Область	Дніпропетровська область
Місто	Кам'янське
Адреса	вул. 250-річчя міста, 2/51625
Засновник	Кам'янська міська рада
Організаційна форма	колективний
Дата заснування	1980 р.
Телефон	(067) 432 33 58
Сайт	<a href="http://www.tdtd.com">www.tdtd.com</a>
Е-пошта	<a href="mailto:mail_2005@tdtd.com">mail_2005@tdtd.com</a>



**Про театр**

Театр заснований у 1980 році (початково мав назву «Філармонічний російський академічний драматичний театр»), розташований в будівлі, що є пам'ятником архітектури місцевого значення, колишній Кіровоградський завод, зведений у 1900 році. Мав попередників: професійний театр, що працював в сільській місцевості: Театр російської драми ім. Т. Шевченка (1925 – 1941 та 1944 – 1949 роки), Української драматичний театр (1941 – 1943), Український драматичний театру ім. Лесі Українки (1944 – 1980 роки). З 2002 року театру присвоєно ім'я Лесі Українки. З 2017 року театру належить статус національного.

З 2017 року у театру введено нову організацію – будівля колишнього ПК ім. Горького, яке отримало назву «Нам сцена Театру ім. Лесі Українки».

З 1980 року на сцені театру щорічно проводять Міжнародний театральний фестиваль «Ювілейна скарбівниця». В театральну школу театру входять драма, балет, оркестр. Філармонічний театр драматичний, камерний, керує та координує вистави, оперети, мюзикли, симфонічні драми, театральні концертні програми, концерти оркестру і вокалістів.

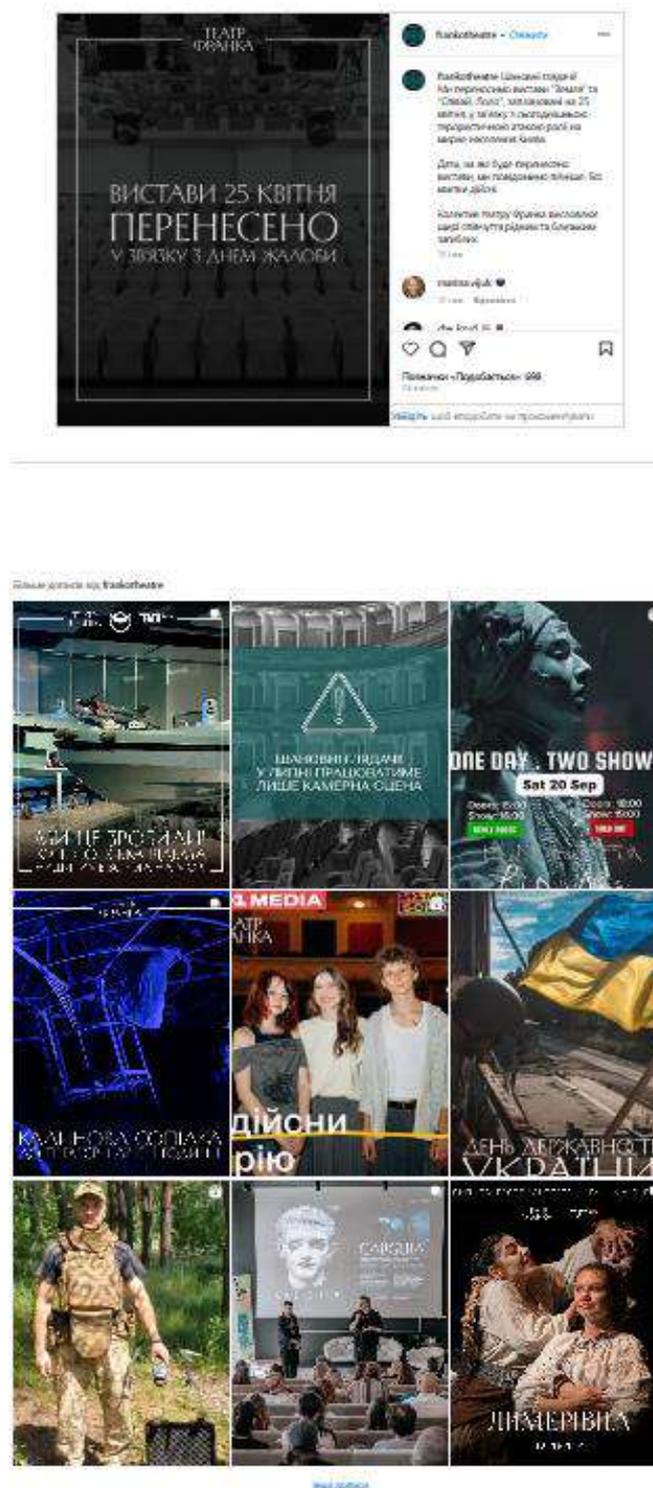
### Вистави

Назва вистави	Автори	Дата прем'єри	Режисер
Григор	Віктор Шендеров	2014-05-13	Чуковий Сергій
Дарина	Віктор Шендеров	2014-07-13	Поліщук Віктор
За двома зайцями	Станіслав Міхайло	2014-10-08	Варшумський Сергій
Леві танцю	Степан Шендеров	2014-04-05	Чуковий Сергій
Народна Погода	Володимир Сивий, Віктор Шендеров, Микола	2017-04-07	Чуковий Сергій
Січень, Лесю	Неліна Вікторівна	2020-10-03	Неліна Вікторівна

### Фотогалерея

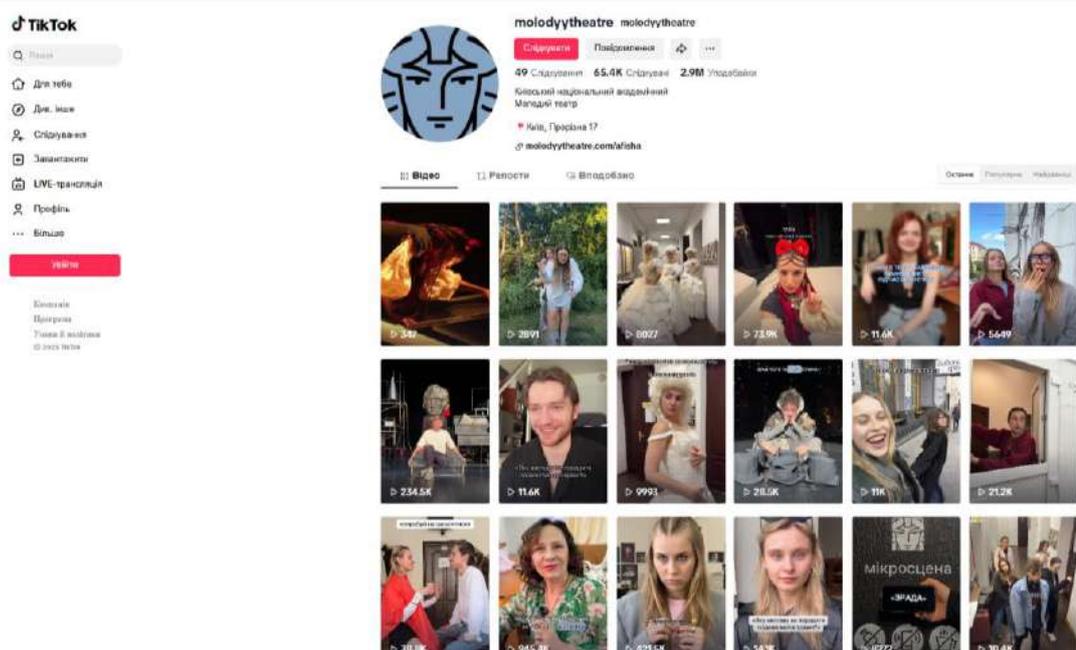


**Рис. В. 2.** Вебсторінка Цифрового Театрального архіву  
 URL: <https://theatre.com.ua/akademichnij-muzichno-dramatichnij-teatr-im-lesi-ukrayinki-m-kam-yanskogo> (дата звернення: 20.04.2025)



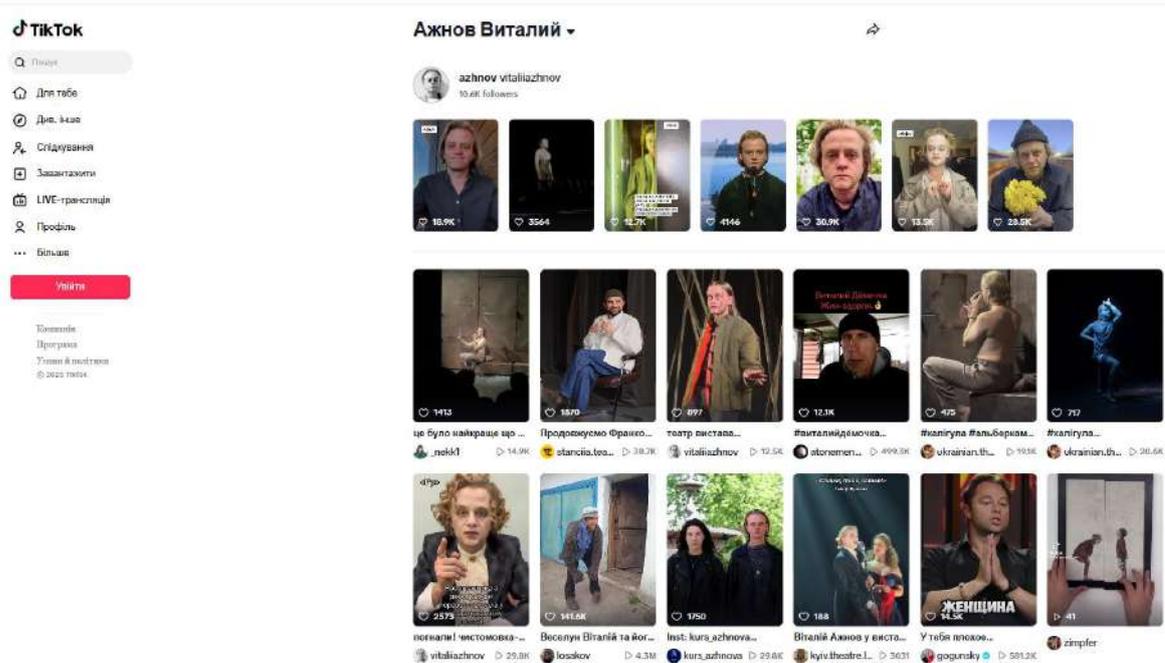
**Рис. В. 3.** Скріншот офіційного акаунту Національного академічного драматичного театру імені Івана Франка в соціальній мережі Instagram.

URL: <https://www.instagram.com/p/DI1z7VmNIVV/> (дата звернення: 20.04.2025)



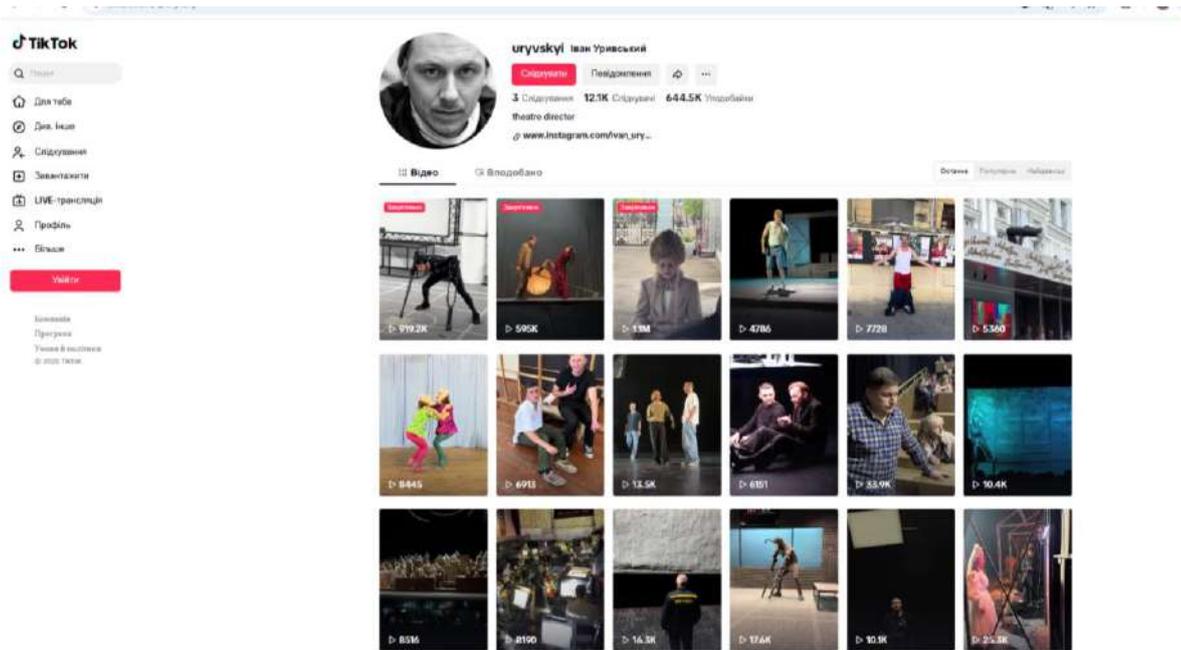
**Рис. В. 4.** Скріншот офіційного акаунту Молодого театру в соціальній мережі ТікТок.

URL: <https://www.tiktok.com/@molodyytheatre> (дата звернення: 21.04.2025)



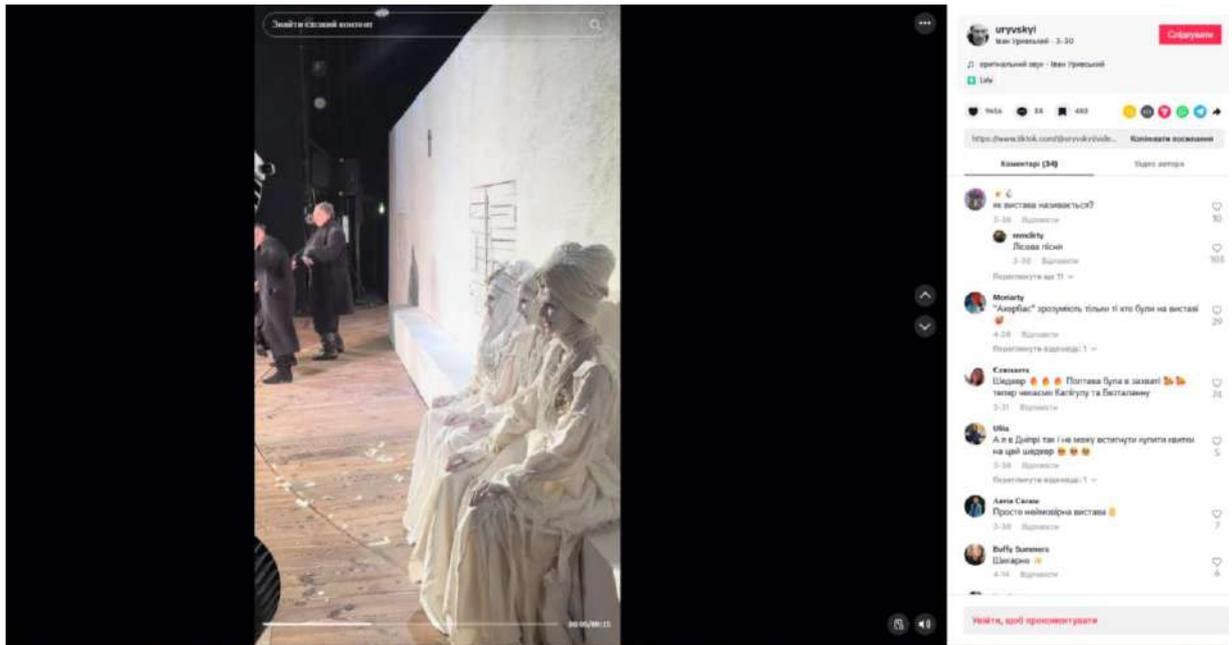
**Рис. В. 5.** Скріншот офіційного акаунту актора театру і кіно Віталія Ажнова в соціальній мережі ТікТок.

URL: <https://www.tiktok.com/discover/%D0%B0%D0%B6%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%B2%D0%B8%D1%82%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D0%B9> (дата звернення: 21.04.2025)



**Рис. В. 6.** Скріншот офіційного акаунту театрального режисера Івана Уривського в соціальній мережі ТікТок.

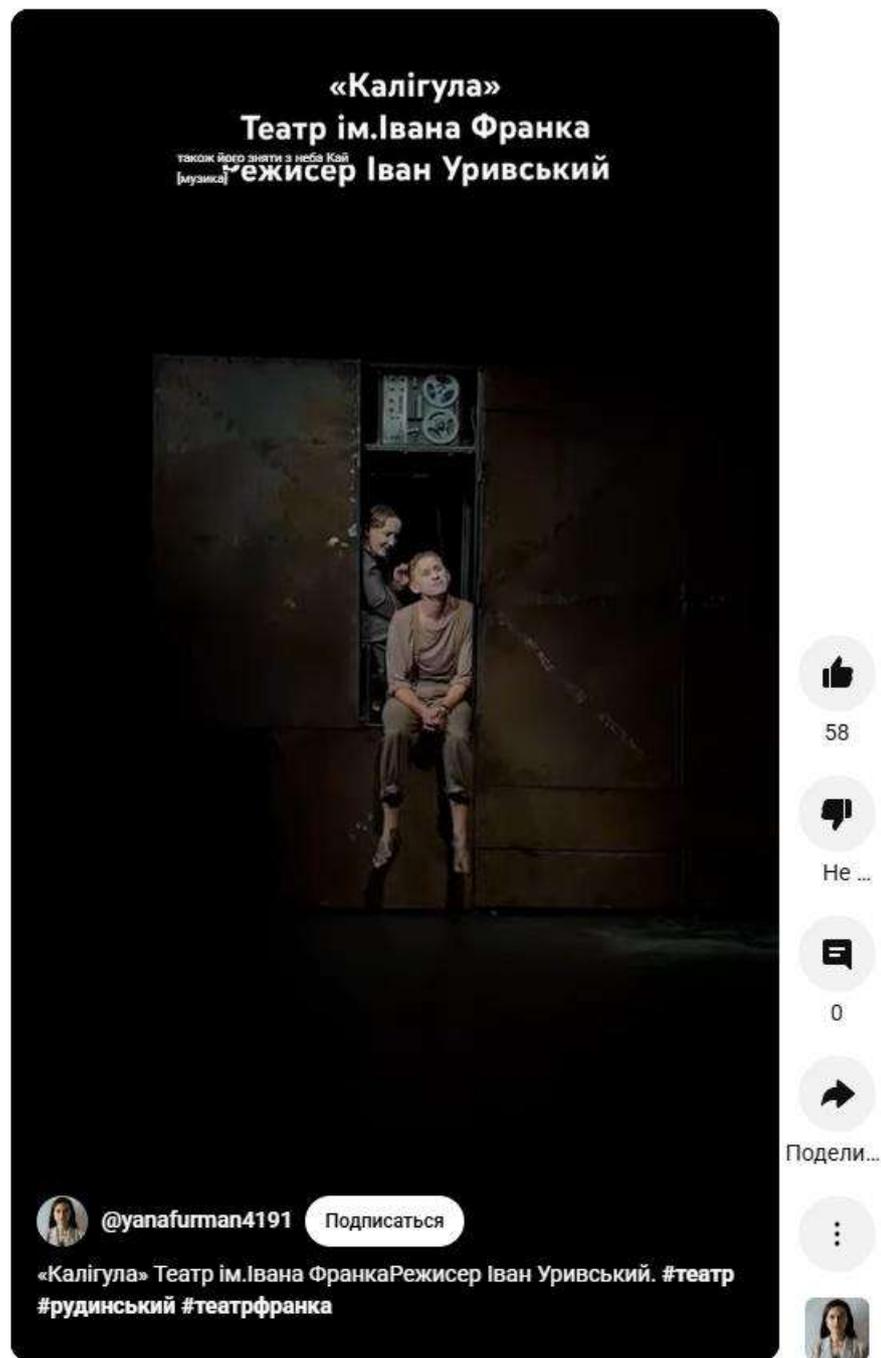
URL: <https://www.tiktok.com/@uryvskyi> (дата звернення: 23.04.2025)



**Рис. В. 7.** Репрезентація вистави «Конотопська відьма» (реж. І. Уривський) в соціальній мережі TikTok.

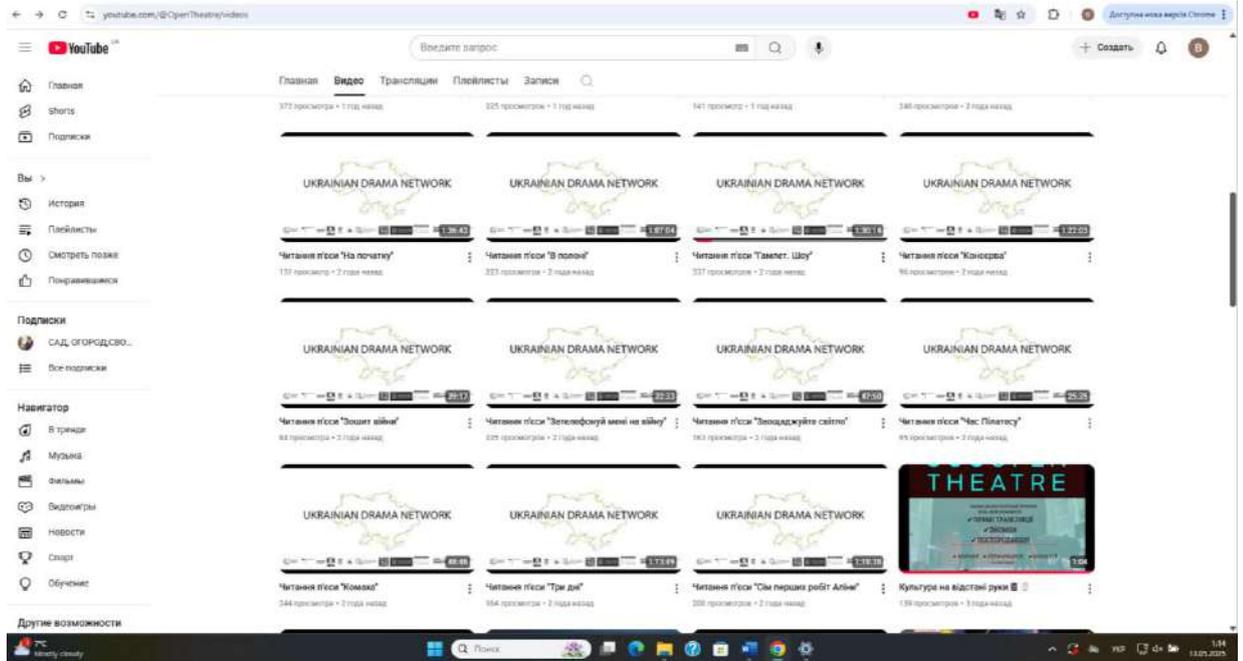
URL: <https://www.tiktok.com/@uryvskyi/video/7487674353778167045>

(дата звернення: 23.04.2025)



**Рис. В. 8.** Візуальний користувацький контент. Уривок вистави «Калігула» Театр ім. Івана Франка, режисер І. Уривський.

URL: [https://www.youtube.com/shorts/bVk3\\_d385Yw](https://www.youtube.com/shorts/bVk3_d385Yw) (дата звернення: 13.05.2025)



**Рис. В. 9.** Онлайн платформа OpenTheatre

URL: <https://www.youtube.com/@OpenTheatre/videos> (дата звернення: 11.03.2025)

Введіть запит

Станція Театральна

3,55 тис. підписок • 80 відео

Ряд відео на подкаст "Станція Театральна" | Welcome at "Stantsiia Teatralna" | <https://www.youtube.com/channel/UC9f9tA9n0z0o> и еще 2 ссылки

Підписатися

Головна Відео Shorts Плейлисти Залики

Повні випуски ▶ Восприйматися все

Тут ви знайдете усі епізоди "Станція Театральна"

Назва	Час	Підписки
МАКСИМ САМБИК: як вийти в українському...	1:05:28	3 тис. підписок • 4 дні назад
ДМИТРО ВЕСЕЛЬСЬКИЙ: як у 23 очолює театр, зміни...	1:19:03	1 тис. підписок • 17 днів назад
СТЕПАН СРАНІСЯК: про "ЧУЩЕ", театр та шлю до...	1:36:43	2,7 тис. підписок • 3 місяці назад
ДЕНИС КАПУСТІН: про "Поділу-подушку", черня...	56:14	970 підписок • 1 місяць назад
РУСЛАН МРОЩАВИЧЕНКО: як стати АКТОРОМ після...	1:08:13	1,3 тис. підписок • 1 місяць назад
БОГДАН БУЙЛУК: про перемогу в X-Факторі, то...	1:14:38	2,3 тис. підписок • 1 місяць назад

Відео

Другі можливості

11.05.2025

Рис. В. 10. Станція Театральна. Подкасти

URL: <https://www.youtube.com/@stanciia.teatralna> (дата звернення: 5.05.2025)

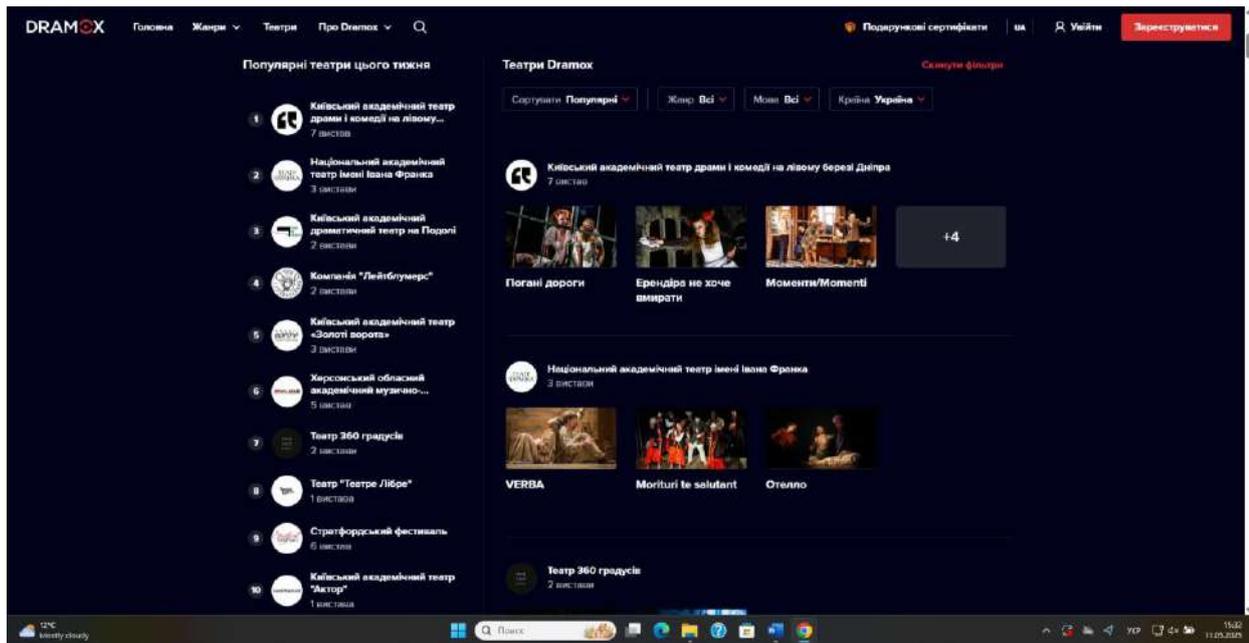
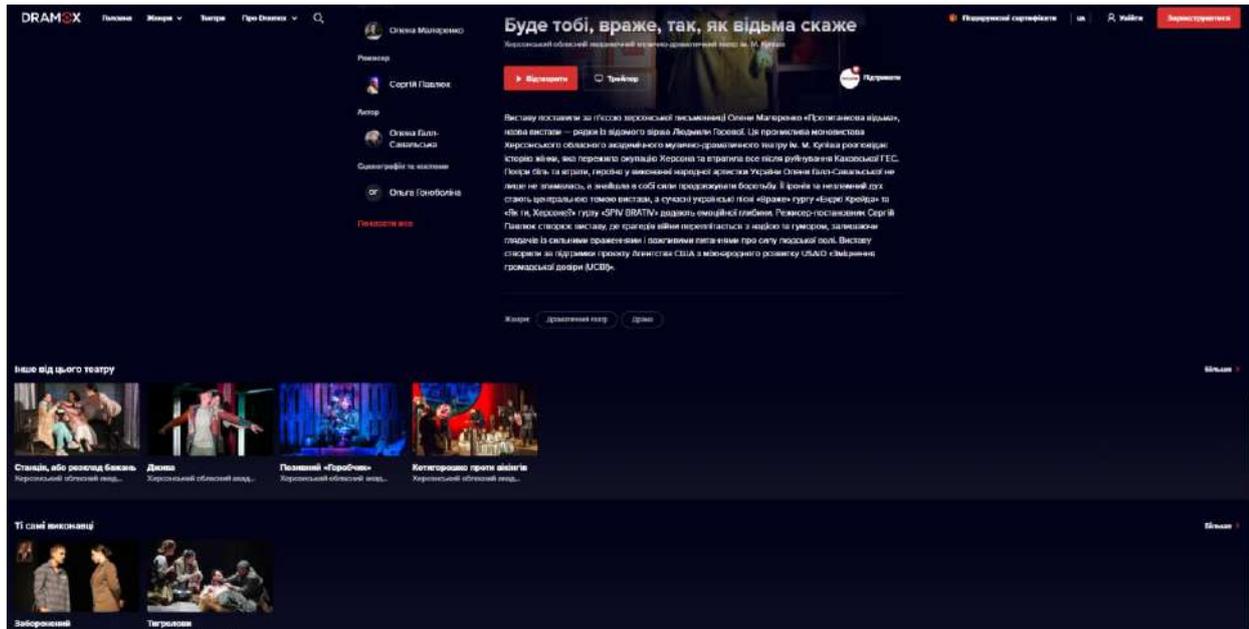


Рис. В. 11. Стримінгова платформа Dramox

URL: <https://www.dramox.com.ua/teatry> (дата звернення: 11.04.2025)



**Рис. В. 12.** Стримінгова платформа Dramox.

URL: <https://www.dramox.com.ua/teatry/293-hersonskij-oblasnij-akademichnij-muzichno-dramatichnij-teatr-im-m-kulisha/578-bude-tobi-vrazhe-tak-yak-vidma-skazhe> (дата звернення: 11.04.2025)



**Рис. В. 13.** Платформа доповненої реальності ALTstage

URL: <https://www.village.com.ua/village/culture/culture-promo/317149-altstage> (дата звернення: 11.04.2025)



**Рис. В. 14.** P.A.N.TER – вистава театру доповненої реальності | T-fishing  
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=z6BpOdiYCN4> (дата звернення:  
11.04.2025)