

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

Кваліфікаційна наукова праця
на правах рукопису

КУЧЕР РОСТИСЛАВ СТАНІСЛАВОВИЧ

УДК72.012:624.074:004.946-024.41]:792'06(043.5)

ДИСЕРТАЦІЯ

**ПРОСТОРОВИЙ ДИЗАЙН ІМЕРСИВНОГО ТЕАТРУ В КОНТЕКСТІ
МИСТЕЦЬКИХ ПРАКТИК**

022 – Дизайн

02 – Культура і мистецтво

Подається на здобуття ступеня доктора філософії з дизайну.

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

_____ Р.С. Кучер

Науковий керівник: Удріс-Бородавко Наталя Сергіївна, кандидат соціологічних наук, доцент

Київ – 2025

АНОТАЦІЯ

Кучер Р.С. Просторовий дизайн імерсивного театру в контексті мистецьких практик. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Дисертація на здобуття ступеня доктора філософії за спеціальністю 022 «Дизайн» (галузь знань 02 «Культура і мистецтво»). – Міністерство освіти і науки України, Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, 2025.

Дисертація присвячена вивченню і аналізу ролі просторового дизайну в імерсивному театрі з урахуванням його впливу на мистецькі практики. Дослідження має на меті розкрити концептуальні, теоретичні та практичні аспекти просторового дизайну, які сприяють створенню імерсивного досвіду для глядачів театральних вистав.

У Вступі обґрунтовано актуальність обраної теми дослідження, подано мету, завдання наукового пошуку, об'єкт і предмет дисертації, зазначено методи дослідження, наукову новизну і практичне значення одержаних результатів, відомості про особистий внесок здобувача, апробацію результатів, публікації, структуру та обсяг роботи. Зокрема, об'єктом дослідження є – просторовий дизайн імерсивного театру як складова сучасного сценічного мистецтва; предметом – художньо-естетичні принципи та інноваційні засоби просторового дизайну імерсивного театру у створенні ефекту занурення в контексті сучасних мистецьких практик.

У Розділі 1 «Теоретико-методологічні засади дослідження просторового дизайну в імерсивному театрі» розкрито історіографію та джерельну базу дослідження, обґрунтовано необхідність міждисциплінарного підходу до аналізу феномену просторового дизайну імерсивного театру. Також визначено методи дослідження та уточнено понятійно-категоріальний апарат, що є ключовим для системного вивчення просторово-сценічного середовища як цілісної візуально-комунікативної системи.

У Розділі 2 «Еволюція просторового дизайну імерсивного театру: від фізичного середовища до віртуального простору» досліджено провідні світові підходи до формування імерсивного досвіду засобами просторового дизайну. Зокрема, проаналізовано ефект «занурення» як домінанту просторового дизайну британських імерсивних театрів, розглянуто ефективність партиципаторних практик у просторовому дизайні імерсивного театру та виявлено їхній вплив на глядачів і учасників. Окрім того, акцентовано увагу на ефекті «реалістичності» дизайну інтер'єру, що застосовується в імерсивних театрах Бельгії та Німеччини.

У Розділі 3 «Імерсивні стратегії просторового дизайну: від афекту до національної ідентичності» здійснено аналіз передумов створення просторового дизайну імерсивних мистецьких форм в українському контексті у просторі й часі. Окреслено концептуальні вирішення простору у вітчизняних імерсивних мистецьких формах та проведено аналіз сучасних імерсивних постановок, висвітлюючи український досвід у цій галузі.

Наукова новизна одержаних результатів полягає у тому, що: *уперше*: у вітчизняній теорії дизайну комплексно досліджено просторовий дизайн імерсивного театру як багатовекторне явище, що об'єднує естетичні, технологічні та комунікативні аспекти, та його функціональну роль у формуванні імерсивного досвіду в контексті сучасних мистецьких практик; виявлено сутність та основні напрями просторового дизайну імерсивного театру, що включають ефект «занурення» (на прикладі британських театрів), ефективність партиципаторних практик та ефект «реалістичності» дизайну інтер'єру (на прикладі бельгійських та німецьких театрів); *уточнено*: понятійно-категоріальний апарат дослідження, зокрема, дефініції «імерсивний театр», «мистецькі практики», «дизайн простору», «site-specific», «енвайронмент», «вистава-променада», «мультимедійні технології», з урахуванням їхньої специфіки в контексті імерсивних просторів; уявлення про просторовий дизайн як ключовий елемент формування наративу в імерсивному театрі, де послідовність просторових переходів та інтерактивні елементи стають визначальними для розвитку історії та індивідуалізації глядацького досвіду;

положення про взаємозв'язок між просторовим дизайном та активною участю глядача, виокремлюючи дизайн як каталізатор перетворення пасивного спостерігача на активного співтворця художнього дійства; *набули подальшого розвитку*: ідея про синтетичну природу просторового дизайну імерсивного театру, що поєднує архітектурні, сценографічні, інтерактивні та мультимедійні рішення для досягнення максимального ефекту занурення; позиція щодо значення новітніх технологій (віртуальна та доповнена реальність, 3D-моделювання, інтелектуальний світловий та звуковий дизайн) як фундаментальних засобів просторового дизайну, що розширюють межі художньої виразності та можливості взаємодії з глядачем; вплив імерсивного досвіду на глядацьке сприйняття та інтерактивну взаємодію; передумови та особливості становлення просторового дизайну імерсивних форм в українському просторі й часі, виявлено специфіку вітчизняних концептуальних вирішень простору та надано аналіз сучасних українських імерсивних постановок; трансформаційна роль просторового дизайну від традиційної сценографії до створення динамічного, багатовимірного середовища, яке функціонує на тілесно-афективному рівні, а не лише на візуальному чи наративному; концептуалізація просторового дизайну імерсивного театру як «архітектури афекту», що замінює лінійний сюжет логікою перед-емоційних станів та створює унікальний сценарій участі глядача через сенсорні подразники (світло, звук, тактильні відчуття) та кінестетичний досвід.

Практичне значення одержаних результатів дослідження полягає в можливості використання цілого ряду положень і висновків дисертації в якості практичних і теоретичних рекомендацій для архітекторів, дизайнерів простору, сценографів, режисерів, продюсерів імерсивних проєктів, театрознавців, культурологів та фахівців з нових медіа. Матеріали дисертації можуть стати підґрунтям для подальшого вивчення просторового дизайну в імерсивному театрі та суміжних мистецьких практиках в межах різних спеціальностей, таких як дизайн, режисура, театрознавство, культурологія, а також можуть бути використані: при розробці та викладанні спецкурсів з просторового дизайну

імерсивних середовищ, імерсивного сторітелінгу та проектування інтерактивних мистецьких просторів; у процесі створення відповідних навчально-методичних посібників для студентів мистецьких і дизайнерських спеціальностей; при формуванні концепцій та реалізації інноваційних імерсивних проєктів у сучасному театральному мистецтві, музейній справі, культурних інсталяціях та рефлексивних експозиціях. Одержані результати сприятимуть поглибленню розуміння ролі просторового дизайну в сучасних мистецьких практиках, підвищенню якості підготовки фахівців у галузі дизайну та мистецтва, а також стимулюватимуть подальший розвиток імерсивного театру в Україні.

Підсумовано, що просторовий дизайн імерсивного театру як цілісна візуально-комунікативна система є складним і багатогранним явищем, що поєднує естетичні, технологічні та комунікативні аспекти. Він постає не просто допоміжним засобом у створенні театрального дійства, а самостійним феноменом, який інтегрує мистецтво, архітектуру, цифрові технології та культуру. Просторово-сценічне середовище імерсивного театру тісно пов'язане з культурним контекстом і традиціями, відображаючи соціальні та естетичні тенденції, прагнення до нового типу взаємодії між мистецтвом і реципієнтом.

Акцентовано, що просторовий дизайн позиціоновано як ключовий засіб художньої виразності, що постійно трансформується, адаптуючись до новітніх матеріалів і технологій. Він виходить за межі традиційної сценографії, перетворюючись на динамічний елемент, який інтегрує архітектуру, світло, звук, тактильні відчуття та цифрові проєкції. Просторова організація, поряд з режисурою та акторською майстерністю, відіграє визначальну роль у мистецтві занурення глядача, відкриваючи перед ним безмежні можливості партисипативної взаємодії, емоційного співпереживання та самостійного конструювання наративу. Дизайнер простору, враховуючи естетику імерсивних символів, розробляє візуально-комунікативний образ середовища у тісному взаємозв'язку із загальним художнім задумом постановки та специфікою комунікативної участі глядачів.

Наголошено, що просторовий дизайн є ключовим складником імерсивної образності – специфічної якості, що передається через виставу або інсталяцію, – додаючи глибини, виразності та автентичності інтерактивному досвіду. Імерсивна образність, як центральний аспект будь-якої такої постановки, охоплює всі елементи, які створюють атмосферу, емоційне залучення та відчуття присутності для глядачів. Це досягається за допомогою різних елементів: від архітектурних рішень та site-specific підходів до мультимедійних ефектів та тактильних навігацій. Просторовий дизайн і його елементи безпосередньо впливають на формування сценічного середовища та розкриття образів персонажів, сприяючи їхній виразності в сприйнятті глядача.

Зауважено, що просторовий дизайн виконує взаємопов'язані функції: він може як активно залучати, так і непрямо керувати сприйняттям глядача у театральному дійстві. Ретельне планування простору, його послідовність та адаптивні елементи допомагають глядачеві обирати власну траєкторію руху та фокус уваги, що сприяє індивідуалізації досвіду. Водночас, використання специфічних світлових сценаріїв, звукових ефектів або прихованих переходів може збуджувати певні емоції, направляти увагу та формувати бажаний афективний стан, розширюючи інтерпретаційні можливості глядача. Таким чином, просторовий дизайн є потужним інструментом, що дає змогу режисерам і дизайнерам маніпулювати сприйняттям, розкривати складні концепції та формувати багатовимірні імерсивні середовища.

Стверджується, що simply-site design та енвайронментальний підхід у просторовому дизайні імерсивних проєктів стають самостійними складниками, що включають використання реальних локацій, архітектурних форм, історичного контексту та інших елементів для створення унікального, автентичного досвіду. Їхніми різновидами є: трансформація існуючих будівель (готелів, заводів), інтеграція у міський чи природний ландшафт, або створення спеціально сконструйованих багаторівневих рефлексивних просторів. Інновації у просторовому дизайні створюють основу для подальшого розвитку імерсивного театру як самостійної форми мистецької практики.

Зроблено висновок, що просторовий дизайн в імерсивному театрі є важливим засобом художнього вираження, що бере активну участь у формуванні образу з художніми ознаками, підкреслює режисерський задум, сприяє створенню унікальних імерсивних світів, які стають провідними елементами сучасних постановок. Дизайнери та режисери звертаються до різноманітних культурних кодів, архітектурних стилів та технологічних рішень, трансформуючи їх у сучасні імерсивні простори (наприклад, використання історичних будівель, мультимедійних проєкцій, інтерактивних інсталяцій). Просторові дизайнери не лише створюють акценти, які допомагають підкреслити ключові меседжі постановок, а й, водночас, впливають на формування глобальних трендів у розвитку інтерактивного мистецтва та імерсивних розважальних форматів. Імерсивні постановки з використанням інноваційного просторового дизайну створюють справжнє мистецтво, перетворюючи театр на форму культурного діалогу та унікального досвіду.

Ключові слова: просторовий дизайн, імерсивний театр, дизайн сценічного простору, енвайронмент, вистава-променад, site-specific, мультимедійні технології, кінетичний відеомепінг, інтерактивні технології, технології просторової ілюзії, партиципаторні практики, композиція предметно-просторового середовища, освітлення і кольористика в сценографії, цифрова взаємодія з учасником дійства.

SUMMARY

Kucher R.S. Spatial Design of Immersive Theater in the Context of Artistic Practices. – Qualification scientific work on manuscript rights.

Dissertation for the degree of Doctor of Philosophy degree in Speciality 022 "Design" (field of knowledge 02 Culture and Arts). – Ministry of Education and Science of Ukraine, Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, 2025.

The dissertation is dedicated to the study and analysis of the role of spatial design in immersive theatre, taking into account its impact on contemporary artistic practices.

The research aims to reveal the conceptual, theoretical, and practical aspects of spatial design that contribute to the creation of immersive experiences for audiences of theatrical performances.

The Introduction substantiates the relevance of the selected research topic, defines the aim, objectives, subject and object of the study, describes the applied methods, highlights the scientific novelty and practical significance of the findings, and provides information regarding the author's personal contribution, the approbation of results, publications, the structure, and the scope of the dissertation. Specifically, the object of the research is the spatial and stage environment of immersive theatre considered as an integral visual-communicative system, while the subject encompasses the artistic and aesthetic principles and innovative means of spatial design in immersive theatre employed to create the effect of immersion in the context of contemporary artistic practices.

In Section 1, "Theoretical and Methodological Foundations for the Study of Spatial Design in Immersive Theatre" elaborates the historiographical and source bases of the study, substantiates the necessity of an interdisciplinary approach to analysing the phenomenon of spatial design in immersive theatre. The research methods are defined, and the conceptual and categorical apparatus is refined, serving as the basis for a systematic study of the spatial-stage environment as an integral visual-communicative system.

In Section 2, "The Evolution of Spatial Design in Immersive Theatre: From Physical Environment to Virtual Space," examines leading global approaches to constructing immersive experiences by means of spatial design. Particular attention is paid to analysing the "immersion" effect as a dominant feature of spatial design in British immersive theatre, to assessing the effectiveness of participatory practices in spatial design and their impact on spectators and participants, and to the effect of "realistic" interior design applied in immersive theatre in Belgium and Germany.

In Section 3, "Immersive Strategies of Spatial Design: From Affect to National Identity," analyses the prerequisites for creating the spatial design of immersive art forms in the Ukrainian context across space and time. The chapter outlines conceptual

solutions for art spaces in domestic immersive practices and presents an analysis of contemporary immersive productions, highlighting Ukrainian experience in this field.

The scientific novelty of the obtained results lies in the fact that, for the first time in national design theory, spatial design of immersive theatre is comprehensively investigated as a multidimensional phenomenon integrating aesthetic, technological, and communicative aspects, and its functional role in shaping immersive experience within contemporary artistic practices is substantiated. The research identifies the essence and key directions of spatial design in immersive theatre, including the “immersion” effect (based on British theatres), the effectiveness of participatory practices, and the “realistic” interior design effect (using examples from Belgian and German theatres). It further clarifies the conceptual-categorical framework of the study, particularly the definitions of “immersive theatre,” “artistic practices,” “spatial design,” “site-specific,” “environment,” “promenade performance,” and “multimedia technologies,” taking into account their specificity in the context of immersive spaces. The study conceptualizes spatial design as a crucial element of narrative construction in immersive theatre, where the sequence of spatial transitions and interactive components becomes essential for the development of the story and the individualization of audience experience. It formulates provisions on the interrelation between spatial design and active audience participation, positioning design as a catalyst transforming the passive observer into an active co-creator of artistic action.

Furthermore, the research advances the idea of the synthetic nature of spatial design in immersive theatre, combining architectural, scenographic, interactive, and multimedia solutions to maximize the immersive effect. It substantiates the significance of cutting-edge technologies (virtual and augmented reality, 3D modelling, intelligent lighting and sound design) as fundamental means of spatial design that expand the boundaries of artistic expressiveness and audience interaction. The work analyses the impact of immersive experiences on audience perception and interactive engagement, the prerequisites and features of the formation of spatial design in immersive art forms within Ukrainian cultural space, and the specifics of domestic conceptual solutions. It elucidates the transformative role of spatial design evolving

from traditional scenography towards the creation of dynamic, multidimensional environments operating on corporeal and affective levels, not merely visual or narrative. It conceptualizes spatial design of immersive theatre as an “architecture of affect” replacing linear plots with the logic of pre-emotional states, creating a unique scenario of audience participation through sensory stimuli (light, sound, tactile sensations) and kinesthetic experience.

The practical significance of the research lies in the possibility of applying a range of its provisions and conclusions as practical and theoretical recommendations for architects, spatial designers, scenographers, directors, producers of immersive projects, theatre scholars, cultural studies experts, and new media specialists. The materials of the dissertation can serve as a foundation for further study of spatial design in immersive theatre and related artistic practices within various disciplines such as design, directing, theatre studies, cultural studies. They may be used in developing and teaching special courses on spatial design of immersive environments, immersive storytelling, and designing interactive artistic spaces, in creating educational materials for students of art and design specializations, and in forming concepts and implementing innovative immersive projects in contemporary theatre, museology, cultural installations, and reflexive exhibitions. The obtained results will contribute to a deeper understanding of the role of spatial design in contemporary artistic practices, enhance the training quality of professionals in design and art, and stimulate further development of immersive theatre in Ukraine.

The study concludes that spatial design of immersive theatre, as an integral visual-communicative system, constitutes a complex and multifaceted phenomenon uniting aesthetic, technological, and communicative aspects. It functions not merely as an auxiliary tool in theatrical creation but as an autonomous phenomenon integrating art, architecture, digital technologies, and culture. The spatial-stage environment of immersive theatre is inextricably linked to cultural context and traditions, reflecting social and aesthetic trends and aspirations for a new type of interaction between art and the recipient.

Emphasis is placed on the positioning of spatial design as a key means of artistic expressiveness that constantly transforms, adapting to new materials and technologies. It transcends traditional scenography to become a dynamic element that integrates architecture, light, sound, tactile sensations, and digital projections. Spatial organization, alongside directing and acting, plays a decisive role in the art of audience immersion, offering limitless opportunities for participatory engagement, emotional empathy, and individual narrative construction. The spatial designer, considering the aesthetics of immersive symbols, develops the visual-communicative image of the environment in close alignment with the overall artistic concept of the production and the specifics of communicative participation.

It is emphasized that spatial design is a central component of immersive imagery – a specific quality conveyed through performance or installation – adding depth, expressiveness, and authenticity to the interactive experience. Immersive imagery, as the core aspect of any such production, encompasses all elements that create atmosphere, emotional engagement, and the sense of presence for the audience. This is achieved through diverse components, from architectural solutions and site-specific approaches to multimedia effects and tactile navigation. Spatial design and its elements directly influence the formation of stage environments and the development of character imagery, enhancing their expressiveness in the perception of spectators.

The dissertation notes that spatial design performs interconnected functions: it can actively engage or indirectly guide audience perception within a theatrical action. Careful planning of space, its sequence, and adaptive elements help the viewer select their own movement trajectory and focus of attention, contributing to experience individualization. Simultaneously, the use of specific lighting scenarios, sound effects, or concealed transitions can evoke particular emotions, direct attention, and shape the desired affective state, expanding interpretative possibilities. Thus, spatial design serves as a powerful instrument enabling directors and designers to manipulate perception, reveal complex concepts, and create multidimensional immersive environments.

It is stated that site-specific design and environmental approaches in spatial design of immersive projects become autonomous components involving the use of real locations, architectural forms, historical context, and other elements to create unique, authentic experiences. Their varieties include transformation of existing buildings (hotels, factories), integration into urban or natural landscapes, or the creation of specially constructed multi-level reflexive spaces. Innovations in spatial design establish a basis for the further development of immersive theatre as an independent form of artistic practice.

The study concludes that spatial design in immersive theatre is an essential means of artistic expression actively shaping imagery with artistic features, emphasizing the director's concept, and contributing to the creation of unique immersive worlds that become the leading elements of contemporary productions. Designers and directors engage diverse cultural codes, architectural styles, and technological solutions, transforming them into contemporary immersive spaces (for example, through the use of historical buildings, multimedia projections, interactive installations). Spatial designers not only create emphases that underscore the key messages of performances but also influence the formation of global trends in the development of interactive art and immersive entertainment. Immersive productions employing innovative spatial design create true art, transforming theatre into a form of cultural dialogue and a unique experience.

Keywords: spatial design, immersive theater, stage space design, environment, promenade performance, site-specific, multimedia technologies, kinetic videomapping, interactive technologies, spatial illusion technologies, participatory practices, composition of subject-spatial environment, lighting and coloristics in scenography, digital interaction with the participant.

СПИСОК ОПУБЛІКОВАНИХ ПРАЦЬ ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ

Наукові праці, в яких опубліковані основні наукові результати дисертації

Стаття у науковому фаховому виданні України

1. Кучер Р. С. Роль просторового дизайну при втіленні імерсивного досвіду ігрових квест-кімнат. *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*. 2023. № 6 (1). С. 153–161. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-7951.6.1.2023.279075>.

Статті у періодичних наукових виданнях, включених до наукометричних баз Scopus та Web of Science Core Collection

2. Kucher R., Vakulenko D., Boiko V., Roman R., Dokolova A. Problems of the Crisis of Spatial Design of Art Events in Conditions of Military Aggression (Ukrainian Experience). *Convergences - Journal of Research and Arts Education*. 2024. Vol. 17. № 33. P. 185–200. DOI: <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.33.238>.

Здобувачем здійснено аналіз особливостей просторового дизайну мистецьких подій в умовах воєнного стану та висвітлено досвід розробки рекомендацій щодо організації безпечного й комфортного середовища, що поєднує функціональність і культурну ідентичність.

3. Ilnitska O., Kucher R., Vakulenko D., Boiko V., Pratskov R. The identity of stage design as a component of Ukrainian culture of the 21st century. *New Design Ideas*. 2024. Vol. 8. № 3. P. 641–655. DOI: <https://doi.org/10.62476/ndi83641>.

Здобувачем обґрунтовано роль етнокультурних складників як важливих елементів сценічного дизайну українських вистав і проаналізовано їхнє символічне сприйняття глядацькою аудиторією.

Опубліковані праці апробаційного характеру

4. Кучер Р. С. Просторовий дизайн імерсивного театру в контексті мистецьких практик. *Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі* : матеріали Всеукр.

наук.-практ. конф. аспірантів, здобувачів, магістрів, м. Київ, 8–9 квіт. 2022 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2022. С. 56–59.

5. Кучер Р. С. Імерсивний театр як нова естетика сучасності. *Актуальні дискурси мистецтва естради: традиції та європейська інтеграція* : матеріали III Всеукр. наук. конф. наук.-педагог. працівників, докторантів, аспірантів, здобувачів, магістрантів та студентів, м. Київ, 21 квіт. 2022 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2022. С. 156–160.

6. Кучер Р. С. Інсталяції та експансивні середовища – визначальні ознаки імерсивного театру і його сценічного дизайну. *Культура і мистецтво: сучасний науковий вимір* : матеріали VI Всеукр. наук. конф. молодих вчених, аспірантів та магістрантів, м. Київ, 3 листоп. 2022 р. Київ, 2022. С. 170–172.

7. Кучер Р. С. Роль просторового дизайну в досягненні ефекту занурення на прикладі театральних вистав Punchdrunk. *Культурні та мистецькі студії XXI століття: науково-практичне партнерство* : матеріали III Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 10 лист. 2022 р. Київ : Вид. центр НАКККіМ, 2022. С. 247–248.

8. Кучер Р. С. Site-specific театр як основа дизайну простору для імерсивних постановок. *Молодіжна наука КНУКіМ – 2022. Культурно-мистецька освіта у викликах часу* : матеріали Всеукр. звіт. наук.-практ. конф., м. Київ, 24–25 лист. 2022 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2022. С. 60–61.

9. Кучер Р. С. Застосування сучасних мультимедійних технологій у творенні просторового дизайну імерсивного театру. *Мистецтво і дизайн у XXI столітті: конвергенція форм і сенсів* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 8 груд. 2022 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2022. С. 58–61.

10. Кучер Р. С. Комунікативний зв'язок між сценічними артефактами та аудиторією як особливість просторового дизайну імерсивного театру. *Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі* : матеріали II Всеукр. наук.-практ. конф. аспірантів, здобувачів, магістрів, м. Київ, 7–8 квіт. 2023 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2023. С. 99–101.

11. Кучер Р. С. Засоби виразності в просторовому дизайні спектакля-виставки. *Національна модель українського дизайну. До 150-річчя з дня народження Василя Кричевського* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 20–21 квіт. 2023 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2023. С. 203–208.

12. Кучер Р. С. Естетика взаємодії акторів та глядачів імерсивного театру на прикладі партиципаторних практик. *Актуальні дискурси мистецтва естради: традиції та європейська інтеграція* : матеріали III Всеукр. наук. конф., м. Київ, 21 квіт. 2023 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2023. С. 204–207.

13. Кучер Р. С. Особливості творення ілюзії іншого буття в просторовому дизайні VR-театру. *Культура і мистецтво: сучасний науковий вимір* : матеріали VII Всеукр. наук. конф. молод. вч., асп. та магістран., м. Київ, 2 лист. 2023 р. Київ : Вид. центр НАКККіМ, 2023. С. 214–216.

14. Кучер Р. С. Експериментальні підходи до просторового дизайну імерсивного театру. *Культурні та мистецькі студії XXI століття: науково-практичне партнерство* : матеріали VI Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 9 лист. 2023 р. Київ : Вид. центр НАКККіМ, 2023. С. 233–234.

15. Кучер Р. С. Особливості сценографічного оформлення імерсивних вистав в Україні. *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 : Вид. центр КНУКіМ, 2024. С. 92–95.

ЗМІСТ

ВСТУП	17
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ПРОСТОРОВОГО ДИЗАЙНУ В ІМЕРСИВНОМУ ТЕАТРІ	24
1.1. Історіографія проблеми та джерельна база дослідження	24
1.2. Методи дослідження та понятійно-категоріальний апарат	45
Висновки до розділу	56
РОЗДІЛ 2. ЕВОЛЮЦІЯ ПРОСТОРОВОГО ДИЗАЙНУ ІМЕРСИВНОГО ТЕАТРУ: ВІД ФІЗИЧНОГО СЕРЕДОВИЩА ДО ВІРТУАЛЬНОГО ПРОСТОРУ	58
2.1. Просторовий дизайн імерсивного театру як художньо-комунікативна модель: еволюція, типологія, драматургічні функції	58
2.2. Партиципаторні практики в імерсивному театрі: просторово-дизайнерські підходи до взаємодії з глядачем	83
2.3. Сценографічна динаміка імерсивного простору: перформативні, технологічні та комунікативні аспекти	94
Висновки до розділу	113
РОЗДІЛ 3. ІМЕРСИВНІ СТРАТЕГІЇ ПРОСТОРОВОГО ДИЗАЙНУ: ВІД АФЕКТУ ДО НАЦІОНАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ	115
3.1. Сценарність простору і афективний дизайн: нові парадигми імерсивного середовища	115
3.2. Естетика залучення: просторовий дизайн у перформативних практиках перших десятиліть ХХІ століття	129
3.3. Мультиmodalність і національна ідентичність у сценічному дизайні сучасного українського театру та міжнародних практиках	144
Висновки до розділу	156
ВИСНОВКИ	159
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	163
ДОДАТКИ	183

ВСТУП

Обґрунтування вибору теми дослідження. У сучасному сценічному мистецтві дедалі більшого значення набувають інноваційні форми просторової організації дійства, серед яких особливе місце посідає імерсивний театр. Його поява стала результатом розвитку перформативних і експериментальних практик ХХ – початку ХХІ століть, у яких глядач набуває статусу учасника, а простір – ключової складової художнього впливу. Імерсивний театр трансформує традиційне розуміння сценічного простору, формуючи дизайн-середовище, орієнтоване на тілесну, сенсорну та емоційну взаємодію з глядачем.

Просторовий дизайн у межах цієї парадигми відіграє не допоміжну, а визначальну роль: він не лише формує середовище вистави, а й виконує структуротворчу, комунікативну та драматургічну функції. Особливість імерсивного театру полягає у відсутності фіксованої сцени та необхідності проектування гнучкого, адаптивного простору, що забезпечує повне занурення глядача у подію. Це зумовлює потребу в спеціальному дослідженні художньо-естетичних принципів та інноваційних засобів, які використовуються у формуванні простору вистави.

Незважаючи на наявність окремих наукових публікацій, присвячених імерсивним практикам, питання просторового дизайну в цих дослідженнях, як правило, розглядається фрагментарно або як другорядний компонент. В українському науковому середовищі імерсивний театр аналізується переважно крізь призму культурних або режисерських підходів (О. Губернатор, М. Ковальчук, М. Лелик), тоді як дизайнерський аспект його просторової організації залишається недостатньо опрацьованим. Наразі не сформовано цілісної концепції просторового дизайну імерсивного театру, що інтегрує сценографічні, архітектурні та цифрові компоненти у межах сучасних мистецьких практик.

У зарубіжному науковому дискурсі імерсивний театр розглядається як простір специфічного тілесного і сенсорного досвіду. Зокрема, праці Дж. Мачон висвітлюють феноменологічні аспекти взаємодії глядача з середовищем вистави; А. Олстон аналізує імерсивні практики крізь призму участі та просторової взаємодії; Р. Біггін зосереджується на афективному впливові простору в умовах перформативності. Незважаючи на концептуальну глибину цих досліджень, дизайнерський аспект організації імерсивного середовища залишається поза межами їх аналізу.

Актуальність дослідження підтверджується активним поширенням імерсивних театральних проєктів в Україні, зокрема таких, як «Remote Kyiv» («UZahvati»), «Аркан» («Totem Dance Theatre»), «Сліпота» (театр «Мізантроп»), «1984» (Театр на Подолі), «Повернення» (211steps) тощо. Ці ініціативи демонструють зацікавленість як творчої спільноти, так і аудиторії у нових формах просторової драматургії. У багатьох із них саме дизайн середовища є ключовим чинником досягнення ефекту занурення, що актуалізує потребу в ґрунтовному аналізі специфіки його побудови.

Таким чином, вибір теми дослідження зумовлений як недостатнім теоретичним опрацюванням просторового дизайну в імерсивному театрі, так і практичною необхідністю вироблення нових проєктних підходів до організації театального середовища. Дослідження художньо-естетичних принципів і дизайнерських стратегій створення простору занурення сприятиме розвитку методології дизайну в галузі сценічного мистецтва та розширенню інструментарію сучасного художника-дизайнера.

Метою дослідження є вивчення тенденцій розвитку просторового дизайну імерсивного театру, його концептуальних та технологічних особливостей у контексті сучасних мистецьких практик.

Досягнення поставленої мети зумовило потребу у вирішенні таких **завдань**:

- здійснити аналіз наукових джерел, присвячених проблематиці просторового дизайну імерсивного театру, з метою виявлення основних підходів та тенденцій у його розвитку в контексті сучасних мистецьких практик;
- уточнити понятійно-категоріальний апарат, а саме, визначення понять «імерсивний театр», «мистецькі практики», «дизайн простору», «site-specific», «енвайронмент», «вистава-променад», «мультимедійні технології»;
- дослідити сутність та основні напрями просторового дизайну імерсивного театру в контексті мистецьких практик;
- визначити шляхи й засоби використання новітнього просторового дизайну імерсивного театру в контексті мистецьких практик;
- обґрунтувати значення і роль просторового дизайну імерсивного театру в контексті мистецьких практик.

Об'єкт дослідження – просторовий дизайн імерсивного театру як складова сучасного сценічного мистецтва.

Предмет дослідження – художньо-естетичні принципи та інноваційні засоби просторового дизайну імерсивного театру у створенні ефекту занурення в контексті сучасних мистецьких практик.

Методи дослідження. Серед загальнонаукових методів застосовано:

- аналітичний – для опрацювання джерел, присвячених культурологічним, мистецтвознавчим, театрознавчим та дизайнерським аспектам формування просторового середовища в імерсивному театрі. Метод дав змогу узагальнити теоретичні засади й виявити практичні дизайнерські підходи до сценічного простору, спрямовані на створення інтегрованого середовища, що активізує сприйняття і взаємодію глядача з художнім простором;
- історичний – для вивчення історичного періоду формотворення та використання просторового дизайну в імерсивному театрі у соціомистецькому просторі кінця XX – початку XXI ст;
- кейс-метод – для аналізу джерельної бази дослідження (газетних, довідкових та аналітичних матеріалів кінця XX – початку XXI століття), а також

для ґрунтового вивчення конкретних реалізованих імерсивних проєктів в Україні та за кордоном. Цей підхід дав змогу систематизувати приклади застосування просторового дизайну в межах різних форм сучасного сценічного мистецтва – від вистав-променадів і site-specific-проєктів до мультимедійних перформансів і середовищ з інтерактивною участю глядача, що й репрезентують сучасні мистецькі практики.

Наукова новизна одержаних результатів полягає у тому, що:

уперше:

– у вітчизняній теорії дизайну комплексно досліджено просторовий дизайн імерсивного театру як багатовекторне явище, що об'єднує естетичні, технологічні та комунікативні аспекти, та його функціональну роль у формуванні імерсивного досвіду в контексті сучасних мистецьких практик;

– виявлено сутність та основні напрями просторового дизайну імерсивного театру, серед яких – створення ефекту занурення (на прикладі проєктів «Punchdrunk» та «Dreamthinkspeak» у Великій Британії), реалізація партиципаторних практик (у постановках «UZahvati» та «Дикого театру» в Україні), а також інтеграція мультимедійних технологій у побудову афективного середовища (у проєктах «Rain Room», «The Weather Project», «The Infinite Hotel»);

уточнено:

– понятійно-категоріальний апарат дослідження, зокрема, дефініції «імерсивний театр», «мистецькі практики», «дизайн простору», «site-specific», «енвайронмент», «вистава-променада», «мультимедійні технології», з урахуванням їхньої специфіки в контексті імерсивних просторів;

– уявлення про просторовий дизайн як ключовий елемент формування наративу в імерсивному театрі, де послідовність просторових переходів та інтерактивні елементи стають визначальними для розвитку історії та індивідуалізації глядацького досвіду;

– положення про взаємозв'язок між просторовим дизайном та активною участю глядача, виокремлюючи дизайн як каталізатор перетворення пасивного спостерігача на активного співтворця художнього дійства;

набули подальшого розвитку:

– ідея про синтетичну природу просторового дизайну імерсивного театру, що поєднує архітектурні, сценографічні, інтерактивні та мультимедійні рішення для досягнення максимального ефекту занурення;

– позиція щодо значення новітніх технологій (віртуальна та доповнена реальність, 3D-моделювання, інтелектуальний світловий та звуковий дизайн) як фундаментальних засобів просторового дизайну, що розширюють межі художньої виразності та можливості взаємодії з глядачем;

– положення про глядацьке сприйняття та інтерактивну взаємодію засобами просторового дизайну в імерсивному театрі;

– уявлення про художньо-естетичні особливості розвитку просторового дизайну імерсивного театру в українському контексті. Виявлено специфіку вітчизняних дизайнерських підходів до організації сценічного простору та здійснено аналіз сучасних українських імерсивних театральних постановок;

– уявлення про еволюцію просторового дизайну – від традиційної сценографії до багатовимірного середовища, що функціонує на тілесно-афективному рівні;

– дизайнерські стратегії створення афективного середовища в імерсивному театрі, що активізує перед-емоційне сприйняття глядача.

Практичне значення одержаних результатів дослідження полягає в можливості використання цілого ряду положень і висновків дисертації в якості практичних і теоретичних рекомендацій для архітекторів, дизайнерів простору, сценографів, режисерів, продюсерів імерсивних проєктів, театрознавців, культурологів та фахівців з нових медіа. Результати дослідження можуть стати підґрунтям для подальшого вивчення просторового дизайну в імерсивному театрі та суміжних мистецьких практиках в межах різних спеціальностей, таких

як дизайн, режисура, театрознавство, культурологія, а також можуть бути використані: при розробці та викладанні спецкурсів з просторового дизайну імерсивних середовищ, імерсивного сторітелінгу та проектування інтерактивних мистецьких просторів; у процесі створення відповідних навчально-методичних посібників для здобувачів вищої освіти мистецьких і дизайнерських спеціальностей; при формуванні концепцій та реалізації інноваційних імерсивних проєктів у сучасному театральному мистецтві, музейній справі, культурних інсталяціях та інтерактивних експозиціях. Одержані результати сприятимуть поглибленню розуміння ролі просторового дизайну в сучасних мистецьких практиках, підвищенню якості підготовки фахівців у галузі дизайну та мистецтва, а також стимулюватимуть подальший розвиток імерсивного театру в Україні.

Особистий внесок здобувача. Запропонована дисертація є самостійно виконаним науковим дослідженням, у якому вперше комплексно проаналізовано просторовий дизайн імерсивного театру як складову сучасного сценічного мистецтва. У роботі розкрито художньо-естетичні принципи та інноваційні засоби створення ефекту занурення в межах актуальних мистецьких практик. Теоретичні положення, методологічні засади, термінологічні уточнення й аналітичні висновки сформульовано автором самостійно. Частина публікацій за темою дисертації виконана у співавторстві; у цих роботах здобувачем самостійно проаналізовано матеріал та сформульовано наукові положення, відображені в основних результатах дослідження.

Апробація результатів дослідження. Результати досліджень, наведених у дисертації, оприлюднені на всеукраїнських наукових і науково-практичних конференціях: Всеукраїнська науково-практична конференція «Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі» (Київ, 2022, 2023, 2024), Всеукраїнська науково-практична конференція «Культурні та мистецькі студії XXI століття: науково-практичне партнерство» (Київ, 2022, 2023), Всеукраїнська науково-практична конференція «Мистецтво і дизайн у XXI столітті: конвергенція форм і сенсів»

(Київ, 2022), Всеукраїнська науково–практична конференція «Національна модель українського дизайну. До 150-річчя з дня народження Василя Кричевського» (Київ, 2023), Всеукраїнська звітна науково–практична конференція «Молодіжна наука КНУКіМ – 2022. Культурно-мистецька освіта у викликах часу» (Київ, 2022), Всеукраїнська наукова конференція «Актуальні дискурси мистецтва естради: традиції та європейська інтеграція» (Київ, 2022, 2023), Всеукраїнська наукова конференція «Культура і мистецтво: сучасний науковий вимір» (Київ, 2022, 2023).

Публікації. Основні положення та висновки дисертації висвітлено у 15 наукових працях. Серед яких: 1 стаття у науковому фаховому виданні України, 2 статті у періодичних наукових виданнях, включених до наукометричних баз Scopus та Web of Science Core Collection, 12 праць апробаційного характеру.

Структура та обсяг дисертації і логіка викладу матеріалу зумовлені специфікою теми, метою і завданнями дослідження. Робота складається зі вступу, трьох розділів, що містять вісім підрозділів, висновків, списку використаних джерел (189 позицій) та додатків. Загальний обсяг дисертації становить 220 сторінок, із них 146 сторінок основного тексту.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ

ДОСЛІДЖЕННЯ ПРОСТОРОВОГО ДИЗАЙНУ В ІМЕРСИВНОМУ

ТЕАТРИ

1.1. Історіографія проблеми та джерельна база дослідження

Питання просторового дизайну в контексті специфіки театрального мистецтва довгий час розглядалося переважно як складова художнього оформлення, декораційної композиції чи архітектурного вирішення сцени. Однак з другої половини ХХ століття відбувається поступова переорієнтація дослідницького фокусу з оформлювального аспекту на інтерпретацію простору як повноцінної художньої категорії, що формує досвід глядача, активізує тілесне сприйняття та структурує драматургію події.

Значний вплив на сучасне осмислення простору зумовили театральні реформи ХХ століття, в яких фізичне середовище почало розглядатися не лише як місце дії, а як учасник комунікаційного процесу. У працях, присвячених постдраматичному театру (Г.-Т. Леман [137]), концептуалізується просторово-часова структура сценічної події, у якій дизайн виконує роль автономної естетичної системи. Дослідження феноменологічної тілесності (М. Мерло-Понті [149], Ж.-Л. Маріон [144], М. Беме [92]) актуалізують значення простору як афективного середовища, здатного викликати глибокі сенсорні реакції. Перформативні підходи (Е. Гоффман [117], Р. Шехнер [168]) підкреслюють важливість структурування взаємодії між учасниками події через дизайн просторового середовища.

Критика візуальності (Р. Краусс [132] та ін.) поглиблює розуміння простору як засобу концептуалізації образу і носія ідеологічного, символічного й емоційного навантаження. Просторовий дизайн у межах цієї концепції набуває значення художньої мови, яка не лише впливає на сприйняття, а й формує інтерпретаційну парадигму театрального дійства.

Такий підхід до візуальності актуалізує переосмислення простору не лише як мистецької категорії, а як повноцінного засобу дизайнерського моделювання естетичного досвіду. Саме в цьому контексті просторовий дизайн імерсивного театру постає як мультисенсорна система, що інтегрує архітектоніку, світло, звук і тілесну присутність, моделюючи нові формати взаємодії глядача з середовищем події.

Проблематика просторового дизайну в контексті імерсивного театру активно розвивається у вітчизняному та зарубіжному науковому дискурсі. Особливу роль у формуванні концептуального поля дослідження відіграють праці мислителів, які визначили фундаментальні принципи взаємодії простору, глядача й виконавця. Так, А. Арто, засновник концепції «театру жорстокості», у праці «The Theater and Its Double» [2; 75; 85] заклав основи театру як простору інтенсивного впливу на підсвідомість глядача, де сценографія, світло, звук і тіло актора створюють занурювальний ефект.

Його ідеї розглядаються як підґрунтя для подальших імерсивних практик, зокрема в дослідженні «Virtual Art: From Illusion to Immersion» О. Грау [97], який підкреслює зв'язок між проєктами А. Арто та сучасним віртуальним мистецтвом. Автор пропонує методологію, за допомогою якої імерсивний простір трактується не лише як феномен новітніх технологій, а як складова давніх практик художнього занурення – від фресок у Помпеях до панорам ХІХ століття. О. Грау підкреслює: «Імерсивні середовища радикально змінюють структуру сприйняття, оскільки об'єкт і суб'єкт більше не розділені» [97, с. 217]. Цей підхід безпосередньо вплинув на методи створення цифрових інтерфейсів і віртуальних просторів, де проєктування полягає не лише у візуальній композиції, а й у моделюванні станів глядацької залученості. Для дизайнерів це означає необхідність розробки сценаріїв «переключення реальностей», в яких користувач поєднує фізичну присутність із симульованими шарами сприйняття.

Значущим є внесок Б. Брехта, що розкрито у праці «Brecht on Theatre: the Development on an Aesthetics» [94]. Він, навпаки, апелює до ефекту відчуження як до засобу збереження критичної дистанції. У контексті імерсивного дизайну

ці дві протилежні позиції – занурення та дистанціювання – визначають діапазон естетичних стратегій, що використовуються у створенні просторових середовищ.

Простір, згідно з Б. Брехтом, стає не «другою реальністю», а умовним середовищем, яке відкрито демонструє свою створеність. Він зазначає, що «Мета театру полягає не в тому, щоб занурювати глядача в ілюзію, а в тому, щоб змусити його вийти з неї і замислитися» [94, с. 92]. Хоча імерсивні практики, на відміну від брехтівської концепції, прагнуть глибинного залучення, вони одночасно інтегрують ідею активної, свідомої позиції глядача як співавтора події.

Таким чином, у контексті історіографії дослідження імерсивного просторового дизайну концепція Б. Брехта репрезентує напрям театрального мислення, що протиставляє себе традиційній ілюзіоністичній парадигмі і закладає підвалини нових форматів рецепції та перцептивної участі аудиторії.

Ідеї Є. Гротовського [98] щодо «бідного театру», у якому простір набуває значення інструмента трансформації виконавця та глядача, стали основою для переосмислення мінімалізму як дизайнерської естетики. Простір у його праці «Towards a Poor Theatre» постає не як декорація, а як активний учасник події, що трансформує значення через тілесну присутність.

Є. Гротовський заперечував домінування сценографії як декоративного оформлення й натомість розглядав простір як енергетичну матрицю для тілесного і психічного переживання. Ця концепція прямо вплинула на практику проектування сценічного простору як динамічного середовища, у якому дизайн розглядається не як вторинний елемент оформлення, а як інструмент взаємодії та зміни стану глядача.

Відмова від традиційної ієрархії (сцена – глядацька зала) у поєднанні з тілесною активністю учасників і мінімалізмом середовища згодом стала однією з передумов концептуального розвитку імерсивних форматів. Зокрема, низка сучасних імерсивних театрів «UZahvati» [11; 26; 79], «Totem Dance Theatre» [17],

VR-театр «CREW» [5], «Punchdrunk» [88; 97; 163] використовують просторові принципи Є. Гротовського, інтегруючи їх у мультимедійні сценарії.

Розвиток феноменологічного та перформативного підходів у дослідженнях «The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics», «Asthetik des Performativen» Е. Фішер-Ліхте [112; 113] та «Performance Theory» Р. Шехнера [168] поглибив розуміння взаємозв'язку між тілом, простором і сприйняттям. Їхні праці заклали теоретичні основи для аналізу перформативного простору як середовища взаємодії, де дизайн стає медіатором досвіду.

Вивчення просторової структури імерсивного середовища неможливе без звернення до цифрових медіа. Праці О. Грау [97], які згадувались вище, та «The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses» Л. Маркс [145] окреслюють вплив віртуального мистецтва та дотикової естетики на проектування інтерактивного середовища. Зокрема, ідеї дотикового бачення (haptic visibility) дають можливість аналізувати проектування середовища через афективний і тілесний досвід.

А. Де Соуза е Сілва та Д. Сутко досліджують питання формування гібридного простору. У монографії «Digital Cityscapes: Merging Digital and Urban Playspaces» [106] автори аналізують інтеграцію мобільних технологій, AR та ігрових практик в урбаністичне середовище, акцентуючи на зміні просторового досвіду та соціальної взаємодії.

Аспекти візуального сприйняття розглядає Ж. Діді-Юберман. У праці «Confronting Images: Questioning the Ends of a Certain History of Art» [106] автор критикує традиційну іконографію, вводить поняття образу як події та акцентує на тілесному та афективному вимірі інтерпретації зображення.

К. Кроуфорд і Т. Лав аналізують проблему наративної організації простору. У дослідженні «Plot Logic: Character-Building Through Creative Parcelisation» [103] автори розглядають парцеляцію як інструмент формування «характеру» міського середовища через сюжетну драматургію простору.

У 1990-х – 2000-х роках набуває поширення термін «immersive theatre» у західному науковому дискурсі. У цей час активно розробляються підходи до

театру занурення, де простір визначається не лише як архітектурна або сценографічна структура, а як елемент, що включає глядача в подію. Одним з перших, хто розгорнуто аналізував цей феномен, була Дж. Мачон. У працях «Immersive Theatres: intimacy and immediacy in contemporary performance» [140] та «Watching, attending, sense-making: spectatorship in immersive theatres» [141] вона визначає основні характеристики імерсивного досвіду – інтимність, тілесність, інтерактивність – і підкреслює роль простору як ключового медіатора між учасниками події.

Р. Шехнер створив поняття перформативності як розширеної події, що виходить за межі театральної будівлі. У своїй праці «Performance Theory» [168] він стверджував, що перформанс – це не форма, а стан взаємодії, що конструює простір взаємин між глядачами, акторами і культурою.

У розвитку цих ідей важливий внесок зробила Е. Фішер-Ліхте, яка у монографії «Asthetik des Performativen» [113] розглядає театр як простір постійного народження події, що формується у співприсутності актора і глядача. Вона підкреслює, що простір вистави стає пороговим простором, у якому відбуваються трансформації сприйняття і суб'єктних позицій. Варто зазначити, що Е. Фішер-Ліхте в концепції перформативної естетики описує простір як живий процес, що створюється на очах у глядача, і стає полем естетичного досвіду, що не може бути зафіксованим наперед.

Проблематику постдраматичного театру, дизайну та об'єктно-орієнтованої філософії розкривають Р. Краусс, Г.-Т. Леман, С. Тейлор, В. Лідвелл, Т. Мортон. У праці «The Optical Unconscious» [132] аналізується візуальна підсвідомість як складник семіотичної структури мистецтва. Г.-Т. Леман у «Postdramatic Theatre» [137] описує театр, що зосереджується на досвіді, просторовій взаємодії й перформативності замість драматургії. Семіотичну модель сцени в міждисциплінарному аспекті подає С. Тейлор [182], а практичні принципи глядацького сприйняття викладено у виданні «The Pocket Universal Principles of Design» [138], авторами якого є В. Лідвелл, К. Холден та Дж. Батлер. У працях Т. Мортон «Hyperobjects» та «Realist Magic» [152; 153] розкрито філософські

засади просторового мислення, де обґрунтовується роль об'єктів і середовища у формуванні досвіду.

Важливо, що цей підхід до сприйняття як тілесного досвіду перегукується з феноменологічною традицією, розробленою М. Мерло-Понті. У своїх працях «Phenomenology of Perception» [149] та «The Primacy of Perception» [150] він запропонував фундаментальне уявлення про втілену свідомість, яке безпосередньо вплинуло на дизайн середовищ взаємодії. Для сучасного дизайну це означає переосмислення простору не як умовно нейтральної фізичної площини, а як смислово навантаженого середовища, у якому глядач виконує роль ключового суб'єкта сприйняття, інтерпретації та взаємодії.

Цей принцип втілюється у практиці проектування імерсивних вистав, інтерактивних інсталяцій та експозицій, де планування маршрутів, сценарії переміщення і вибір матеріалів формують досвід присутності й залучення.

Перехід від дослідження тілесного і віртуального сприйняття до розробки стратегій активної взаємодії з простором відбувся завдяки розробкам у галузі партиципаторного мистецтва. Однією з провідних теоретиків цього напрямку є К. Бішоп. У монографії «Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship» [91] вона описує моделі залучення аудиторії, що стали концептуальним підґрунтям дизайну інтерактивних середовищ. Для сучасного дизайну простору ці ідеї актуалізують проектування таких середовищ, у яких глядач виконує роль співавтора сценарію події, а фізичні й медіальні елементи стають інструментами залучення.

Цей вектор осмислення простору як місця взаємодії продовжує Н. Бурріо, автор концепції реляційної естетики. У праці «Relational Aesthetics» він стверджує: «Художній твір сьогодні – це не ізольований об'єкт, а простір взаємодії і мікросоціального обміну» [93, с. 112]. Для дизайнерів це означає зміну фокусу – від створення статичних візуальних рішень до проектування динамічних сценаріїв співучасті, у яких матеріальна і медіа-архітектура стають середовищем формування комунікативних зв'язків.

Нарешті, ідеї Н. Бурріо про взаємодію як естетичну категорію суттєво доповнює Г. Рауніг. У книзі «Art and Revolution: Transversal Activism in the Long Twentieth Century» [143] він описує партиципацію як політичну дію і механізм соціальної трансформації. Г. Рауніг підкреслює: «Партиципація – це інструмент трансформації соціальних відносин, а не лише інтерактивна форма» [165, с. 44]. У дизайні простору цей підхід формує концепцію трансверсальності – принципу проектування середовищ, що перетинають межі між глядачем, художником і соціальним контекстом.

Тому сучасні імерсивні проекти орієнтуються не лише на естетику занурення, а й на конструювання ситуацій спільного переживання, у яких дизайн стає каталізатором нових соціальних відносин. Водночас ці концептуальні засади, розроблені у європейському й американському теоретичному контексті, у новітніх дослідженнях українських авторів отримують подальший розвиток і адаптацію до локальної культурної та професійної ситуації.

У сучасному науковому дискурсі імерсивність розглядається як інтегративна модель просторового дизайну. М. Пірсон і М. Шенкс підкреслюють, що імерсивні форми невіддільні від простору, який формує контекст і зміст взаємодії [136].

А. Аронсон у своїх дослідженнях «The Art of Light on Stage: Lighting in Contemporary Theatre» [83] та «Looking into the Abyss: Essays on Scenography» [84] визначав сценографію як динамічну конструкцію, що постійно трансформується й вступає у діалог із глядачем. Ці концепції утворюють потужне теоретичне підґрунтя для осмислення дизайну театрального простору як інструменту проектування досвіду.

Питання оновлення театральної естетики та просторового мислення досліджує Е. Крейг. У праці «On the Art of the Theatre» [100] автор обґрунтовує концепцію театру як синтетичного виду мистецтва, де провідну роль відіграє режисер, а акторська гра підпорядковується єдиному художньому задуму. У виданні «Towards a New Theatre: Forty Designs for Stage Scenes» [101] представлено ескізи сценічного оформлення, в яких автор формулює принципи

абстрактної, символічної сценографії, що ґрунтується на взаємодії простору, світла та руху. Обидві праці становлять важливу теоретичну базу для осмислення сценічного простору як виразного компонента театральної дії.

Звернення до становлення українського професійного театру кінця XIX – початку XX ст. дає змогу простежити, як відбувалася гібридизація сенсорних доменів. За О. Білас [7], ключовими факторами були потреба збереження національної ідентичності через ритуал спільного переживання, архетипи народної обрядовості як прототипи синтетичних середовищ і переосмислення європейських сценічних традицій (символізму, експресіонізму, театру жесту). У площині дизайну вони задавали різні логіки формотворення: меметичну, ритуальну, візуально-комунікативну.

Вже в театральній практиці цього періоду простір почав розглядатися як активний інструмент моделювання досвіду, що у сучасних імерсивних формах поєднується з цифровими технологіями, нейроперцептивними інструментами та алгоритмічними сценаріями навігації.

Український контекст доповнюється творчістю Л. Курбаса [24], який у своїй концепції монтажного театру запропонував бачення сценічного простору як конструкції дії, що розгортається за принципами ритму, монтажу та асоціативного мислення. Л. Курбас розглядав сценічний простір як динамічну систему, здатну трансформувати сприйняття й активізувати інтелектуальну та емоційну участь публіки, що стало підґрунтям подальших пошуків у сфері імерсивного й партиципаторного мистецтва. Його просторові експерименти можна вважати раннім прикладом проєктного мислення, орієнтованого на дизайн середовищ взаємодії. Він писав: «Простір – це не декорація, а конструкція дії» [24, с. 163].

Сценічний дизайн сучасного українського режисерського театру досліджує О. Попова. У статтях «Сценічний дизайн сучасного українського режисерського театру» [59] та «Сценічний дизайн в контексті специфіки розвитку сучасного українського драматичного театру» [58] авторка аналізує трансформації сценографії в умовах постмодерного театру. Виокремлюється

тенденція поєднання функцій режисера і художника, що формує нову візуальну мову вистави та посилює роль простору як семіотичної конструкції.

Дослідження Л. Єпик «Дизайн у контексті сучасної культури» [23] розглядає дизайн як форму духовно-практичної творчості, що вкорінена в культурних цінностях суспільства і постає інструментом формування естетично організованого середовища. Автор акцентує на середовищному дизайні як особливій галузі, що синтезує національні традиції та глобальні тенденції, формуючи матеріально-просторові рішення, які впливають на спосіб життя, сприйняття ідентичності та майбутнє культури. Такий підхід поглиблює теоретичну базу дослідження просторового дизайну в імерсивному театрі, даючи змогу розглядати його як частину ширшого соціокультурного процесу проектування середовища переживання.

Проблематику просторової взаємодії та імерсивного досвіду досліджують Н. Канаваріс, А. Капроу, Н. Кей, І. Кдирова з колегами, а також А. Гільдебранд, К. Геллер і П. Говард. Н. Канаваріс [128] розглядає сценографію як динамічну трансформацію сценічного простору, А. Капроу [129] – як розмиття меж між мистецтвом і життям, Н. Кей [130] – як site-specific взаємодію місця й події. Цифрові технології в мистецькій освіті аналізують І. Кдирова та співавт. [131], що є важливим для імерсивних освітніх практик. А. Гільдебранд [122] підкреслює активну роль форми у сприйнятті, К. Геллер [123] демонструє тілесну імерсію через інсталяцію, а П. Говард [124] осмислює сценографію як інтегроване мистецтво простору.

Просторові засади сценічного оформлення в контексті формування образно-сислової моделі вистави досліджує О. Ковальчук. У статті «Театральна-декораційна прелюдія образотворчої режисури» [29] авторка аналізує становлення сценографії як інтегративної просторової структури, що функціонує на перетині режисерського задуму, акторської дії та художньої конструкції. Особливу увагу приділено експериментальним практикам 1920-х років, зокрема творчості Вс. Мейерхольда, де сценічний простір трансформується у самостійний семантичний чинник, здатний формувати нову

типологію глядацького сприйняття. Акцент на конструктивно-ігровій природі сценічного середовища, його ритмічній організації, фактурній насиченості та взаємодії з тілом актора дає можливість розглядати цю працю як концептуальну основу для дослідження просторового дизайну в імерсивних театральних формах.

Композиційно-естетичні засади просторової організації середовища вивчають А. Кардаш та О. Слітюк. У спільному дослідженні «Композиційно-естетичні засади впровадження мінімалізму у мультимедійному дизайні» [27] автори аналізують принципи мінімалізму в мультимедійному дизайні, зокрема використання негативного простору, гармонійне розташування елементів, обмежену кольорову палітру й типографічну стриманість. Зроблено акцент на ролі дизайну у створенні візуально легких, функціонально зрозумілих і психологічно комфортних інтерфейсів. Такий підхід має методологічне значення для просторового дизайну імерсивного театру, де важливим є створення середовища, що сприяє глядацькому зануренню, не перевантажуючи сприйняття.

Вплив розвитку сценографії на художньо-образне трактування в пластичній режисурі аналізує Р. Никоненко. У статті «Вплив розвитку сценографії на художньо-образне трактування в пластичній режисурі» [55] автор вивчає специфіку взаємозв'язку режисури та сценографії, акцентуючи на формуванні сценічного простору через пластику акторського тіла, декорацій і світла; розглядає приклади постановок Л. Курбаса та В. Меллера як зразки інтеграції сценографії у режисерський задум.

Теоретичні засади аналізу історичних витоків синтетичного сценічного дійства окреслено в праці О. Білас «Роль музики в українському драматичному театрі кінця XIX – початку XX ст.» [7], де висвітлено особливості музичного супроводу українських вистав означеного періоду. Хоча дослідження зосереджене переважно на музичному компоненті, воно містить цінні спостереження щодо взаємодії різних художніх елементів у сценічному процесі – зокрема інтеграції пісні, танцю, ритуалу та драматичної дії, що формували

цілісне мистецьке середовище. Ці особливості можуть бути розглянуті як попередники ідей просторової синестезії, характерної для сучасного імерсивного театру.

У статті А. Алішер «Художній простір театральної вистави» [1] сценічний простір розглядається як ключовий елемент художнього висловлювання, що поєднує естетичні та конструктивні функції й формує підґрунтя для просторово-дизайнерських рішень у театрі. У роботі підкреслюється значення сценографії як автономної естетичної системи, що моделює сценічну реальність через поєднання декорацій, світлотіні, фактури та художнього образу.

Праця Р. Гаврилюка «Особливості організації інтер'єрів театральних споруд» [15] аналізує історичну еволюцію інтер'єрів театральних споруд як складових, що не лише відображають естетичні і культурні ідеали часу, а й безпосередньо впливають на якість театрального досвіду. Особливу увагу автор приділяє просторовій організації сценічного середовища, варіативності залів, акустичним і світловим рішенням, а також сучасним тенденціям трансформованих театрів і віртуальних сценічних просторів. Такий підхід дає можливість простежити зв'язок між архітектурним мисленням та інтерактивною взаємодією з глядачем, що актуалізується в імерсивних театральних практиках як ключова складова просторового дизайну.

Співпрацю архітекторів і театральних дизайнерів у формуванні сценічного простору досліджує В. Проскуряков. У статті «Особливості співпраці архітекторів і театральних дизайнерів» [61] автор аналізує результати українсько-канадського проєктного семінару (Львів, 2017), присвяченого реновації актової зали «Львівської політехніки». У центрі уваги – трансформація театрального простору, гнучкість сценічного середовища, технічне переосмислення освітлення, акустики та ергономіки залу. Матеріал є важливим для осмислення театральної архітектури як результату міждисциплінарної взаємодії.

Г. Липківська у праці «Мультимедійні засоби на сучасній театральній сцені» [49] акцентує увагу на локальних стратегіях сценографії та візуального

ряду в театрі. Це дослідження фокусується на мультимедійних рішеннях, віртуальних компонентах та інтерпретаціях простору в умовах театру після драматургії. Однак системне осмислення саме імерсивного простору вітчизняною наукою наразі перебуває на початковій стадії, що й зумовлює актуальність цього дослідження.

Розуміння теоретичних підвалин і сучасних дослідницьких підходів до просторового дизайну імерсивного театру потребує звернення до історичних моделей організації театрального середовища. Їхнє вивчення дає можливість виявити витoki дизайнерського мислення, що формувалися задовго до появи цифрових технологій та мультимедійних практик. У цьому контексті особливої значущості набуває досвід античної сценічної архітектури як джерела фундаментальних принципів просторової взаємодії.

Імерсивність як мистецьку стратегію сучасності досліджують О. Кундеревиц, К. Кириленко та О. Бенюк, які у праці «Імерсивність як мистецька стратегія початку XXI століття» [31] аналізують театральний імерсивний досвід, його філософські засади та потенціал у формуванні нової естетичної чуттєвості, ідентичності та взаємодії з глядачем. Водночас, як зазначає М. Лелик [48], імерсивний театр в Україні наразі перебуває на етапі становлення власної парадигми: на відміну від західного контексту, де ці практики охоплюють широкий спектр жанрів (від *site-specific* проєктів до VR-перформансів), в Україні вони залишаються спорадичними й експериментальними. Такий стан відкриває простір для дизайнерського моделювання нових підходів до театру як інструмента взаємодії, навігації й мультисенсорного впливу.

Питання формування імерсивних середовищ у сучасному українському мистецтві досліджує О. Чепелик. У статті «Імерсивні середовища, VR, AR в українському сучасному мистецтві останніх років» [77] авторка аналізує принципи створення VR- та AR-проєктів у фізичному, віртуальному та гібридному просторах, акцентуючи на ролі сенсоріуму як теоретичної основи занурення. У роботі подано огляд вітчизняних медіаінсталяцій («Мета-Фізичний

Часо-Простір», «Рефракція реальності», «VR Колайдер»)), а також розглянуто проблематику інституціалізації мистецтва новітніх технологій в Україні. Схожі теми порушують С. Деркач, М. Мельник, В. Фішер, М. Крипчук, О. Чистяков і В. Моїсеєнко. У статтях «Performative Artistic Practices in the Conditions of the Distance Learning Process» [103] та «Multimedisation of Contemporary Art in the Context of Globalisation and European Integration» [104] автори досліджують вплив цифрових технологій на трансформацію мистецьких практик у контексті дистанційного навчання та глобалізаційних процесів. Особлива увага приділяється перформативності, мультимедійності, використанню VR/AR, а також розширенню перцептивного досвіду – аспектам, що безпосередньо стосуються розвитку імерсивних форм у сучасному мистецтві. Опис сучасного імерсивного мистецтва в контексті цифрових технологій подає Т. Совгира у двох працях. У статті «Культурні практики організації імерсивного театру завдяки штучному інтелекту» [66] дослідниця аналізує використання нейроінтерфейсів у театральних проєктах, де мозкова активність виконавця трансформується у аудіовізуальні образи, створюючи ефект повного занурення. В іншій праці – «Цифрові технології в сучасному візуальному мистецтві» [67] – авторка простежує вплив алгоритмічного аналізу, 3D-друку й генеративних нейромереж на живопис, доводячи, що цифрові інструменти відкривають нові можливості для синтезу мистецтв і створення унікальних артпродуктів. Обидві статті демонструють потенціал штучного інтелекту як чинника трансформації сценічного простору і засобу художньої виразності в імерсивному театрі.

Цифрові та імерсивні підходи в мистецтві й освіті розглядають М. Сіракая, Д. Сіракая та Ф. Вілкі. Огляд тенденцій у дослідженнях доповненої реальності в освіті представлено у праці «Trends in Educational AR Studies» [172], що актуалізує потенціал AR у формуванні імерсивного освітнього середовища. У дисертаційному дослідженні Ф. Вілкі «Out of Place» [189] проаналізовано site-specific перформанси, де простір постає як активний учасник театральної події, що відповідає логіці просторової драматургії імерсивного театру.

Ідея партисипативної присутності має глибоке історичне підґрунтя. Ще у вуличному театрі, карнавальних дійствах, форум-театрі спостерігалася тенденція до розмивання межі між виконавцем і глядачем. М. Ковальчук увів термін «імерсант», що позначає глядача як носія множинних ролей у проєктованому середовищі [28].

Важливим є теоретичний матеріал Р. Безуглої, представлений у статті «Перформативні практики: теоретичні засади інтерпретації в соціогуманітарних науках» [4], у якій автор здійснює ґрунтовний огляд формування поняття «перформативність» у європейській науковій традиції та розмежовує жанр «перформансу» як мистецького явища і ширший соціокультурний феномен «перформативних практик». У роботі залучено доробок західних теоретиків (Е. Гоффмана, Р. Шехнера, Е. Фішер-Ліхте, Г. Дебора) та українських дослідників (Г. Вишеславського, К. Станіславської), що дає можливість обґрунтувати поняттєвий апарат дослідження і застосовувати міждисциплінарний підхід до аналізу театралізованих і просторово-дизайнерських форм.

Проблематику перформативності в сучасному мистецтві досліджує Е. Фішер-Ліхте. У праці «The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics» [112] авторка розглядає театральну подію як процес трансформації через тілесну взаємодію між виконавцем і глядачем. У більш розгорнутій монографії «Asthetik des Performativen» [113] обґрунтовується перехід від репрезентації до дії, аналізуються поняття автопоетичного зворотного зв'язку, присутності й сценічної події. Обидві праці є методологічною основою для осмислення імерсивних театральних форм.

Перформанс у просторі української театральної сцени досліджує О. Лачко. У працях «Перформанс у просторі української театральної сцени» [46] та «Енвайронмент – новаторська театральна практика ХХ століття» [47] автор аналізує художні особливості перформативних практик в Україні, простежує їхній зв'язок із постмодерністською традицією, режисерськими експериментами А. Мая, В. Троїцького та К. Кот, а також виокремлює культурологічні чинники,

що сприяли становленню перформансу як самобутньої форми сценічного висловлювання.

У практиці українського театру особливу роль у розвитку імерсивних стратегій відіграли експерименти А. Жолдака: «Ідіот» (2000), де просторовий маршрут глядача ставав частиною драматургії та «Один день Івана Денисовича» (2003), що створював атмосферу покарання через тактильну й акустичну моделі середовища [12; 53].

Особливе значення для осмислення ролі цифрових технологій у сучасному дизайн-проектуванні сценічних просторів має дослідження Т. Совгири, В. Кузнецової та Ю. Шмегельської. У спільній праці «Віртуальна та доповнена реальність у сценічних практиках: комплексне дослідження технологічного досвіду» [65] вони всебічно аналізують методологічні й практичні засади впровадження VR- та AR-технологій у процес створення інноваційних сценічних середовищ. Дослідниці зазначають, що «Інтеграція реальних та віртуальних елементів додає наративу складності, що призводить до виразної та динамічної театральної зустрічі» [65, с. 186]. Такий підхід сприяє розгляду дизайну сценічних середовищ як багатокomпонентної системи, у якій поєднуються цифрове моделювання, проектування інтерактивних механізмів взаємодії та візуально-комунікаційні стратегії.

Цифрову трансформацію театру як мистецької практики досліджують О. Тонкошкура та Д. Чембержі, С. Пашукова й І. Єрмак. У статті «Театр в епоху цифрових технологій» [70]. О. Тонкошкура аналізує вплив новітніх медіа на формування нових форм театральної дії, зокрема віртуального й інтерактивного театру, а також окреслює зміну підходів до сценографії, де цифрові технології формують нову візуальну мову вистави. У фокусі дослідження – мультимедійна виразність, 3D-моделювання, відеопроєкції, розширена реальність і глядацьке занурення, що трансформують як саму структуру перформансу, так і взаємодію між актором і глядачем. Схожі аспекти розкрито у статті Д. Чембержі, С. Пашукової та І. Єрмак «Цифрове мистецтво у соціокультурному просторі: вплив, взаємодія та перспективи» [76], у якій авторки досліджують, як «digital

art» трансформує форми художнього висловлення, змінює сприйняття мистецтва та впливає на комунікацію між митцями, глядачами й культурними інституціями. Використання кінетичного відеомепінгу в сценічному просторі досліджують Т. Совгира, В. Забора, І. Яковенко та О. Погуляй. У статті «Принципи організації кінетичного відеомепінгу в сценічному просторі: вітчизняний досвід» [64] автори вперше узагальнюють практики застосування цієї технології в українських театралізованих проєктах, зокрема в шоу «Кібер Санта. Інший вимір». Дослідники визначають кінетичний відеомепінг як форму інтерактивної проєкції, що реагує на рухи об'єктів у просторі, створюючи динамічну візуальну взаємодію між глядачем, актором і сценографією. Стаття є важливим джерелом для вивчення сучасних цифрових стратегій у театральному дизайні.

Монографія І. Зубавіної «Екранознавчі зошитки» [25] слугує теоретичним джерелом для осмислення екранного простору як художньої конструкції, що формує нові моделі сприйняття реальності та взаємодії з глядачем. Авторка аналізує семіотику, просторово-часові властивості, візуальну мову екрану, а також позицію глядача як активного учасника культурної комунікації, що перегукується з принципами імерсивного театру. Викладені в монографії підходи до дослідження мультисенсорного простору, художнього середовища й способів занурення можуть бути використані для поглиблення теоретичної бази просторового дизайну в контексті перформативних мистецьких практик.

Системне осмислення синтезу традиційних засад сценічного дизайну та інноваційних технологій представила А. Варивончик. У своїй праці «Синтез традиційного дизайну та інноваційних технологій у створенні сучасного театального простору» [10] вона досліджує еволюцію сценографічних підходів під впливом мультимедійних і цифрових рішень, що радикально змінюють характер організації простору. Авторка підкреслює, що сучасний дизайн сценічного середовища має спиратися на принципи динамізму, мобільності, варіативності та цілісності, поєднуючи класичні елементи з медіатехнологіями задля створення емоційно насиченого глядацького досвіду.

А. Варивончик зазначає: «Сучасний сценічний дизайн забезпечує тілесне концептуальне переживання етосу актора», підкреслюючи важливість інтеграції проєкційних технологій, тривимірного моделювання й адаптивних мультимедійних інструментів [10, с. 36]. Такий підхід формує підґрунтя для переосмислення просторового проєктування як комплексної практики, у якій поєднуються елементи традиційної сценографії, інноваційних цифрових середовищ і режисерського задуму.

Праця «Благодійні естрадні концерти сучасного соціокультурного простору» Т. Вишнівської та Б. Сварника [13] висвітлює режисерські підходи до організації благодійних естрадних концертів у сучасному соціокультурному контексті. Автори аналізують вплив просторових рішень, світлового і звукового середовища, композиції та темпоритму на глядацьке сприйняття. Ці спостереження є цінними для дослідження імерсивного театру, оскільки демонструють, як дизайн простору впливає на емоційну залученість публіки та формування інтегрованого художнього досвіду.

Сучасні дослідження інновацій у режисурі шоу значною мірою окреслили можливості інтеграції технічних засобів як чинників формування художнього образу сценічного простору. Зокрема, М. Мельник і В. Фішер у праці «Художньо-естетичні аспекти інноваційних технологій у режисурі шоу» [52] обґрунтували застосування світлових, лазерних, голографічних, мультимедійних, 3D-графічних технологій як основи для створення яскравих видовищних ефектів та організації цілісного просторово-часового середовища сучасної шоу-програми. Автори підкреслили, що інноваційні сценічні технології здатні виступати як самостійний засіб конструювання сценічної атмосфери, водночас посилюючи естетичний вплив і забезпечуючи нові моделі глядацького сприйняття. Автори наголошують, що технічне оснащення стає ключовим чинником професійного режисерського рішення, оскільки саме інноваційні візуальні інструменти дедалі активніше визначають художній концепт шоу як синтетичної форми естрадного мистецтва.

Одним із важливих українських дослідників і практиків, що розглядають сценічний простір як полікомпонентне імерсивне середовище, є театрознавець Г. Липківська. У статті «Мультимедійні засоби на сучасній театральній сцені» [49] автор аналізує досвід режисера Д. Богомазова, відомого новаторськими підходами до організації сценічного простору. Дослідниця наголошує, що сцена Богомазова – це простір, що не обмежується архітектурними рамками, а моделюється в реальному часі завдяки взаємодії світла, звуку і проєкцій.

Подібна стратегія просторової організації є показовим прикладом того, як відмова від традиційних масштабних конструкцій стимулює формування інтимного, гаптичного простору, де відчуття матеріальності заміщується складними сенсорними конфігураціями. Дизайн у таких проєктах перестає виконувати роль «оформлювального шару», а набуває статусу самостійної системи моделювання досвіду, що створює у глядача відчуття перебування у поліструктурній реальності. За спостереженнями Г. Липківської, мультимедійні засоби не просто прикрашають сценічний простір, а формують автономну реальність, у якій глядач занурюється у подію як у багатовимірне середовище.

У таких мультимедійно орієнтованих формах сценічної організації саме дизайнер – у співпраці з режисером і технічними фахівцями – стає автором просторової драматургії, де кожен медіальний елемент виконує роль інтегрованої складової цілісного досвіду взаємодії й естетичного переживання.

Серед сучасних україномовних досліджень проблематики цифрових середовищ і віртуалізованого простору варто відзначити дисертацію К. Фоміної «Дизайн систем доповненої реальності: типологія інтерфейсів і принципи проєктування» [72]. У роботі визначено методологічні засади моделювання інтерактивних середовищ, що мають певну концептуальну близькість до тематики імерсивних театральних-мистецьких практик. Зокрема, положення К. Фоміної про взаємодію користувача з багаторівневими інформаційними шарами, семіотичну структуру інтерфейсів і принципи просторової навігації в AR системах становлять важливий методологічний ресурс для подальшого дослідження цифрових елементів сценічного дизайну.

Віртуальну реальність як мистецький феномен театру досліджують Ю. Шевчук [78] Л. Прокопович [60]. У статті «Віртуальна реальність театру у візіях Анатолія Баканурського» [60], авторка аналізує наукову спадщину відомого мистецтвознавця, зокрема його книгу «Театр як ескейп», у якій театр розглядається як форма ескапістського переживання, генератор множинних віртуальних світів та засіб індивідуального творчого перетворення реальності. Л. Прокопович акцентує на характеристиках театру як інтерактивного, символічного й трансформативного простору, що формує ілюзію іншого буття в уяві глядача, тим самим інтегруючи театральне мистецтво у ширший дискурс віртуальності та сучасної культури.

Використання доповненої реальності в сучасному мистецтві аналізує І. Малиніна. У статті «Використання доповненої реальності в сучасному мистецтві» [50] автор досліджує AR-технології як інструмент створення інтерактивного мистецького досвіду, простежує їх впровадження у виставкову, музейну, концертну та урбаністичну практики. Звертаючись до досвіду українських і зарубіжних митців, дослідниця розкриває роль AR як каталізатора нових форм художнього висловлювання та візуальної комунікації.

Доповнену реальність як інструмент візуального мистецтва досліджують М. Новіков і А. Худякова. У статті «Розвиток практичного використання технології доповненої реальності в галузях паблік-арту та стріт-арту» [56] автори розглядають AR як нову художню мову, що поєднує фізичний та віртуальний простори, надає артоб'єктам імерсивних властивостей і розширює можливості сторітелінгу в публічному мистецькому просторі. У праці також проаналізовано український і міжнародний досвід створення AR-муралів, акцентовано на прикладах з Нью-Йорка, Лос-Анджелеса, Ванкувера, Рівного, Луцька, Харкова, Івано-Франківська та Києва, що демонструють потенціал цифрових технологій у формуванні нового типу взаємодії між глядачем і мистецтвом.

Джерельну базу дисертаційної роботи становлять імерсивні проєкти, в яких просторовий дизайн відіграє ключову роль у створенні досвіду занурення глядача. Усі проєкти, включені до аналізу, є реалізованими подіями в Україні та

за її межами. Вони слугують емпіричним матеріалом, на основі якого проведено практичну частину дослідження.

До джерельної бази включено такі проекти:

1) *імерсивні вистави:*

- «Сліпота» мультимедійного театру «Мізантроп» (Україна, 2018);
 - «The Infinite Hotel» компанії «The Windmill Factory» (США, 2019);
 - «The Nest» компанії «Scout Expedition Co» (США, 2019);
 - «1984» команди інноваційного парку «UNIT.City» (Україна, 2020);
 - «The Great Gatsby» компанії «Immersive Everywhere» (США, 2023);
 - «Кайдаші» Львівського Національного театру імені Марії Заньковецької (Україна, 2024);
 - «The Man from the Midnight Circus» компанії «Secret Cinema» (Велика Британія, 2024);
 - «Sleep No More», «The Drowned Man», «The Burnt City», «The Masque of the Red Death» імерсивного театру «Punchdrunk» (Велика Британія, 2011–2025);
 - «The Walking Dead Experience» компанії «Walker Stalker Con» (США, 2014–2025);
- 2) *site-specific постановки:*
- «Before Your Very Eyes» німецького колективу «Gob Squad» (Берлін, 2011);
 - «Then She Fell» компанії «Third Rail Projects» (США, 2012);
 - «Dromos» композитора Fraction та цифрового художника Maotik для фестивалю «Mutek» (Канада, 2013);
 - «The Enchanted Palace», «100: The Day Our World Changed» британської театральної компанії «WildWorks» (Велика Британія, 2010–2014);
 - «One Day, Maybe», «Absent», «In the Beginning Was the End» британського театру «Dreamthinkspeak» (Велика Британія, 2013–2015);

- «DO's & DON'Ts», «Cargo» німецького колективу «Rimini Protokoll» (Німеччина, 2006–2018);
 - «Майдан. Прогулянка» аудіотур київської компанії «Pis Pis» (Україна, 2018);
 - «RIZNI», «MONO», «The Time» української компанії «UZahvati» (Україна 2021–2024);
 - «Remote Kyiv» спільний проєкт української компанії «UZahvati» та німецької «Rimini Protokoll» (Україна, 2024);
- 3) *інтерактивні VR-вистави:*
- «Placeholder» від «Interval Research Corporation» за участі «The Banff Centre for The Performing Arts» (Канада, 1994);
 - «Hands-On Hamlet», «Hamlet's Playground», «Hamlet's Lunacy» театральної команди «CREW» (Бельгія, 2017–2021);
 - «Сомнаї» британської компанії «Dotdotdot» (Велика Британія, 2018);
 - «Hamlet 360: The Father's Spirit», «The Under Presents» спільні проєкти «Commonwealth Shakespeare Company» та «Google» (США, 2019);
- 4) *імерсивні VR-квести:*
- «Chornobyl», «Prince of Persia», «Alice» простору «Замкнені» (Україна, 2019–2025);
- 5) *імерсивні інсталяції:*
- «The Weather Project» ісландсько-данського художника О. Еліассона (Велика Британія, 2003);
 - «Symphony of a Missing Room» шведського дуєту «Lundahl & Seidl», (Швеція, 2009);
 - «Meow Wolf: House of Eternal Return» американської компанії «Meow Wolf» (США, 2016);
 - «Fashioned from Nature» у «Victoria & Albert Museum» (Велика Британія, 2018);
 - «LAILA» Фінської національної опери та балету в межах проєкту «Opera Beyond» (Фінляндія, 2020);

- «Dreamed Japan. Images of the Floating World» студії «Danny Rose» (Франція, 2020);
- «Iron Civilization» компанії «Giantstep» (Південна Корея, 2021);
- «Ukraine: Land of the Brave» за участі: Українського фонду культури, Міністерства культури та інформаційної політики України, Національного музею Тараса Шевченка, медіа-партнерів (Канада, 2022);
- «Evolver» студії «Marshmallow Laser Feast» (Південна Корея, 2023).

Ці проєкти стали основою для аналізу принципів просторового моделювання в імерсивному театрі. Їхній вибір зумовлений різноманіттям художніх стратегій, типів локацій, форм взаємодії з глядачем та ступенем занурення, що дало змогу сформувати типологічну базу та сформулювати порівняльну характеристику дизайнерських рішень у межах дисертаційного дослідження.

1.2. Методи дослідження та понятійно-категоріальний апарат

У дисертації застосовано комплекс методів, що дає можливість всебічно дослідити просторовий дизайн імерсивного театру як міждисциплінарне явище на перетині сценографії, дизайну, філософії мистецтва та новітніх цифрових практик. Методологічна стратегія дослідження охоплює культурологічний, феноменологічний, дизайнерський, аналітичний, історичний, емпіричний та порівняльний підходи, кожен з яких реалізовано у відповідних етапах і розділах роботи.

Аналіз імерсивних середовищ як форм візуально-комунікативних сценаріїв дає змогу простежити їх еволюцію відповідно до змін художнього мислення та потреб аудиторії. У цій роботі театр розглядається як складний простір міжособистісної взаємодії, в якому сценічний дизайн виступає інструментом художньої трансформації та виразного конструювання смислів.

У цьому контексті здійснено системне порівняння імерсивних вистав, реалізованих у різних культурних середовищах – британському «Punchdrunk», японському «TeamLab», українському «MONO» від «UZahvati», що дало змогу

виявити специфіку використання просторового дизайну як інструмента інтеркультурної комунікації. Аналіз таких кейсів уможливив виведення ознак адаптивності просторових сценаріїв до культурних моделей сприйняття.

Феноменологічний підхід, представлений у працях М. Мерло-Понті [149; 150], Ж.-Л. Маріона [144] та Ж. Діді-Юбермана [106], відіграє ключову роль та окреслює сприйняття як тілесну взаємодію, де тіло стає активним агентом значення. Цей принцип безпосередньо впливає на аналіз імерсивних практик, у яких глядач не споглядає подію дистанційно, а проживає її у режимі тілесної присутності. Саме тому у проектуванні середовищ акцент зміщується від візуальної композиції до організації «інтерфейсу взаємодії», що синхронізує сенсорні, когнітивні та емоційні канали.

У межах феноменологічного підходу імерсивні постановки аналізуються крізь призму тілесної залученості глядача, з акцентом на трансформацію його просторової позиції – від пасивного спостерігача до партиципативного суб'єкта. Особливу увагу приділено сценарним рішенням, що активують гаптичне й афективне сприйняття – зокрема, в роботах Third Rail Projects, де дизайн середовища провокує тактильну взаємодію.

Дизайнерський підхід побудований на принципах UX-дизайну, що охоплюють сценарне моделювання, навігаційні маршрути, афективні тригери й цифрові інтерфейси. У дисертації цей метод застосовано для аналізу проєктів, у яких просторовий дизайн розглядається як платформа для створення індивідуалізованого досвіду (наприклад, у роботах «Punchdrunk», «TeamLab», Olafur Eliasson).

Використовуючи дизайнерський підхід, проведено реконструкцію сценарної структури імерсивного середовища у VR-досвіді «The Infinite Hotel», створивши схему маршрутів руху, точок перетину й афективних тригерів. Такий емпірично-аналітичний аналіз дав змогу ідентифікувати принципи побудови простору як «інтерфейсу досвіду» у цифровому середовищі.

Аналітичний підхід забезпечує систематизацію існуючих теоретичних моделей, зокрема концепцій атмосфери Г. Беме [92], гіпероб'єктів

Т. Мортон [152; 153], мультимодальності К. Бішоп [91], Л. Маркс [145] та протезування сприйняття О. Грау [118]. Його використано для критичного осмислення ролі технологій у формуванні імерсивного досвіду.

Історичний підхід дає змогу простежити етапи еволюції просторового мислення в театрі – від античної архітектоники до VR/AR-сценографії. У дисертації він реалізований через аналіз трансформацій принципів занурення в різні епохи.

Емпіричний підхід застосовується для безпосереднього аналізу реалізованих імерсивних проєктів, таких як «Rain Room», «The Weather Project», «The Infinite Hotel», вистави-променади «Rimini Protokoll». Застосування такого підходу забезпечує залучення конкретних реалізованих проєктів для ідентифікації тенденцій розвитку просторового дизайну. У роботі проаналізовано як імерсивні постановки, так і інтерактивні інсталяції, що моделюють мультисенсорні досвіди: зокрема, проєкти «TeamLab» [183], у яких світло, звук і тактильні елементи функціонують як єдина система занурення.

Порівняльний метод забезпечує виявлення відмінностей між сценарними стратегіями і типами взаємодії у різних імерсивних форматах. Наприклад, зіставлення «Sleep No More» і «Rain Room» виявляє різні моделі адаптивності простору до глядацької дії.

Застосування зазначених підходів у дослідженні дає можливість вийти за межі традиційної парадигми театрознавства і наблизитись до сучасних моделей дизайн-мислення, що розглядають простір не як фоновий компонент події, а як платформу для індивідуалізованого досвіду. Така методологічна основа є актуальною в умовах зростання ролі сценарного UX-дизайну, мультимодальних середовищ і комунікативних практик, що змінюють статус глядача з пасивного спостерігача на активного учасника.

Для розкриття специфіки просторового дизайну в імерсивному театрі у роботі окреслено понятійно-категоріальний апарат. Він охоплює як ключові терміни з теорії дизайну й сценографії, так і новітні концепти, пов'язані з технологіями та глядацьким досвідом.

Основу понятійно-категоріального апарату становлять терміни, що безпосередньо відображають ключові характеристики просторового дизайну в імерсивному театрі. Вони розглядаються не як ізольовані дефініції, а як складники міждисциплінарної системи, у якій дизайн постає як практика, що інтегрує архітектонічні, технологічні та перцептивні елементи у цілісну сценічну подію. Далі подано основні категорії, на яких ґрунтується аналітичний апарат дослідження.

Просторовий дизайн – термін, що сформувався в межах дизайнерської теорії, зокрема в працях О. Грау [118], К. Бішоп [91], М. Мерло-Понті [149], позначає процес організації середовища з урахуванням функціональних, естетичних і когнітивних чинників. У театральному контексті просторовий дизайн виходить за межі декорації, трансформуючись у динамічну систему, яка моделює досвід взаємодії. У сучасному театрі він поєднує матеріальні, світлові, звукові й цифрові компоненти, що проєктуються як «інтерфейс досвіду».

У сучасних теоріях сценографії особливого значення набуває концепція темпорального дизайну, що передбачає моделювання не лише простору, а й часу як художнього ресурсу. У імерсивних середовищах сценарії часто будуються за принципами мультишарової часової архітектоніки: паралельні події, повторювані епізоди, асинхронні траєкторії руху глядачів. Такий підхід дає змогу проєктувати досвід, у якому відчуття часу змінюється – сповільнюється або фрагментується.

У межах понятійно-категоріальної бази ключовими є концепти:

- імерсивності;
- мультисенсорності;
- гаптичної взаємодії;
- афективного дизайну;
- сценарності простору;
- об'єктної агентності.

Імерсивність / імерсивний театр – поняття «immersive» увійшло до мистецької лексики з 1990-х років, а концептуалізувалося через філософію тілесного сприйняття М. Мерло-Понті [149] та теорії медіа О. Грау [118]. Імерсивний театр, за Р. Шехнером, – це театр «переживання», у якому глядач не є зовнішнім спостерігачем, а стає частиною події [168]. Дослідники К. Бішоп [91], О. Кундеревиц та співавт. [31], М. Ковальчук [28] акцентують на зміщенні ролі глядача і простору – останній перетворюється на активну складову драматургії.

Дизайн сценічного простору – поняття, що формується на перетині сценографії, архітектурного і середовищного дизайну. Вперше концептуалізоване у ХХ столітті у працях авторів Е. Крейг [100; 101], А. Арто [85], воно визначає простір сцени як засіб вираження ідеї постановки. У контексті імерсивного театру йдеться не лише про сцену, а про повний перетворений простір взаємодії, де межі між глядацькою і виконавською зонами стираються.

У своїй праці А. Варивончик зазначає: «Сучасний сценічний дизайн забезпечує тілесне концептуальне переживання етосу актора», підкреслюючи важливість інтеграції проєкційних технологій, тривимірного моделювання й адаптивних мультимедійних інструментів [10, с. 36]. Такий підхід формує підґрунтя для переосмислення просторового проєктування як комплексної практики, у якій поєднуються елементи традиційної сценографії, інноваційних цифрових середовищ і режисерського задуму.

Просторовий дизайн – це проєктування середовища вистави як цілісної системи, що інтегрує архітектурні, сценографічні, технологічні й комунікативні елементи. Як зазначає О. Ковальчук, просторовий дизайн сучасної сценічної події – це насамперед моделювання специфічної конфігурації досвіду, що поєднує фізичні й віртуальні шари середовища [29].

П. Ховард досліджує термін «дизайн сценічного простору» та конкретизує акцент на організації матеріально-предметного й візуального поля взаємодії. Під

ним розуміється «комплекс рішень, що регулюють композицію простору, властивості поверхонь, сценарні маршрути і модальність сприйняття» [124].

Енвайронмент (від англ. *environment* – середовище) – термін, що вийшов з візуального мистецтва 1960-х років (особливо у США, А. Капроу [129]), і означає створення просторової інсталяції, яка включає глядача. У театральному дизайні енвайронмент набуває значення «тотального простору», який не просто обрамлює дію, а є її частиною. Його застосування характерне для імерсивних форматів, де кожен куточок простору проєктований з урахуванням сценарію взаємодії.

Поняття енвайронмент (від англ. *environment* – «середовище») описує тотальну інсталяцію, у якій глядач занурюється у спеціально сконструйований світ. А. Капроу визначав енвайронмент як «просторову ситуацію, що містить у собі потенціал взаємодії й виведення глядача з ролі спостерігача» [129].

Вистава-променад (*promenade performance*) – форма театру, у якій глядач переміщується у просторі вистави, слідуючи за дією самостійно. Вперше поширилася у практиках англійського театру 1970-х років. У сучасних імерсивних проєктах (*Punchdrunk*, *Rimini Protokoll*) вистава-променад стає платформою для персоналізованого досвіду та адаптивної взаємодії, що прямо впливає на дизайн маршруту, світла, звуку й взаємодійних об'єктів.

Категорія вистава-променад описує форму імерсивного театру, у якій глядачі переміщуються по простору відповідно до сценарного маршруту, а не залишаються у фіксованому місці. Як зазначає Г-Т. Леман, «променадні вистави створюють досвід фізичної і психологічної подорожі, що активує сприйняття і посилює залученість» [137].

Site-specific – визначення, що означає «прив'язаний до місця», виникло у візуальному мистецтві 1970-х років і позначає твори, створені спеціально для конкретного простору. У театральному дизайні *site-specific* став ключовим підходом до проєктування вистав у нетрадиційних локаціях – складах, будинках, міських вулицях. У контексті імерсивного театру поняття означає не лише фізичну прив'язку, а й естетичну інтеграцію простору в драматургію події.

Концепт *site-specific* позначає вистави, що створюються безпосередньо для певної архітектурної чи природної локації, у якій простір стає активним носієм змісту. «*Site-specific* вистава невід’ємна від місця, у якому вона відбувається, та відповідає на його матеріальні, історичні й соціальні умови» – зазначає Н. Кей [130].

Наступною групою понять є категорії, що окреслюють технічні, візуальні та комунікаційні інструменти, за допомогою яких здійснюється моделювання імерсивного середовища. У сучасному дизайні театрального простору технології не є допоміжними засобами – вони стають ключовими елементами драматургії простору, визначаючи його атмосферу, динаміку, адаптивність і взаємодію з глядачем.

Мультимедійні технології – термін, що охоплює сукупність технічних засобів для створення інтерактивного середовища через поєднання звуку, відео, світла, графіки, VR/AR. У контексті сценографії вони забезпечують занурення глядача в середовище події. Застосування мультимедіа у театральному дизайні аналізується на прикладах проєктів «TeamLab», «Marshmallow Laser Feast», де кожен компонент впливає на сприйняття як частина єдиної системи досвіду.

Мультимедійні технології – це сукупність технічних засобів (проекція, VR, інтерактивні екрани, датчики руху), що інтегруються у сценічну композицію. У своїй праці «Looking into the Abyss» американський доктор філософії Е. Аронсон зазначає: «Сучасна сценографія все більше тяжіє до синтезу фізичного простору та цифрового шару інформації, що формує розширену реальність дійства» [83].

Кінетичний відеомепінг – різновид проєкційної технології, у якій зображення проєктується на рухомі об’єкти або декорації. Застосовується у виставах для створення ефекту змінного простору або трансформації сценічного середовища в реальному часі. В імерсивному театрі відеомепінг часто поєднується з рухом декорацій або тіл глядачів/акторів, що посилює ефект присутності й занурення.

Термін кінетичний відеомепінг означає проєктування рухомих світлових і відеообразів на тривимірні об’єкти або декорації. Це створює ілюзію

трансформації простору. Л. Прокопович зазначала, що кінетичний мепінг дає можливість не тільки моделювати архітектоніку середовища, а й буквально «оживляти» сценічні форми [60].

Технології просторової ілюзії об'єднують засоби, що формують у глядача відчуття зміненої реальності (дзеркальні поверхні, оптичні ефекти, VR). Як зазначає О. Грау, «віртуалізація простору створює уявлення про матеріальність і присутність там, де їх насправді немає» [118].

Інтерактивні технології забезпечують можливість безпосереднього впливу глядача на сценарій або поведінку середовища через дотики, рухи, голосові команди. К. Бішоп у своїх працях виносить таку думку: «Інтерактивність є ключовим чинником перетворення глядача на співучасника події» [91].

Інтерактивні технології – група технічних засобів, які дають можливість глядачеві впливати на подію, змінювати її хід або створювати контент. Це можуть бути датчики руху, сенсорні поверхні, VR-інтерфейси, системи відстеження. У дизайні імерсивного простору вони забезпечують діалог між середовищем і користувачем.

Середовище, сконструйоване за допомогою цифрових і сенсорних технологій, створює умови для глибшої залученості глядача. У цій аналітичній площині важливими стають поняття, що описують форми участі, афективного відгуку та тілесного включення в подію. Розуміння цих категорій дає змогу трактувати просторовий дизайн як платформу не лише для сценічної дії, а й для досвіду співтворення.

У сучасних імерсивних практиках глядач дедалі частіше постає не як споживач змісту, а як співучасник події, що самостійно конструює маршрути руху, інтерпретації й афективної участі. Це потребує від дизайну середовища створення умов для багатоваріантної, неконтрольованої взаємодії, у якій кожна траєкторія стає унікальним досвідом.

Афективний дизайн орієнтований на формування емоційної відповіді через засоби світлової драматургії або акустичні сценарії. Гаптичність як принцип особливо важлива для проєктування адаптивних елементів, що спонукають

глядача до дотику і тілесної участі. Об'єктна агентність, що лежить в основі сучасних концепцій взаємодії з середовищем, дає можливість осмислювати простір як самостійну мережу впливів на сприйняття і поведінку глядача.

Технології просторової ілюзії – поняття, що включає засоби створення оптичних, акустичних, тактильних і візуальних ефектів, які трансформують сприйняття простору. Це можуть бути дзеркальні поверхні, анімаційні проєкції, світлові тунелі тощо. Такі технології широко застосовуються у виставах-перформансах, де важливо змінювати уявлення про масштаб, глибину й межі простору. У цьому аспекті показовою є вистава «Then She Fell» (Third Rail Projects) [184], де глядачі залучені до послідовності сцен із змінною температурою, ароматами і тактильними взаємодіями з предметами, що створюють ефект багатоканальної присутності.

Практичним прикладом технології просторової ілюзії є вистава «Collapse» (Роберт Лепаж) [166], у якій тема глобального потепління набуває сценічної матеріальності через мультимедійні декорації, що змінюють масштаб і структуру простору. Подібні принципи втілені у проєкті «Sublime» (Marshmallow Laser Feast) [181], де глядач за допомогою VR опиняється у візуалізованих кліматичних даних і взаємодіє з «гіпероб'єктами» – моделями екосистем.

Партиципаторні практики – термін, запроваджений у мистецтвознавстві для позначення форм участі глядача у створенні мистецького твору. У театральному дизайні ці практики перетворюють глядача на співавтора події, що особливо характерно для імерсивних проєктів. Дослідники, як-от К. Бішоп [91], акцентують на ризиках і потенціалах залучення, зокрема в контексті етики взаємодії та свободи вибору глядача.

Партиципаторні практики передбачають залучення аудиторії до спільного створення змісту вистави. «Партиципаторне мистецтво руйнує межу між автором і споживачем, перетворюючи всіх учасників на творців досвіду» – вказує Н. Бурріо [93]. Цей підхід знайшов практичне втілення у постановках, де середовище поводить автономно – наприклад, у проєкті «Rain Room» [164], де поведінка глядача провокує динамічні зміни простору (Рис. Б.27).

Композиція предметно-просторового середовища – термін сценографічного і дизайнерського походження, який означає принципи організації матеріальних об'єктів, текстур, форм і порожнин у межах театрального середовища. У імерсивному театрі ця композиція повинна враховувати навігацію, безпеку, логіку сценарію та інтуїтивну орієнтацію глядача.

Освітлення і колористика в сценографії – це інструменти створення драматургії сприйняття й емоційного настрою. Дизайн світла в імерсивному театрі часто виконує навігаційну функцію, позначає межі, змінює ритм дії. Колір, натомість, є потужним афективним інструментом, який впливає на сприйняття простору і події. П. Говард зазначає: «Світло і колір у сценічному просторі не лише підкреслюють форму, а й проєктують емоційний стан події» [124].

Цифрова взаємодія з учасником дійства – сукупність інструментів і сценаріїв, за допомогою яких глядач взаємодіє з простором через цифрові технології: мобільні застосунки, AR-об'єкти, датчики, RFID-мітки. Такі інтерфейси дають можливість формувати персоналізований досвід, відстежувати маршрути, надавати контекстну інформацію або модифікувати подію в реальному часі. М. Хансен у праці «Bodies in Code: Interfaces with Digital Media» зазначає, що цифрові технології стають продовженням тіла глядача, модифікуючи його досвід у реальному часі [121].

У контексті сучасних імерсивних практик окремо розглядається поняття протезування сприйняття, що передбачає використання технологій для розширення тілесного досвіду. VR-гарнітури, аудіоінтерфейси та гаптичні костюми функціонують як інструменти, що модифікують межі сенсорного поля і створюють ефект «розширеної присутності». У дизайнерському вимірі це відкриває перспективи формування сценаріїв, у яких технологічні засоби стають повноцінними елементами афективної архітектоніки простору.

Ці принципи втілено у проєкті «The Weather Project» О. Еліассона [111], де світлова інсталяція поводить як активний елемент, що моделює атмосферу

простору і спонукає глядачів змінювати власні траєкторії руху і поведінкові патерни.

При створенні просторового дизайну імерсивних середовищ дедалі ширше застосовуються цифрові інструменти прототипування. 3D-візуалізації, віртуальні симуляції маршрутів і технології доповненої реальності дають змогу моделювати сценарії взаємодії ще на етапі проектування. Це не лише підвищує точність сценарних рішень, а й дає змогу проводити тестування глядацького досвіду в умовах цифрової репетиції. Прикладом є розробка VR-прототипів для вистави «The Infinite Hotel» [185], де інтерактивні моделі слугували засобом перевірки логіки руху й точок афективного фокусу.

Сучасні концепції мультисенсорності й перформативності, запропоновані Л. Маркс [145], Р. Краусс [132], К. Бішоп [91] та О. Грау [118], підкреслюють роль глядача як активного співавтора досвіду, що самостійно вибудовує маршрути уваги й емоційної участі. Усе це створює підґрунтя для розуміння дизайну не як декорування, а як архітектоніки досвіду, що формує унікальну конфігурацію сприйняття у кожному окремому проєкті. Таким чином, поєднання зазначених методів, понятійно-категоріальної бази та філософських моделей дає змогу осмислити імерсивний простір як динамічну систему, у якій дизайн стає засобом конструювання події, афективної залученості та тілесної присутності, що є визначальними характеристиками сучасного театру.

Отже, просторовий дизайн імерсивного театру це не лише візуально-пластична система, а й концептуально структурований досвід, що включає проектування взаємодії, сценарних траєкторій та сенсорних вражень. Усі поняття, залучені до аналізу, мають міждисциплінарну природу й забезпечують глибину осмислення середовища як складної дизайн-структури.

Таким чином, понятійно-категоріальний апарат забезпечує термінологічну й концептуальну базу для дослідження просторового дизайну як інструменту формування естетичного, сенсорного та комунікативного досвіду в імерсивному театрі.

Система методів і підходів, закладена в основу дослідження, формує багаторівневу систему аналізу, що поєднує історичну перспективу, філософсько-естетичні концепції та сучасні технологічні підходи до організації простору. Це дає можливість не лише описати специфіку імерсивних середовищ, а й оцінювати їхню ефективність у контексті взаємодії з глядачем, формування афективного досвіду та сценаріїв залучення. Така інтегративна рамка дослідження є підґрунтям для подальшого теоретичного і практичного розвитку просторового дизайну імерсивного театру.

Висновки до розділу

Упродовж ХХ століття спостерігається поступове переосмислення простору як інтерактивної структури, здатної моделювати драматургію події. Це зрушення підготувало ґрунт для нових мистецьких форматів, у яких дизайн стає засобом організації досвіду. Імерсивний простір виявляє себе як середовище, де знання не репрезентується, а народжується в акті переживання. Така особливість ставить глядача не в позицію пасивного спостерігача, а в позицію учасника, що «пізнає простір тілом».

Феномен імерсивного театру у сучасній науковій думці розглядається здебільшого крізь призму режисури, взаємодії з глядачем або перформативності. Натомість просторовий дизайн як самостійна художня стратегія залишається недостатньо окресленим, особливо у вітчизняному теоретичному дискурсі. Ця прогалина актуалізує потребу в формуванні окремих підходів до осмислення імерсивного простору саме з позицій дизайну.

Просторовий дизайн імерсивного театру на сучасному етапі розвитку сценічного мистецтва постає як самостійна художньо-комунікативна система, що моделює глядацький досвід через взаємодію з матеріальним, сенсорним і цифровим середовищем. В умовах трансформації театру в бік афективних і партиципативних форматів простір перестає бути репрезентативною площиною події й набуває функції головного носія змісту, ритму та емоційного впливу.

На відміну від класичного сценічного простору, який функціонує як візуально-образна декорація, імерсивне середовище формує досвід шляхом безпосереднього залучення глядача. Простір у цьому випадку – це не лише фізична структура, а багатошарова система взаємодій, яка передбачає тілесну присутність, сенсорну залученість та когнітивне занурення. Глядач стає активним учасником події, а його тіло – навігатором у просторі значень.

Теоретичне підґрунтя аналізу просторового дизайну в імерсивному театрі формується на ідеях феноменології сприйняття (М. Мерло-Понті), естетики присутності (Ж.-Л. Маріон), філософії простору (Г. Беме) та візуальної семіотики (Р. Краусс). З огляду на зазначене дизайн середовища постає як епістемологічна конструкція здатна передавати зміст не через образ, а через атмосферу, текстуру, матеріальність і просторову динаміку.

Імерсивний театр функціонує не як жанрова форма, а як стратегія художнього мислення, що інтегрує архітектоніку простору, сенсорну організацію середовища та специфіку афективного впливу. Залучення глядача до простору відбувається не лише через сюжетну логіку, а й через візуальні, тактильні, звукові й ароматичні стимули, що активують різні модальності сприйняття.

Просторовий дизайн імерсивного театру постає не лише як структурна компонента сценічної організації, а як автономна художня система, що формує умови для сенсорної присутності, когнітивного занурення та афективної взаємодії.

РОЗДІЛ 2

ЕВОЛЮЦІЯ ПРОСТОРОВОГО ДИЗАЙНУ ІМЕРСИВНОГО ТЕАТРУ: ВІД ФІЗИЧНОГО СЕРЕДОВИЩА ДО ВІРТУАЛЬНОГО ПРОСТОРУ

2.1. Просторовий дизайн імерсивного театру як художньо-комунікативна модель: еволюція, типологія, драматургічні функції

На межі XX – початку XXI століть дизайн набуває статусу не лише прикладної галузі діяльності, а й фундаментального чинника формування сучасного культурного ландшафту. Його роль істотно зростає як у соціальному, так і в естетичному контекстах. Дизайн виконує багатофункціональну роль – пізнавальну, психологічну, соціальну, комунікативну, а в умовах цивілізаційних трансформацій дедалі більшої ваги набувають його творчі, проєктувальні та моделюючі властивості.

Формуючи новий – штучний, проте системно впорядкований – простір людського буття, дизайн репрезентує трансформації у структурі повсякденності. Він постає інструментом самореалізації, сенсотворення й адаптації індивіда до складних культурних, інформаційних і технологічних середовищ. Через залучення асоціативного мислення, емоційно-сміслову взаємодію з матеріалом і середовищем, художню організацію форми, кольору, тону, масштабу та ритму дизайн чинить вплив на всі аспекти формування життєвого простору.

Сучасні дизайнерські практики не лише створюють об'єкти, а й визначають межі реальності, моделюють сценарії дії та взаємодії. Засоби формалізації, уніфікації, вторинного цитування та наративної структури надають дизайну потужної здатності впливати на поведінкові, естетичні та комунікативні практики людини. У цьому контексті поняття «дизайн-продукт» або «дизайн-програма» вже не обмежується матеріальним носієм, а охоплює значно ширший

спектр – від прогнозування розвитку складних об'єктів до формування цілісних культурних моделей і сценаріїв взаємодії в середовищі.

У контексті еволюції просторового дизайну в імерсивному театрі доцільно звернутися до ширшого історико-культурного підґрунтя, в якому формувалися уявлення про предметно-просторове середовище. Дизайн як художня практика зазнавав трансформацій, що безпосередньо вплинули на театральну сценографію та принципи побудови середовища взаємодії з глядачем. Зокрема, простежується кілька ключових етапів:

- протодизайн, який сформував первинні уявлення про сакральне та ремісниче середовище;
- функціоналізм, що запровадив раціоналізацію й структурність у побудову простору;
- масовий дизайн, орієнтований на візуальну впізнаваність і тиражування образів, що пізніше трансформувались у театральних медіапрактиках;
- концептуальний дизайн, який актуалізував середовище як носій ідеології, зокрема в інтерактивних виставах;
- етнодизайн, що реінтерпретує архетипи й культурні коди, часто застосовується в українських імерсивних постановках;
- постмодерний дизайн, орієнтований на ігрову, деконструктивну модель оформлення театального простору.

Розгляд цих етапів дає змогу краще зрозуміти витоки й механізми формування сучасних типологій просторового дизайну в імерсивному театрі, де поєднуються функціональність, знаковість і емоційна зануреність глядача в сценічне середовище.

У межах імерсивного театру просторовий дизайн виконує не лише інструментальну чи естетичну функцію, але й набуває концептуального статусу, виступаючи активним чинником у формуванні нової моделі театальної взаємодії. Простір тут стає активним медіумом, що формує атмосферу, задає ритм події, змінює конфігурацію глядацького досвіду та моделює сценарії

партисипативної взаємодії. Глядач стає не пасивним спостерігачем, а учасником, зануреним у багатовимірне середовище, де кожна просторово-дизайнерська інтенція здатна впливати на його сприйняття, емоційний стан і залучення до події.

Еволюція просторового дизайну в театрі відображає загальні зміни художніх парадигм: від декоративної функції сценографії у традиційному театрі до активної ролі простору в побудові перформативної події. У ХХ столітті пошуки режисерів і художників (Вс. Мейєрхольд, А. Арто, П. Брук) поступово виводили сцену за межі рампи, долаючи бар'єр між глядачем і подією. У перші десятиліття ХХІ століття ці трансформації унаочнились у формуванні імерсивного театру, де простір не просто демонструє дію, а організовує її сенс і досвід.

Сучасні імерсивні театральні практики дедалі частіше виходять за межі класичного сценічного простору, тяжіючи до трансформації просторової парадигми театру. Як зазначає Г.-Т. Леман, у постдраматичному театрі простір перестає бути тлом для дії, натомість стає активним учасником події [137]. Цю тенденцію продовжують проєкти таких театрів, як «Punchdrunk» (Велика Британія), «Dreamthinkspeak», «UZahvati» (Україна), «Rimini Protokoll» (Німеччина), «Crew» (Бельгія), які експериментують з архітектурними, медіа-, VR- та гейміфікованими компонентами.

Просторове середовище в цих виставах постає як гібридна система: глядач взаємодіє з об'єктами, переміщується між локаціями, впливає на перебіг подій. У таких умовах театральна подія набуває рис інтерактивної, поліпросторової та індивідуалізованої практики, що наближує її до стратегій UX-дизайну та сценографії нового типу.

Серед актуальних театральних практик особливе місце посідає імерсивний театр як окремий напрям живого перформативного мистецтва [48], у якому ключову роль відіграє не лише акторська взаємодія, а й цілеспрямоване конструювання простору. Починаючи з середини 2000-х років, поняття «імерсивний театр» увійшло в академічний і професійно-художній дискурс і

почало вживатися переважно для означення форматів постановок у просторах культурно-історичної спадщини, а також музейних середовищах [140, с. 35]. У таких подіях, що мали як експозиційний, так і перформативний характер, брали участь професійні актори, однак важливою складовою залишалося активне включення глядачів у дію, зокрема через застосування засобів мультимедіа, аудіовізуальних ефектів та просторової трансформації.

Сам факт появи імерсивного театру з його несподіваними, деконструктивними та нестандартними підходами до організації простору є показовим свідченням глибокої трансформації сценографічного мислення, що відповідає викликам нової епохи. Як зазначав А. Арто, ще до виникнення терміна «імерсивність», – театр має встановлювати прямий контакт із глядачем не тільки через слово, а через тіло, ритм, динаміку середовища та органічне включення глядача в подію. Його концепція театру як впливового фізичного середовища перегукується з сьогodнішніми дизайнерськими принципами імерсивності: «Театр – єдине місце у світі і водночас останній наш засіб, здатний надавати прямий вплив на людський організм. Я пропоную вчити глядачів прислухатися до власного організму і з його допомогою осягати найтонші речі» [2, с. 175].

Концептуальні ідеї А. Арто [2] справили визначальний вплив на театральну думку ХХ століття, особливо в контексті пошуків нових форм взаємодії глядача з простором та акторами. Його естетика і принципи сценічного впливу, що апелювали до тілесності, інтенсивного чуттєвого досвіду та архітектоніки сценічного середовища, стали методологічною основою для творчих експериментів таких митців, як Є. Гротовський (Польща) [119], Дж. Бек (Живий театр, США) [87], Р. Шехнер (Performance Group) [168], Н. Куріхара і Хідзиката Тацумі (театр «Буто», Японія) [134].

Радикальність ідей А. Арто сприяла формуванню нового підходу до просторової організації театру, у якому сценографія перетворюється на інтерактивне середовище, що не лише супроводжує подію, а й створює передумови для занурення глядача в дію. У працях А. Арто вже закладено основи

імерсивного мислення – трансформація глядача з пасивного спостерігача на активного учасника, формування візуально-пластичної драматургії простору, динамічне переформатування середовища за логікою сновидіння, ритуалу або тілесного потрясіння.

Подальший розвиток імерсивних прийомів відбувся у сфері перформативного мистецтва, де експерименти з імерсивними технологіями стали пошуком нових засобів впливу на глядача через просторову драматургію та сенсорну активацію. Результатом стала поява стратегій, що інтенсивно залучають аудиторію до середовища дії, активізуючи його сприйняття через багатоканальну взаємодію. Такі визначальні особливості імерсивного театру, як інтимізований діалог з глядачем у форматі «сам на сам» або масштабне інсталяційне середовище, черпають натхнення в естетиці «тотальної інсталяції», яка передбачає «не лише фізичне занурення глядача у тривимірний простір, а і його психологічне залучення» [135, с. 87].

Естетика тотальної інсталяції, що є ядром просторового дизайну в імерсивному театрі, показово репрезентована в проєктах провідних театральних дизайнерських колективів із Великої Британії та Європи. Зокрема, британська компанія «Punchdrunk» (Лондон, заснована у 2000 році режисером Ф. Барреттом) стала піонером жанру завдяки проєктам «Sleep No More» (2003, Лондон; з 2011 – Нью-Йорк) та «The Drowned Man» (2013, Лондон), де глядач вільно переміщується багаторівневим простором і формує власну траєкторію досвіду. Іншим показовим прикладом є «WildWorks» (Корнуолл, Велика Британія, заснована у 2005 році сценографом Б. Мітчеллом) – компанія, що спеціалізується на site-specific виставах просто неба: «The Enchanted Palace» (2010, Кенсінгтонський палац, Лондон) та «100: The Day Our World Changed» (2014, Ботанічний сад Маунт-Еджкомб). До цієї ж мистецької парадигми належать британська компанія «Dreamthinkspeak» (Брайтон, з 1999 року), яка створює мультимедійні просторові лабіринти, та міждисциплінарне шведсько-британське об'єднання «Lundahl & Seidl» (Стокгольм–Лондон, з 2003 року), що досліджує теми часу, присутності й тілесної взаємодії через перформативні середовища. Усі

згадані приклади репрезентують перетворення сценографії на активний засіб творення подієвого ландшафту, де межі між глядацьким простором, акторською зоною та оточенням розчиняються, утворюючи гібридні просторово-перцептивні моделі [81; 89; 140; 141]. Простір у цих постановках не просто задає атмосферу, а виконує функцію структурного ядра драматургії. Саме через моделювання маршруту глядача, мультизональність середовища та емоційно-кодовані декорації формується особливий спосіб сприйняття дії. Ці приклади дають можливість визначити основні функції просторового дизайну як організатора ритму, уваги та сенсорного залучення.

На рис. Б.1 представлено приклад просторового рішення в британському імерсивному театрі, що демонструє комплексний підхід до організації глядацького досвіду, на прикладі проєкту «Одного дня, можливо» («One Day, Maybe») театру «Dreamthinkspeak» [72]. Це – перформанс, що реагує на простір, задуманий і поставлений Трістаном Шарпсом, натхненний повстанням у Кванджу в Південній Кореї. Просторове оформлення будувалося як багаторівнева інсталяція в покинутій будівлі офісного типу, де глядачі вільно переміщувалися між кімнатами, спостерігаючи фрагменти реконструкції подій через поєднання відеоархівів, перформативних сцен і аудіонаративу. Таким чином, сценографія вистави функціонувала як складна поліпросторова система пам'яті, де межі між минулим і теперішнім розчинялися, а глядач перебував у ролі персонального дослідника події. Сценічний дизайн у таких постановках, як «Одного дня, можливо» Dreamthinkspeak (див. рис. Б.1) не обмежується функцією декорацій, а стає інтегрованою частиною наративу, що дає змогу глядачеві вільно переміщуватися, обирати власну траєкторію та взаємодіяти з елементами простору. Це створює відчуття фізичної присутності та співучасті, що є основою імерсійного досвіду. Завдяки деталізованим інтер'єрам, продуманому освітленню та звуковому супроводу, просторовий дизайн трансформує звичайний простір на багатовимірну реальність, де кожна деталь сприяє глибшому зануренню та посиленню емоційного зв'язку між глядачем і виставою.

На рис. Б.2 представлено приклад концептуального просторового дизайну в імерсивному театрі, реалізованого у проєкті «Відсутня» («Absent») театру «Dreamthinkspeak». Постановка, створена у 2015 році, поєднує візуальну атмосферу готелю з метафоричним зображенням втрати, самотності та часу, що минає. Сценічна історія у виставі вибудовується в сюрреалістичному ключі: головна героїня постає як 18-річна дівчина з доби 1950-х років, яка проходить крізь кілька десятиліть і врешті опиняється у трансформованій сучасності [71]. Сценічний дизайн у постановці «Відсутня» театру «Dreamthinkspeak» (див. рис. Б.2) є ключовим засобом розкриття наративу: інтер'єри готелю з плином часу трансформуються, стаючи символами особистісних змін героїні. Простір занурює глядача у мінливу хронологію, де минуле й теперішнє нашаровуються через архітектурні деталі, світло та звук. Завдяки поліструктурній сценографії готель стає не лише місцем дії, а метафоричним відображенням внутрішнього стану персонажа. Такий підхід забезпечує глибокий імерсивний досвід, у якому глядач не просто спостерігає, а переживає події разом із героїнею [71].

Приклад візуальної реалізації складного просторового задуму в межах імерсивного театру демонструє проєкт «На початку був Кінець» («In the Beginning Was the End») театральної компанії «Dreamthinkspeak» (див. рис. Б.3). Постановка, що відбулася у 2013 році в приміщеннях Somerset House і коледжу Кінгз у Лондоні, була створена Трістаном Шарпсом і натхненна працями Леонардо да Вінчі, Книгою Одкровення та світом сучасної мехатроніки. Глядачі подорожували лабіринтоподібними коридорами, підземеллями та прихованими кімнатами, відкриваючи світ, наповнений техногенними катастрофами, одкровеннями й трансформаціями [71]. У цьому проєкті просторовий дизайн постає не лише тлом, а повноцінним елементом драматургії, що формує динаміку сприйняття. Індустріальні інтер'єри, елементи гідравліки, механізми та кінематографічні проєкції створюють багаторівневу реальність, де поєднуються технологічне та метафізичне. Завдяки цілісному інтерактивному середовищу, глядач не просто проходить крізь простір, а занурюється в нього, сприймаючи кожен поворот, звук і світловий акцент як частину особистого досвіду. Такий

підхід перетворює сценографію на активного носія сенсу й емоцій, що розкриваються у безпосередній взаємодії з глядачем.

Наступний приклад імерсивної практики, що ілюструє можливості просторового дизайну у формуванні унікального глядацького досвіду, представлений на рис. Б.4. Це імерсивна театральна інсталяція «Симфонія кімнати, якої бракує» («Symphony of a Missing Room») авторства шведського дуєту «Lundahl & Seidl», створена у 2009 році і представлена дотепер [71]. Цей проєкт пропонує глядачеві занурення в архітектуру, що існує лише в уяві, формуючись завдяки тактильним, звуковим та пропріоцептивним відчуттям. Учасники з зав'язаними очима проводяться через невидимий простір, де їхні рухи, дотики до неіснуючих стін, відчуття повітря та зміни температури стають ключовими елементами перформансу. Проєкт досліджує, як тіло та органи чуття можуть створювати «присутність» архітектури, що не є фізично реалізованою, а конструюється індивідуальним сприйняттям. Це звернення до «архітектури без об'єкта» або «архітектури-події», яка реалізується у свідомості глядача через його сенсорний досвід. Просторовий дизайн у таких інсталяціях, як «Симфонія кімнати, якої бракує», виходить за межі візуального оформлення, перетворюючись на інструмент формування уявного середовища через невізуальні канали сприйняття [71]. Акцент зміщується на тактильну навігацію, звуковий ландшафт та кінестетичні відчуття, що дає можливість глядачеві «будувати» простір у своїй свідомості. Відсутність візуальних орієнтирів посилює інші чуттєві канали, роблячи фізичну взаємодію з невидимим простором головним чинником імерсії. Через створення такого «відчутного» простору, дизайн не просто ілюструє наратив, а стає його основою, активно залучаючи глядача у співтворення власного унікального досвіду, де межі між фізичною реальністю та уявною архітектурою розмиваються.

На рис. Б.5 подано приклад просторового рішення в імерсивній постановці «Спалене місто» («The Burnt City») британської компанії «Punchdrunk», що демонструє потужність трансформації простору у багатопланову театральну реальність [80]. Вистава реалізована на сюжетах падіння Трої та міфах про

Агаменнона й Кассандру, занурюючи глядача в паралельні міста – міфічну Трою та Мікени, що співіснують у межах одного величезного простору площею понад 100 000 квадратних футів у колишньому військовому складі у Вулвічі. Просторовий дизайн у «Спаленому місті» виконує не лише декоративну функцію, а й постає як повноцінне середовище для дії, в якому відсутній поділ на сцену й глядацький зал. Глядачі вільно переміщуються крізь багатоступеневі локації – від неонових борделів і темних архівів до величних палаців і руїн кожна з яких має свою атмосферу, світлову палітру та звуковий фон. Завдяки цим просторовим рішенням формується глибока емоційна залученість, а відчуття дійсності підсилюється можливістю вибудувати особисту траєкторію через багатовимірний міфологічний світ, де кожне приміщення створює власну атмосферу і задає унікальний ритм пересування глядача.

У прикладі на рис. Б.6 представлено приклад просторового вирішення в імерсивному проєкті «Маска Червоної смерті» від компанії Punchdrunk, що ґрунтується на творах Е. По та втілює атмосферу декадентської тривожності й готичного фаталізму. Як описав М. Білінгтон у статті «The Masque of the Red Death», вистава відбувалася в Battersea Arts Centre, де глядачі самостійно досліджували багатоповерховий простір, кожен фрагмент якого формував окремий вимір історії [72]. Сценографія в проєкті «Маска Червоної смерті» виконує ключову роль у зануренні глядача в імерсивне середовище, розширюючи межі уявного й фізичного простору. Кожна кімната створює власний мікросвіт: від пишних балів і затемнених кабінетів до примарних коридорів і символічних інтер'єрів смерті. Освітлення, запахи, текстури й звукові елементи сприяють створенню багатоканального досвіду, де тіло глядача стає точкою входу в наратив. Такий підхід до просторового дизайну трансформує архітектуру театру у лабіринт психологічного та сенсорного дослідження, де кожен маршрут – унікальний, а занурення в сюжет – глибоко індивідуальне.

У дослідженні акцент свідомо зроблено на театральних практиках Великої Британії, оскільки саме ця країна протягом останніх двох десятиліть стала

провідним осередком розвитку імерсивного театру як цілісної художньо-просторової парадигми. Саме британські компанії – «Punchdrunk», «WildWorks», «Dreamthinkspeak» – були серед перших, хто почав експериментувати з простором як активним медіумом драматургії, що суттєво вплинуло на формування постдраматичних та перформативних форматів у європейському театрі. Проведений аналіз їхніх вистав у межах дослідження дає змогу окреслити характерні риси британського підходу до імерсивного просторового дизайну: багаторівнева структура, розмитість меж між глядачем і актором, домінування навігаційного принципу пересування, а також інтеграція світлових, звукових та мультимедійних елементів у композицію подієвого середовища.

Паралельно з перформансом імерсивний театр активно інтегрує принципи інсталяційного мистецтва, в якому середовище не просто обрамляє дію, а стає її повноправним співтворцем. Така взаємодія реалізується через просторово-емоційні сценарії, що передбачають чуттєве занурення, психологічну залученість і тілесне освоєння простору. Важливою рисою таких вистав є відсутність класичної сцени, що відкриває шлях до повного демонтажу фізичних та перцептивних меж, властивих традиційним театральним формам. У межах цієї парадигми простір розглядається як медіа: він не лише транслює ідеї, а й змінюється у відповідь на дію глядача, виступаючи інструментом впливу, залучення та інтерпретації. Просторовий дизайн імерсивного театру передбачає багатофункціональність, динамічність, здатність до трансформації та персоналізації досвіду кожного окремого глядача. Ігровий майданчик, таким чином, перетворюється на поліфонічну композицію, у якій сенси зчитуються не через текст, а через емоційно насичену взаємодію з об'єктами, локаціями й подіями.

Найчастіше простори імерсивних вистав набувають функції автономного елемента драматургії: завдяки реалістичним проєкціям, фактурності декорацій, багатоканальному звучанню й зміні освітлення вони занурюють глядача в альтернативну реальність, де зміна точки зору та свобода руху стають частиною сценографічного задуму.

На основі вивчення ряду знакових вистав британських імерсивних театрів початку XXI століття, зокрема робіт «Punchdrunk», «Dreamthinkspeak», «WildWorks» та інших, можна виокремити кілька ключових характеристик просторового дизайну, що стали типовими для цього жанру. По-перше, простір дії зазвичай виходить за межі класичної сцени. По-друге, середовище вистави стає активним учасником події, формуючи умови для сенсорного й драматургічного занурення глядача. По-третє, глядач отримує свободу навігації простором, що перебудовує саму структуру сприйняття вистави. І нарешті, завершальна сцена часто об'єднує всіх учасників у єдиному просторовому акті. Ці спостереження базуються на аналізі конкретних постановок західноєвропейських колективів і не є універсальними для всієї імерсивної практики.

Ще однією суттєвою особливістю просторової організації імерсивної вистави є її розщеплення на низку окремих фрагментів або локацій, у яких дії відбуваються паралельно. Така роздробленість простору передбачає багатовекторність сприйняття й неможливість охопити весь спектр подієвих шарів одночасно. Імерсивна постановка, на відміну від класичної вистави, не має лінійного нарративу, доступного одному глядачеві в повному обсязі. Це принципово змінює природу театрального переживання, адже дія стає відкритою, незавершеною, варіативною. Простір, таким чином, постає не лише середовищем для події, а рівноправним елементом драматургії, подекуди – її основною рушійною силою. В імерсивному театрі просторове середовище фактично ототожнюється з дією, об'єктом і навіть суб'єктом. Відбувається знищення чітких меж між цими елементами, що дає підстави говорити про межовість просторової структури – кордон, як такий, завжди існує у формі переходу між просторами.

У театрознавчому та дизайнерському дискурсах часто використовується також термін *site-specific* – «просторово визначений», який акцентує на взаємозв'язку вистави з обраною локацією. У цій аналітичній площині

просторовий дизайн в імерсивному театрі втрачає фіксованість і набуває мобільності, гнучкості та концептуальної відкритості.

Г.-Т. Леман у праці «Постдраматичний театр» (2006) аналізує зсув у театральному мистецтві, пов'язаний із культурною домінацією швидкості, візуальності та поверхневого сприйняття: «Перед обличчям тиску, що поєднує сили швидкості та поверхні, театральний дискурс звільняється від літературного дискурсу, але водночас і зближується з ним в межах його загальної внутрішньокультурної функції» [137, с. 16]. Його спостереження дає можливість осмислити імерсивний театр як відповідь на кризу традиційної драматургії та домінування візуального коду. У таких умовах змінюється й концепція сценічного простору – він стає не лише тлом для події, а ключовим інструментом формування глядацького досвіду. В імерсивних проєктах цей досвід сконструйований не на лінійному наративі чи психологічній глибині персонажа, а на багаторівневій взаємодії глядача з простором, тілесністю, медіа та подієвою атмосферою. Простір перетворюється на активний елемент комунікації, здатний індивідуалізувати сприйняття, розчинити межі між глядачем і виставою, між реальністю й художнім вимислом.

Інноваційний приклад трансформації просторового дизайну в імерсивному театрі демонструє проєкт «Then She Fell» (2012, Нью-Йорк, компанія «Third Rail Projects») [184], інспірований світом Л. Керрола. Просторове рішення цієї вистави апелює до постдраматичної концепції фрагментації часу і простору, описаної Г.-Т. Леманом [137], однак реалізується у форматі глибокої персоналізації досвіду. Глядачі вступають у взаємодію з середовищем через послідовність інтимних епізодів у різних кімнатах, де кожному учаснику призначено унікальний маршрут. Простір, що функціонує за принципом «варіативності», втрачає цілісну наративну структуру і натомість перетворюється на сценографічну матрицю для множинних інтерпретацій.

Аналіз цього прикладу дає змогу зробити важливий висновок: у контексті імерсивного театру просторовий дизайн виходить за межі лише архітектурного оформлення – він перетворюється на драматургічну складову, що модулює

індивідуальний шлях глядача і водночас структурує сприйняття. Персонажі, маршрути, світлові й акустичні ефекти не просто створюють атмосферу, а стають активними носіями сенсу, які глядач вибудовує у власну історію. Саме тому «Then She Fell» часто розглядають не як театральну виставу у класичному розумінні, а як інсталяційну подію з елементами гри, містифікації та тілесної близькості, що формує новий жанровий горизонт імерсивної сценографії.

Досить влучно й образно глядацький досвід імерсивного театру окреслює Дж. Муррей: «Ми намагаємося одержати ті самі почуття від психологічно імерсивного переживання, що ми відчуваємо, поринаючи в океан або в басейн. Відчуття, що тебе оточує зовсім інша реальність, яка відрізняється тим, як вода від повітря, яка відвертає на себе всю нашу увагу, весь наш апарат відчуттів. У середовищі участі імерсія – це навчання плаванню, освоєння речей, які робить доступними нове середовище» [131, с. 98]. Це визначення акцентує не лише на глибокому сенсорному залученні, а й на активній, свідомій участі глядача, де імерсія постає як процес оволодіння новою реальністю. Ідея «навчання плаванню» метафорично позначає інтерактивну, експериментальну природу взаємодії з просторовим середовищем, яке не просто оточує, а трансформує глядацьке сприйняття через комплексну участь у подієвій тканині.

Природне впровадження інтерактивних практик у театр зумовлене його синтетичною природою: як мистецтво, що поєднує літературу, музику, живопис, архітектуру, перформанс, театр чутливо реагує на культурні, технологічні та соціальні трансформації. На початку XXI століття, зберігаючи зв'язок з історичною спадщиною, театральне мистецтво активно інтегрує досягнення сучасної науки й техніки, розширюючи арсенал сценографічних засобів за рахунок цифрових медіа, віртуальної реальності та сенсорних технологій. У цьому контексті імерсивна постановка вже набула рис самостійного жанру, в якому дизайн простору виконує не лише декоративну, а й ключову драматургічну функцію. Сучасні художники і сценографи застосовують відеопроєкцію, комп'ютерну графіку, інтерактивні інтерфейси як активні компоненти дизайну, здатні моделювати досвід глядача. Просторовий дизайн

імерсивного театру формує багатокомпонентне середовище, де віртуальна реальність, світло, звук і тактильні відчуття працюють синхронно, вмонтовуючи глядача у подієвий простір не лише фізично, а й психологічно, що є принциповим зрушенням у сучасному художньому проектуванні.

У межах імерсивної вистави чуттєве сприйняття набуває статусу провідного механізму взаємодії. Фізичні реакції, положення тіла у просторі, дотик, нюх, слух і зір функціонують як активні елементи художнього коду. Саме через тілесне переживання формується образ сценічного простору, в якому дизайн постає не лише засобом візуальної організації, а і платформою для емпіричного занурення.

Постановки найвідоміших імерсивних театрів («Punchdrunk» [146; 171; 173; 174] та «Dreamthinkspeak» [80]) слугують знаковими прикладами переосмислення просторової організації театральної дії, в яких глядач повноцінний учасник складної просторової взаємодії. Просторовий дизайн у цих проєктах вирізняється високим ступенем варіативності – від лабіринтоподібних архітектурних структур (як у «Sleep No More» від «Punchdrunk» [173; 174]), до модульних середовищ, що змінюють свою функціональність залежно від активності глядачів.

Ще однією характерною рисою імерсивних театрів є сценарна фрагментарність – наратив розгортається не лінійно, а крізь паралельні сюжетні потоки, що можуть відбуватися одночасно у різних зонах простору. Таким чином, кожен глядач конструює власну версію події, базовану на індивідуальному маршруті переміщення та виборі візуально-драматичних акцентів. Ця архітектоніка гетерогенної подієвості потребує складного дизайнерського опрацювання, яке передбачає інтеграцію засобів світлового, акустичного, мультимедійного, об'єктного та тактильного дизайну.

Багатоформатна інтерактивність у роботах зазначених театрів виражається в тому, що глядач не лише переміщується у просторі, але й вступає в ситуативну взаємодію з акторами, предметами, середовищем. Дизайн цих просторів проєктується з урахуванням кількох рівнів доступу: емоційного, сенсорного,

сюжетного та функціонального. Глядач не лише спостерігає, а також здійснює тілесне дослідження простору – торкається об'єктів, змінює маршрути переміщення, що безпосередньо впливає на ритм і атмосферу події. Це вимагає від дизайнерів створення адаптивних середовищ, спроможних до трансформації в реальному часі.

Естетична структура імерсивних середовищ зазвичай є полікомпонентною, побудованою на принципах тотального занурення глядача в художню подію. Як зазначає К. Бішоп, особливість подібних інсталяцій полягає в повному охопленні простору, де кожен елемент – від візуального до тактильного – працює на занурення у концептуально цілісну атмосферу [91]. У сучасних практиках мистці активно поєднують матеріальну та нематеріальну фактуру: фізичні декорації, цифрові візуалізації, звуки, запахи, сенсорні стимули, – формуючи мультисенсорний дизайн, що розгортається у просторі та часі [77].

Показовим прикладом просторового дизайну, що реалізує ідеї перформативної тілесності та мультимодальної взаємодії, є інсталяція «Evolver» студії «Marshmallow Laser Feast» (Рис. Б.31). Простір проєкту формує занурення у візуально-звукову систему, синхронізовану з дихальним і серцевим ритмом учасника. Через використання світлових частинок, лазерної візуалізації та панорамної проєкції створюється ефект проникної оболонки, в якій глядач не споглядає ззовні, а вбудовується у середовище. Акустичний дизайн функціонує як механізм резонансної присутності, а візуальні структури – як модель пористого тіла, відкритого до обміну з простором. Інсталяція демонструє відмову від сценографічної подільності та формує досвід, у якому тіло, медіа і простір діють як єдина сенсорна система.

Імерсивний театр в Україні, хоча й перебуває на стадії активного становлення, демонструє динамічний розвиток і значний дизайнерський потенціал. З-поміж численних українських ініціатив обрано ті, що найпослідовніше впроваджують принципи імерсивного дизайну, активно залучаючи глядача через архітектоніку простору, нестандартні локації та сенсорну взаємодію. Серед них – «UZahvati» [9; 79], «Мізантроп» [179], «Чорний

квадрат» [68], ЦСМ «ДАХ» [74], а також нові незалежні проекти, що поєднують театральну дію з інсталяційними практиками, архітектурним дизайном і перформансом у нестандартних просторах. Ці колективи розробляють власні просторово-сценографічні стратегії, адаптовані до локальних контекстів – як архітектурних (індустріальні зони, недобудови, підземелля, музеї), так і культурних (українська ментальність, історична пам'ять, міські легенди).

Імерсивний театр у світі – і в Україні зокрема – інтегрує у свої постановки елементи *site-specific* підходу, де простір не лише слугує тлом, а стає вихідною точкою режисерського та дизайнерського задуму. Такий принцип дає змогу формувати унікальні моделі просторового дизайну, в яких середовище не просто адаптується до дії, а стає активним джерелом змісту й естетики. В українському контексті ці тенденції також набувають поширення, що підтверджує зростання ролі імерсивного театру як лабораторії нових дизайнерських стратегій, здатних трансформувати сучасний культурний ландшафт.

Критики виокремлюють два основні типи імерсивного театру: *енвайронмент* (від англ. *environment* – навколишнє середовище) та *променад* (від фр. *promenade* – прогулянка) [30].

Для першого різновиду характерною є специфіка локацій – заводські приміщення, промислові споруди, береги каналів, торговельні центри, готелі, музеї, пам'ятники та інші нетипові для театральних вистав простори. У цьому випадку завдання глядача полягає у дослідженні та взаємодії зі створеним сценографічним середовищем, що активно формує сприйняття сюжету та сприяє глибокому зануренню у штучно конструйовану атмосферу. Знаковим прикладом є постановка «*Sleep No More*» британської театральної компанії «*Punchdrunk*» [153]. На рис. Б.8 у представлені фрагменти з цього проєкту, що демонструють, як справжній готель – «*The McKittrick Hotel*» – був трансформований на багатоповерховий сценічний простір. Кожен поверх і кожна кімната цього готелю стали деталізованою сценою для розгортання епізодів вигадливого, нелінійного сюжету, натхненного шекспірівським «*Макбетом*» та фільмами-нуар. Як підкреслює О. Лачко, *енвайронмент* у сучасних театральних практиках

репрезентує просторову композицію, що інтегрує глядача в художньо сконструйоване середовище, поєднуючи естетико-еклектичні техніки з акцентом на безпосередньому переживанні простору [37]. Ця форма сценічної дії не дублює повсякденні сценарії, а перетворює публічні або нетеатральні локації на повноцінний арт-простір, де дизайн середовища постає засобом створення унікального досвіду й увиразнення емоційної взаємодії. Такий підхід до простору корелює з сучасними тенденціями дизайну середовища, які переосмислюють межі театральної рецепції та проєктують інтерфейс взаємодії як динамічну культурну форму. Просторовий дизайн у «Sleep No More» виходить далеко за рамки традиційних декорацій, перетворюючись на головний чинник формування наративу та глядацького досвіду. У цій постановці велике значення мають тактильні взаємодії глядача з простором: від можливості переглядати особисті речі персонажів, гортати листи й щоденники до дотику до тканин, меблів і реквізиту, що створюють відчуття фізичної причетності. Звукове середовище проєктоване як багатоканальний аудіоландшафт, у якому шари музики, голосів і шумів постійно змінюються залежно від переміщення глядача між кімнатами. Така сенсорна поліфонія підсилює ефект повного занурення та формує емоційно напружену атмосферу, що поєднує індивідуальні маршрути у спільну драматургічну тканину.

Другий різновид – вистава-променад – характеризується формою театралізованої екскурсії або квесту, максимально наближеної до реального маршруту пересування. Тут просторовий дизайн вистави проєктується як організована траєкторія, через яку глядач проходить, розкриваючи сюжетні шари під час руху за режисерським маршрутом. Прикладом може служити вистава «DO's & DON'Ts» німецького колективу «Rimini Protokoll», у якій глядачі стають пасажиром вантажівки зі скляним кузовом, що мандрує містом. Провідниками виступають діти, які під час поїздки розповідають про локальні традиції, норми та щоденний досвід мешканців, ділячись власними спостереженнями й емоціями. Такий дизайн перформансу забезпечує створення

інтимного, емпатичного простору, що дає можливість глядачам переосмислити буденність та побачити приховані аспекти міського життя [30, с. 24].

Як зазначають О. Кундеревиц, К. Кириленко, О. Бенюк у статті «Імерсивність як мистецька стратегія початку XXI століття (Аналіз театрального досвіду та його філософських підвалин)», обидва різновиди імерсивного театру мають спільну мету – вивести глядача із зони комфорту пасивного спостереження та надати йому статус активного учасника події [34, с. 177]. З позиції просторового дизайну це означає не лише створення функціонально ефективного середовища для пересування, але й розробку середовища, яке стимулює сенсорну та когнітивну залученість глядача, активізуючи його просторово-перцептивні реакції та інтерактивні можливості. Таким чином, просторовий дизайн імерсивного театру реалізує багатofункціональні завдання: він формує не просто пасивне тло для дії, а активний просторовий агент, що взаємодіє з учасниками постановки, створюючи гібридні, динамічні моделі простору, де відбувається синтез архітектурних, сценографічних і технологічних рішень. Водночас цей дизайн повинен враховувати специфіку кожного з двох типів імерсивного театру, адаптуючись до різних локацій, методів інтеракції та способів переміщення глядача.

Завдяки своїй синтетичній природі театр історично був відкритий до інтеграції різних мистецьких практик, зокрема технологічних. У сучасному театрі мультимедійні засоби стали не лише інструментом візуалізації, а повноцінним елементом просторової драматургії – особливо в імерсивних постановках, де дизайн середовища вибудовується як багатоканальний досвід взаємодії. Особливо це стосується просторового дизайну імерсивного театру, у створенні якого активно застосовуються сучасні інноваційні візуальні мистецтва, що базуються на мультимедійних технологіях: електроніка, кінематика, тривимірна комп'ютерна графіка, комп'ютерні проєкції, відеоарт, віртуальне мистецтво та інші новітні практики. Ці елементи інтегруються у єдину комплексну структуру, в межах якої глядач стає своєрідним гравцем, який розігрує власну версію вистави.

У межах імерсивного театру можна виокремити кілька типів просторових рішень, що визначають характер взаємодії з глядачем. До них належать:

- маршрутний простір (вистава-променада, де глядач рухається між локаціями, приклад – «Remote Kyiv»),
- зональний простір (простір поділений на окремі середовища з різними сценаріями, як у виставі «Sleep No More»),
- середовище повного занурення (глядач всередині події, приклад – усі вистави компанії «UZahvati»),
- мобільний простір (подія відбувається у транспортному засобі або змінному середовищі, приклад – «Cargo» від «Rimini Protokoll»).

Така типологія дає змогу не лише описати різновиди імерсивних постановок, а й проаналізувати, як простір визначає глядацький досвід.

Окремим напрямом імерсивного театру постає VR-театр, де вистави реалізуються із застосуванням спеціалізованих пристроїв (зокрема, окулярів чи шоломів доповненої або віртуальної реальності), що створюють ефекти занурення у віртуальний простір.

Особливий імпульс розвитку VR-імерсивності театру надала пандемія COVID-19, яка у 2020–2021 роках спричинила масові закриття культурних інституцій у всьому світі. Умови локдауну стимулювали театри шукати альтернативні формати взаємодії з аудиторією, що призвело до активного впровадження онлайн-імерсивних проєктів, інтерактивних відеоперформансів та VR-вистав. У цей період низка театрів (зокрема, британська компанія «Théâtre Sans Frontières» та американська «New York Theatre Workshop») реалізували проєкти, створені спеціально для перегляду у VR-шоломах або через платформу Zoom, які поєднували просторову драматургію, цифрову сценографію та синхронізовані маршрути участі. Як вказує С. Бей-Ченг у статті «Digital Performance and Its Discontents (or, Problems of Presence in Pandemic Performance)», імерсивність може виходити за межі фізичного простору,

трансформуючись у віртуальне середовище з власною естетикою, сценаріями взаємодії та засобами художнього впливу [86].

Раніше згаданий найвідоміший імерсивний театр – британська театральна компанія «Punchdrunk», заснована у 2000 році. Назва компанії – «Punchdrunk» – походить від медичного терміна, який означає «травматична енцефалопатія боксерів». Цей символізм демонструє прагнення режисерів спричинити у глядача сильний культурний шок, подібний до фізичного удару, що змінює стан свідомості. Її художні керівники – режисер Ф. Барретт і хореограф М. Дойл – визначають свою діяльність як унікальне поєднання класичних літературних текстів, фізичного театру, дизайн-інсталяцій і нестандартних локацій, що дають можливість «вивести аудиторію з пасивного стану» [163]. Класичний поділ на глядацький та сценічний простір, на їхній погляд, втратило свою ефективність, а пасивне споглядання перестало задовольняти сучасного глядача, не забезпечуючи бажаного естетичного досвіду. За задумом Ф. Барретта і М. Дойла, імерсивні постановки позбавляють глядача відчуття безпеки та комфорту, запускаючи його у динамічну подорож, де необхідно приймати активні рішення [163]. Такі прийоми покликані стимулювати вихід глядача із зони комфорту та викликати потужні емоційні реакції. Загадковість і непередбачуваність подій у виставі створюють стан напруженості й нервового збудження, адже аудиторія не може передбачити подальший розвиток сюжету. Перебуваючи всередині дійства, глядачі переживають унікальний досвід взаємодії з персонажами, виконуючи незвичні для традиційного театру дії, що посилює емоційну напругу. У результаті глядачі відчують себе центральними фігурами у сценічному просторі, а рівень їхнього занурення прямо пропорційно впливає на глибину самопізнання через мистецький досвід.

Нижче наведено приклади постановок, у яких просторовий дизайн виходить за межі традиційної сценографії та перетворюється на головний інструмент занурення. Їхній аналіз дає можливість простежити характерні принципи організації імерсивного середовища – зокрема просторову багатозональність, рухливу навігацію глядача та взаємодію з об'єктами.

Найвидатніші імерсивні постановки театральної компанії «Punchdrunk» включають такі проекти, як «Sleep No More» (2011), «Tunnel 228» (2009, рис. Б.15), а також вистави за мотивами класичних творів «Ромео та Джульєтта» та «Фауст», зокрема «The Drowned Man: A Hollywood Fable» [171]. Ці постановки орієнтовані як на взаємодію з аудиторією, так і на інтенсифікацію просторового досвіду, де межі між актором, глядачем і простором є динамічними та постійно варіюються.

Зокрема, вистава «The Drowned Man: A Hollywood Fable» реалізовано у просторі колишнього поштового складу, що охоплює шість поверхів із лабіринтами сходів та чорних ходів, створюючи унікальне імерсивне середовище для глядачів. Просторовий дизайн у «Утопленому чоловікові» (див. рис. Б.7) не лише формує сценічне середовище, а й постає як інтегрований елемент наративу. Тут створена масштабна декорація, що відтворює атмосферу голлівудської кіностудії 1950-х років із павільйонами, гримерними, сценічними просторами та кабаре [171]. Глядачі вільно переміщуються між поверхами, вибираючи власний маршрут через заплутані коридори, кабінети, кімнати й приховані переходи. Ця багаторівнева архітектурна структура посилює відчуття занурення, де час і простір розмиваються, а глядач тут сприймає подію через багато каналів – рух, слух, дотик – що формує ефект повної присутності. Збалансоване поєднання світла, тіні та звуку створює атмосферу напруги й таємничості, що підсилює емоційну взаємодію з виставою.

У виставі «Sleep No More» (театр «Punchdrunk», Велика Британія) [173; 174] саме архітектоніка простору, побудована як багатоповерховий лабіринт, забезпечує повну децентралізацію наративу, дають змогу глядачам самостійно конструювати досвід сприйняття через переміщення між кімнатами та сенсорне занурення в деталі декорацій, світла, запахів і звуків. На підставі цього прикладу можна зробити висновок, що в британських імерсивних практиках просторовий дизайн функціонує як полікомпонентна система, що інтегрує фізичне середовище, аудіовізуальні ефекти та тілесну присутність глядача. У такому підході простір постає не лише як сценографічна

оболонка, а як активний засіб художньої комунікації, який моделює унікальний глядацький досвід.

Нова імерсивна вистава «Спалене місто» (2022) британського театрального колективу «Punchdrunk» побудована на сюжетах античної міфології та легенді про падіння, при цьому дія відбувається на території заводу «Woolwich Works» у Лондоні. Незважаючи на те, що джерелом натхнення для цього проєкту слугував давньогрецький епос, автори свідомо здійснили радикальне хронологічне переміщення – глядачі вистави потрапляють у світ майбутнього, який існує в альтернативній версії історії людства. Сценографи Л. Воган і Б. Міннс спроектували у просторі історичної будівлі лондонського королівського арсеналу футуристичний лабіринт кварталів та провулків, що утворює багаторівневе, складне для дослідження середовище [97]. Варто зазначити, що підготовка до цієї вистави тривала близько десяти років, що свідчить про масштабність та ретельність підходу. Вистава розрахована на одночасний перегляд понад 600 глядачів, а просторовою основою слугують кілька будівель, зведених у період Першої світової війни, які входять до реєстру пам'яток історичної спадщини Великої Британії. Хореограф М. Дойл наголошує на унікальності обраного просторового рішення, зазначаючи: «З архітектурної точки зору це місце дуже незвичайне, адже у старих військових споруд, які нам дали можливість використовувати, багата історія. Вони ідеально підходять для видовища, пронизаного стародавньою міфологією» [82]. Часто такі постановки виявляють вищу ефективність саме на майданчиках нетеатрального типу, які, завдяки своїй автентичності та масштабності, є більш придатними для реалізації імерсивного театрального досвіду.

Наступним показовим прикладом інноваційного підходу до просторового дизайну в імерсивному театрі є знакова вистава нідерландської мисткині Джудіт Наб «Всі люди, яких ти не зустрів» (2009) [155]. Простір інсталяції сконструйовано як темна, розсіяна структура без чіткої навігації, де зорове сприйняття розчиняється в тумані, напівсвітлі й мінімалістичних побутових фрагментах. Дизайн діє не як середовище показу, а як просторово-сенсорний

інтерфейс, що занурює глядача в досвід міжособистісної порожнечі, у стан «зустрічі з відсутнім». Глядач вільно рухається, орієнтуючись на чуттєві сигнали, що створюють ефект присутності іншого без його візуального підтвердження. Простір функціонує як сенсорний інтерфейс – без події, без інструкцій, але з глибоким емоційним резонансом. Звуковий ландшафт з фрагментів голосів і музичних текстур активує ефект децентрації та викликає переживання емоційного співбуття. За своєю природою взаємодія в інсталяції наближається до психодраматичного досвіду: глядач не лише спостерігає, а проживає простір як інструмент особистісного відкриття.

Особливістю дизайну наступного проєкту «The Infinite Hotel» компанії «The Windmill Factory» є його просторове рішення (Рис. Б.29). Театральна зала організована так, що сцена охоплює всю площину, в якій пересуваються як актори, так і публіка. Глядачі розташовуються в межах дії, зникає поділ на сцену та залу, що відсилає до принципів постдраматичного театру. Такий підхід актуалізує ідею «присутності» в театрі як фізичного, чуттєвого досвіду, а не лише когнітивного прочитання сюжету. Декорації та освітлення створюють атмосферу відсилки до парадоксу готелю Гільберта – з нескінченними дверима, коридорами та повторюваними візуальними патернами, що заглиблюють глядача в ідею нескінченного повернення. Технічний дизайн постановки реалізований на концепції живої кінематографії: весь перформанс знімається камерою одним дублем, а зображення транслюється на екрани у залі. Це перетворює акт перегляду на подвійну подію – водночас театральну і кіношну. Камера, світло, звук – усі ці інструменти не приховуються, навпаки – стають частиною візуального ландшафту і концептуальної мови постановки. Їх присутність на сцені виконує не лише функціональну, а й семіотичну роль: позначає прозорість процесу створення мистецької реальності.

Характерним прикладом інтерактивного діалогу між сценічними артефактами, просторовим рішенням і глядачем є імерсивна постановка-мандрівка німецького театру «Rimini Protokoll» під назвою «Cargo» [80]. Цей проєкт втілює експериментальну форму документального театру, в якому

художній нарратив розгортається в русі – у буквальному сенсі слова. Цей тип імерсивного простору формується не архітектурною конструкцією будівлі чи сценічними декораціями, а мобільною структурою – кабіною фури, яка, завдяки продуманому дизайну інтер'єру (талісмани, особисті речі, фотографії родини, атрибути професійного життя), виконує функцію театрального середовища. Аудиторія буквально «вбудовується» в нарратив: протягом двогодинної подорожі містом вона спостерігає за ландшафтом, чує голос героя, занурюється в його побут, маршрут, психоемоційні стани й міжособистісні історії. Таким чином створюється інтимний, концентрований мікросвіт, що розкриває глядачеві нові горизонти емпатійного сприйняття. Усе довкола – включаючи ритм руху, зміну ландшафтів за вікном, інтер'єр вантажівки – стає частиною просторової драматургії, яка інтенсивно впливає на чуттєву сферу учасника [80, с. 63].

Таким чином, досвід британських та американських театрів демонструє масштабні можливості інтеграції просторового дизайну як самостійного засобу драматургії. Такий підхід створює відчуття абсолютної фізичної присутності, що є фундаментальною основою ефекту занурення в імерсивному театрі. Тут простір активно конструює реальність вистави та постає засобом моделювання психоемоційного стану учасників. Попри різні формати – від лабіринтоподібних середовищ до мобільних платформ (як у «Cargo» від «Rimini Protokoll») – усі ці практики засвідчують, що дизайн імерсивного театру набуває значення не лише художнього, а й експериментально-дослідницького засобу моделювання глядацького досвіду.

Водночас українські театральні ініціативи – зокрема «UZahvati» (вистави «Remote Kyiv», «MONO»), «Дикий театр», «Мізантроп» (вистава «Сліпота»), ЦСМ «ДАХ» та інші – демонструють здатність адаптувати інноваційні просторові стратегії до локального контексту. Вони формують унікальні імерсивні середовища, що поєднують інсталяційність, site-specific підхід і партиципативність, створюючи нову якість глядацького досвіду в межах української театральної культури.

Одним із характерних прикладів актуального підходу до просторового дизайну імерсивного театру є проєкт «MONO» театру «UZahvati» (Київ, 2021–2022) [187]. Імерсивна подія відбувалась у просторі звичайного супермаркету – «Сільпо» в ТРЦ Gulliver – і була побудована як особистий аудіодосвід, який кожен глядач проживав самотійно. Слухаючи голоси у навушниках і виконуючи дії зі списку покупок, учасник поступово занурювався в тему вибору, внутрішнього діалогу та балансу між бажаннями і необхідністю. Простір магазину виконував не функцію тла, а перетворювався на повноцінне середовище дії, де глядач рухався фізично, взаємодіяв з товарами, запахами, людьми довкола – не як актор, а як головний герой.

У цьому проєкті просторове рішення підпорядковане індивідуальному маршруту глядача, що вибудовується через побутове середовище (супермаркет), однак набуває символічного значення через внутрішній наратив. Простір постає тригером особистісного переосмислення, а не лише локацією подій. Саме такі приклади засвідчують, що на початкових етапах становлення імерсивного формату ключовим чинником була експериментальна взаємодія глядача з простором як художнім середовищем – до того, як з'явилися цифрові інтеграції чи партиципаторні технології нового покоління. Це підтверджується і в аналізі Р. Шехнера, який визначає простір у перформативному театрі як «активного медіатора» між подією та учасником [168].

Імерсивний досвід, реалізований у виставі «MONO» театру «UZahvati», як і аналогічні приклади західних перформативних проєктів («Sleep No More», «The Drowned Man»), не варто розглядати як випадкове явище – навпаки, вони демонструють послідовну еволюцію просторових стратегій, що стали засобом впровадження нових форм масового перформативного мистецтва. Імерсивний театр, як багатовекторна мистецько-дизайнерська практика, відкрив нові горизонти для формування поліфонічного простору, де взаємодія між тілом, світлом, архітектурою та медіаактивним середовищем реалізується як цілісна композиційна система.

Отже, просторовий дизайн імерсивних вистав принципово відрізняється від сценографії традиційних театральних постановок, у яких домінують статичність сцени та розмежування ролей між акторами й глядачами. У випадку імерсивного театру відбувається трансформація естетики у напрямі тотального середовища – коли сама локалізація вистави, її формат і матеріальні характеристики простору стають активними компонентами художнього висловлювання. Місце дії виходить за межі звичного театального простору: це можуть бути кабіни вантажівок, закинуті фабрики, готелі, музеї або ж відкриті міські локації, спеціально адаптовані під завдання постановки.

Просторовий дизайн в імерсивному театрі виконує низку драматургічних функцій. Насамперед – структурування події (через маршрути, зони, розподіл дій), сенсорна активація (використання звуку, світла, запаху, температури як інструментів впливу), емоційне фокусування (створення інтимності, напруги або дискомфорту), а також символічне моделювання (простір як метафора або візуальний образ ідеї). Ці функції розширюють поняття драматургії, включаючи не лише розвиток сюжету, а й формування досвіду присутності.

2.2. Партиципаторні практики в імерсивному театрі: просторово-дизайнерські підходи до взаємодії з глядачем

У сучасному імерсивному театрі саме просторовий дизайн постає ключовим інструментом реалізації партиципаторних практик. Архітектоніка простору, спосіб організації маршруту глядача, система переходів, освітлення, мультимедійні рішення – усе це визначає не лише художнє середовище, а й характер взаємодії між учасниками події. На відміну від класичної театальної сцени, імерсивний простір є гнучким і адаптивним, здатним реагувати на дії глядача та забезпечувати індивідуалізований досвід. З огляду на зазначене дизайн постає не як вторинний оформлювальний елемент, а як активний механізм партиципації, що структурує сценарій, моделює взаємодію й формує драматургію співтворення.

У цьому контексті під інтерактивністю імерсивного театру мається на увазі не тільки можливість глядача впливати на драматургію, але й використання просторових підходів: свободи обрання маршруту, відкриття прихованих кімнат і переходів, зміни світлового, звукового та тактильного середовища у відповідь на його переміщення. Такий підхід, як, наприклад, у проєкті «Meow Wolf: House of Eternal Return» (2016) американської компанії «Meow Wolf» [148], створює багаторівневий досвід, у якому простір стає основним засобом індивідуалізованої участі.

Просторовий дизайн в імерсивному театрі поступово перетворюється на одну з ключових тем сучасного театрознавчого й дизайнерського дискурсу, оскільки саме він визначає специфіку взаємодії між глядачем і подією. В рамках контексту аналізу дизайн середовища виконує не лише естетичну чи функціональну роль, а й стає інструментом комунікації, здатним моделювати індивідуальні маршрути, сценарії участі та рівень емоційного включення. Задля досягнення ефекту залучення застосовуються інтерактивні інтерфейси, ігрові елементи, динамічні декорації та технологічні засоби, які дають змогу створити середовище співприсутності й співтворення між акторами й глядачами.

Ключовою характеристикою партиципаторних практик в імерсивному театрі є їх динамічність, що проявляється у відкритості до імпровізації, непередбачуваності сценарного розвитку та багатовекторній взаємодії між учасниками події. У таких форматах глядачі набувають статусу співтворців, впливаючи на хід подій через власні дії, вибір маршрутів чи реакції. Динаміка партиципації полягає не у фізичному русі середовищем, а у зміні ролей, меж між глядачем і виконавцем, а також у постійно трансформованому характері події, що відбувається «тут і зараз», з урахуванням індивідуального досвіду кожного учасника.

Одним із ілюстративних прикладів реалізації партиципаторних практик в імерсивному театрі є раніше зазначений проєкт «Then She Fell» (2012) компанії «Third Rail Projects» (Нью-Йорк), який ґрунтується на мотивах творчості Л. Керрола [184]. У цій виставі глядачі не просто долучаються до події, а стають

повноправними її співтворцями, причому не за рахунок фізичного руху простором, а через глибоку включеність у динамічну систему міжперсональної взаємодії. Партиципаторність тут реалізується як непередбачувана, варіативна і багатовекторна форма взаємодії, в якій кожен глядач отримує унікальний маршрут та емоційно забарвлений досвід.

З огляду на практики сучасного імерсивного театру, можна виокремити кілька типових дизайнерських стратегій партиципації, що формують сценарії взаємодії з глядачем. До них належать: лабіринтна структура простору (яка заохочує до дослідницького переміщення та множинних маршрутів, як у «Sleep No More»); мультисценічна конфігурація, що передбачає розмежування простору на паралельні зони з власною драматургією («Then She Fell»); трансформативне середовище, яке змінюється під час вистави (як у site-specific проектах); а також віртуальні й гібридні простори, де дизайнерське рішення залежить від цифрової платформи. Ці стратегії підкреслюють той факт, що просторовий дизайн не просто адаптується до змісту вистави – він є умовою її реалізації як імерсивної та партиципаторної. На відміну від класичного театру, де глядач постає спостерігачем фіксованої дії, у «Then She Fell» він опиняється в ситуації структурованої імпровізації, де межі між актором і учасником розмиті. Глядачі отримували ключі від кімнат і мали змогу самостійно обирати, які двері відчинити, з ким взаємодіяти, які предмети досліджувати або з ким увійти в інтимний діалог. Такий досвід формує глибоку суб'єктивізацію події, адже сценічна реальність не є спільною для всіх, а моделюється індивідуально – кожен формує свою траєкторію, власний сюжет і власні емоційні акценти (рис. Б.25). Іншою характерною ознакою динамічної партиципації є відкритість до імпровізації та зміни ролей. Актори у «Then She Fell» не існують у відокремленій акторській зоні – вони часто звертаються до глядача, шепочуть йому, торкаються, запрошують до ритуальних дій, наприклад, пити еліксири, писати листи чи слухати колискову в темряві. Це створює інтимний та глибоко персоналізований формат, у якому взаємодія розгортається в моменті «тут і зараз» і значною мірою залежить від реакції самого глядача. Водночас, попри

імпровізаційну свободу, проєкт побудований на чіткій структурі, що гарантує художню цілісність. Як зазначає співрежисер Т. Пірсон, структура – ключовий елемент, який утримує баланс між відкритістю досвіду та контрольованістю сценічного задуму [184]. Така композиційна рамка дає змогу створювати ілюзію спонтанності, не втрачаючи при цьому наративної логіки й атмосфери.

Таким чином, «Then She Fell» ілюструє динамічну природу партиципаторних практик в імерсивному театрі, що виходить за межі просторової організації. У центрі – зміна ролей, взаємне моделювання події, персоналізована емоційна включеність і непередбачуваність взаємодії, які й утворюють ядро сучасної імерсивної драматургії. Цей приклад засвідчує, що динамічність партиципації – це не про технічні ефекти чи архітектуру середовища, а про живу, мінливу, інтимну взаємодію, яка перебудовує саму суть театрального досвіду.

Іншим показовим прикладом динамічності просторового дизайну в імерсивному дійстві є вистава-терапія «RIZNI» від української компанії «UZahvatі», що відбувалася в Празі [187]. На рис. Б.10 представлені фрагменти з цього проєкту, що ілюструють, як міський простір стає інтегрованою частиною сценографії. Динамічність вистави полягає не у зміні фізичного простору як такого, а у постійній трансформації сценарних ситуацій, маршрутів глядачів та способів взаємодії з оточенням. Саме зміна ролей, чергування темпів, несподівані точки входу в дію створюють ефект динамічного середовища, яке активно реагує на присутність і дії учасників. Імерсивне дійство починається з автентичного середовища Празького вокзалу, а потім органічно продовжується на атмосферних вулицях міста, перетворюючи реальні міські локації на послідовні сцени для розгортання наративу. Такий підхід до просторового дизайну забезпечує неперервне відчуття руху та занурення, де сам шлях глядача через міський ландшафт стає частиною художнього висловлювання. Просторовий дизайн у виставі «RIZNI» відіграє ключову роль у формуванні емоційної глибини та автентичності досвіду, будучи не статичною декорацією, а динамічним інструментом наративу. Сюжет вистави, створений на основі понад

двадцяти годин бесід-інтерв'ю з пересічними жителями України, чиє життя докорінно змінила війна, не експлуатує жахи війни, якими заповнений медіапростір. Натомість, глядачі переживають лише фрагменти різноманітних особистих сповідей, які складають одну велику історію прагнення людини до щастя. Просторова послідовність – від гамірного вокзалу до затишних вуличок – формує маршрут емоційної активізації та особистісного співпереживання, де дизайн середовища не лише задає ритм події, а й слугує тригером для глядацької рефлексії над темами стійкості, внутрішнього вибору й надії. Архітектура локацій, акустичне тло та сценографічні акценти змінюються разом із розвитком сюжету, даючи змогу глядачеві пережити особистісну історію в індивідуальному темпі.

Другим важливим елементом партиципаторних практик є їх гнучкість, що виявляється не лише у свободі переміщення глядачів у просторі події, а й у здатності сценічної структури адаптуватися до індивідуального темпу, інтересів і реакцій кожного учасника. У межах імерсивного театру гнучкість означає відкритість до непередбачуваних ситуацій, чутливість акторів до змін емоційного клімату та можливість переосмислення маршруту в реальному часі. Глядачі можуть обирати, які сюжетні лінії вони бажають досліджувати, за якими персонажами слідувати, чи вступати в діалог, чи зберігати дистанцію. Це формує значущий особистісний досвід, у якому кожен учасник сам визначає глибину і характер своєї взаємодії. Як зауважує О. Губернатор: «Занурення глядача в простір п'єси за умови посилення його пасивної ролі посилює ефект «справжньої» реальності подій. Співпереживання, хвилювання, бажання змінити подієву лінію посилюються відсутністю можливості вплинути на її розвиток» [20]. Проте саме гнучка структура вистави дає можливість іноді порушувати цю межу та створювати простір для спонтанного вибору й взаємного моделювання події.

Іншим показовим прикладом інноваційного підходу до інтеграції партиципаторних практик через просторовий дизайн є проєкт «Meow Wolf: House of Eternal Return» [148]. На рис. Б.11 представлені фрагменти з цього

проекту, який розгортається в Санта-Фе, США, демонструючи, як величезний простір музею сучасного мистецтва трансформується на багатовимірне інтерактивне середовище. Це не просто виставка, а повноцінний енвайронмент, де глядачі можуть вільно переміщатися та досліджувати кожен куток, активно взаємодіяти з експонатами, артистами, та відчувати себе невід'ємною частиною фантастичного світу, створеного засобами просторового дизайну. Просторовий дизайн у «Meow Wolf: House of Eternal Return» (див. рис. Б.11) відіграє ключову роль у забезпеченні ефекту повного занурення та реалізації принципу партиципації. Кожен елемент простору, від архітектурних форм до дрібних деталей інтер'єру, створює складний, розгалужений наратив, який глядач конструює самостійно, досліджуючи приховані кімнати, таємні проходи та несподівані візуальні рішення. Це інтерактивне дійство є знаковим прикладом того, як просторовий дизайн не лише структурує середовище дії, а й постає основою партиципаторної взаємодії, де кожен відвідувач має змогу самостійно впливати на траєкторію події. Завдяки відкритій структурі, численним входам до сюжетних ліній та можливості обирати сценарії поведінки, глядач не просто спостерігає за виставою, а формує власний наратив, у межах якого він може вступати у взаємодію з об'єктами, персонажами або просторовими сигналами. Сценічний простір, оформлений як лабіринт, наповнений численними деталями – фантастичними істотами, світловими інсталяціями, аудіоефектами – стає медіумом для дослідницької взаємодії, у якій кожен відвідувач постає як співавтор події. Саме такий підхід втілює партиципаторну практику в дизайні, де учасник не просто реагує, а ініціює нові сенси у процесі взаємодії.

Ще одним показовим прикладом гнучкої партиципаторної структури є іммерсивна постановка «The Enchanted Palace», де музейний інтер'єр трансформовано на багаторівневе перформативне середовище з вільною маршрутизацією (Рис. Б.34). Просторовий дизайн адаптується до індивідуальної траєкторії глядача: об'єкти, світло, звук і текстові фрагменти функціонують як сенсорні тригери, що запускають особистісні сценарії взаємодії. Глядач досліджує простір у власному темпі, взаємодіє з елементами середовища,

розшифровує символи, створюючи унікальний досвід без фіксованої послідовності подій.

Третьою важливою характеристикою партиципаторних практик в іммерсивному театрі є їх відкритість та креативна варіативність. Учасники не обмежені сценарієм чи заздалегідь визначеними ролями – вони можуть самостійно обирати форму взаємодії, інтерпретувати сюжетні елементи або навіть створювати власні мікросюжети в межах події. Така відкритість дає можливість не лише розширити межі художнього сприйняття, а й активізувати креативний потенціал глядача, перетворюючи його з пасивного реципієнта на співторця мистецького процесу. Відкритість та креативність партиципаторних практик в іммерсивному театрі реалізуються через нерегламентовані маршрути, множинні точки входу в сюжет та адаптивність простору. У постановках таких груп, як «Punchdrunk», глядач може самостійно обирати шлях – переміщуватися між кімнатами, занурюватися в окремі сцени або залишитися поза ними, тим самим створюючи власну наративну траєкторію. Такий підхід ілюструє партиципацію як гнучку, чутливу та креативну практику, що дає змогу кожному учасникові стати співторцем постановки. Зазначена характеристика виразно реалізовано в іммерсивному перформансі «MONO» від київської театральної компанії «UZahvati» [63]. Це індивідуальний досвід, створений спеціально для одного глядача, який потрапляє у ретельно скомпонований простір, – не театральну сцену, а функціонуючий супермаркет. У цьому середовищі аудиторія – не пасивний спостерігач, а повноцінний учасник сценічної події. Людина рухається між продуктовими полицями, слухаючи голос у навушниках, який веде її крізь зовнішній простір і внутрішній досвід – від тривіального до екзистенційного. Простір супермаркету, звичний і буденний, трансформується через аудіосценарій та дизайн взаємодії у театр саморефлексії. Як відзначає М. Ситник, жанр іммерсивного театру у «MONO» перемикає глядача зі звичного «дивлюся» й «оцінюю» на «відчуваю» й «проживаю» [63]. Кожен учасник отримує особисту історію, унікальний мікродосвід – навіть якщо сюжет формально залишається сталим. Таким чином, дизайн вистави – як просторовий,

так і драматургійний – активізує глядача як співавтора і водночас головного героя цієї особливої подорожі у межах щоденної рутини.

Окрема характеристика розвитку партиципаторних практик пов'язаний із впровадженням VR- і AR-технологій, особливо активним після пандемії COVID-19. Обмеження фізичної присутності стимулювали театри створювати проєкти, у яких просторовий дизайн переноситься у віртуальне середовище, а сценарії взаємодії з глядачем реалізуються через індивідуальні VR-маршрути або елементи доповненої реальності. Ці технології дають можливість розширювати межі участі та адаптувати досвід під конкретного користувача, посилюючи ефект занурення та емоційної залученості.

Зокрема, прикладом нової сценічної конфігурації стала zoom-вистава «Містер Баттерфляй» Київського театру «Актор», де сам формат відеоконференції став частиною режисерського задуму, а глядачі – активними учасниками віртуального простору вистави. Ще більш експериментальним виявився проєкт «Театр 360 градусів» Театру на Подолі, що використав 3D-сканування акторів і декорацій для створення кінематографічної версії вистави, розрахованої на перегляд у VR-форматі [16]. Такі практики, засновані на індивідуальному користувацькому досвіді, відкривають можливості для персоналізованої партиципації, де глядач стає співучасником події в цифровому середовищі. У цьому контексті просторовий дизайн віртуального простору виконує функцію не лише візуального моделювання, але й емоційного занурення, посилюючи ефект присутності та взаємодії. Таким чином, пандемічна криза стала каталізатором нових форм партиципаторного дизайну, що поєднує інновації, креативність і динамічну адаптацію до технологічних умов.

Поняття «імерсивного театру» належить до жанру *site-specific theatre* та стосується передусім форми постановки, його просторового дизайну, а не суб'єктивного сприйняття глядача. Незвичайність локацій – саме те, що вирізняє вистави цього жанру. Це може бути, наприклад, територія ринку, вокзалу, занедбаних індустріальних будівель та ін.. При цьому, простір сцени і

виконавець у ньому, утворюють ту структуру, яка впливає на глядача, у багатьох деталях виступаючи формотворчим базисом імерсивної постановки [88, с. 174].

Показовим прикладом еволюції імерсивного просторового дизайну в контексті site-specific театру є вистави «100: The Day Our World Changed» (2014) та «100: UnEarth» (2018), реалізовані в «Lost Gardens of Heligan» театральною компанією «WildWorks» (Рис. Б.33). Обидва проєкти демонструють поступовий перехід від меморіального формату до просторово-драматургічного середовища з виразною афективною структурою. У першій постановці простір виконує функцію носія історичної пам'яті, акцентуючи на архівній тиші, автентичності та мінімальному втручанні у природний ландшафт. Дизайн побудовано на принципі контемплативної взаємодії, де головну роль відіграють знаки відсутності: недомовленість, тиша, фрагменти приватного досвіду. Просторові точки маршруту розкриваються як інтимні жести пам'яті, а глядач включається у процес співпереживання через тактильні й слухові тригери. У другому проєкті середовище трансформується у багаторівневу сценографічну партитуру, де простір не лише супроводжує сюжет, а структурує його. Побудована на основі міфологічного наративу, вистава формує драматургію переходів, у якій кожна локація є етапом внутрішнього перетворення. Просторовий дизайн поєднує природний ландшафт з архітектурними інтервенціями, інсталяційними об'єктами та аудіовізуальними засобами, створюючи глибоко афективне середовище. Ці приклади виявляють зміну підходу до дизайну як від носія пам'яті до активного агента емоційної і наративної трансформації. У межах цієї концепції простір більше не лише зберігає або репрезентує, а постає як самостійна драматургічна система, що інтегрує глядача в поліфонічний досвід.

Партиципаторні практики театральної команди «CREW» (Бельгія) ілюструють новий рівень перетину між глядачем і сценічним середовищем через технологічний дизайн. У їхніх дослідницьких лабораторних проєктах «Hands-On Hamlet» (2017), «Hamlet's Playground» (2021) та «Hamlet's Lunacy» (2020), вони поєднали VR-шоломи, трекінг руху, 360° відео та панорамні проєкції з живими акторами [5]. У «Hands-On Hamlet» реалізує концепцію подвійної реальності:

VR-середовище синхронізується з фізичною дією, формуючи інтерфейс, у якому простір структурується не сюжетно, а ментально. Переміщення імерсанта відбувається у межах фрагментованої архітектоніки думок, де дизайн функціонує як візуалізація внутрішніх процесів персонажа. У «Hamlet's Playground» подія трансформується в гібридну «консольну» VR-гру, де цифрові аватари глядачів безпосередньо взаємодіють з акторами, отримують доступ до історичних документів і впливають на розвиток сценічного простору. Така модель демонструє партиципацію не як пасивне споглядання, а як активне співтворення події – через вибір маршруту, об'єктів взаємодії та орієнтацію в середовищі, де фізичний і віртуальний простір зливаються у взаємовпливну систему. У «Hamlet's Lunacy» просторове рішення ґрунтується на круговій проекції, що оточує глядача й занурює його в одночасність кількох реальностей (Рис. Б.35). Перетин симуляції і фізичного тіла створює напруження між суб'єктивною присутністю та зовнішнім впливом, а сам простір виконує роль модулятора морального вибору, виводячи естетику дизайну на рівень етичного виклику. Кожен із проєктів реалізує окрему стратегію просторової організації: камерний інтроспективний інтерфейс, перформативну багатоканальність та соціально-мережеву екосистему. Усі три приклади демонструють, як дизайн, виходячи за межі сценографічної функції, перетворюється на активну модель участі, занурення та конструкції смислів у цифрову добу.

Одним із найпопулярніших видів імерсивного театру є вистави-подорожі, концепція просторового дизайну яких найчастіше організовується за принципом наративних просторів. Так, у «Сомнаї» британської компанії «Dotdotdot» [108] глядач як активний учасник театрального дійства проходить через декілька просторів, що символізують ні що інше, як життєвий шлях людини. Стерильні білі приміщення на початку (зал очікування) і наприкінці вистави (лікарняна палата), з яскравим штучним світлом, створюють тематичні рамки досвіду: складається враження, ніби над нами проводять медичний експеримент. У середній частині вистави домінують простори ірраціонального характеру, що вирізняються стилістичним розмаїттям. Наприклад, інтер'єр, стилізований під

давній храм, у якому глядач зустрічається з умовним «куратором досвіду», слугує точкою трансформаційного переходу. Спокійна атмосфера, створена завдяки теплим кольорам і приглушеному освітленню, продовжується у наступній кімнаті, яка за концепцією є простором короткого сну, – тобто моментом зупинки в русі історії, точкою рефлексії. Таким чином, просторовий дизайн у «Somnai» функціонує як засіб психологічної інтенсифікації сюжету, структуруючи драматургію досвіду крізь архітектуру та візуальні коди. Ці сценографічні рішення сприяють швидкому та полегшеному включенню глядача до імерсивного досвіду. Сцени, що викликають спогади з дитинства, розподілені по маленьких кімнатах з величезними плюшевими іграшками, на яких можна поспати, і по стерильних, білих кімнатах, де відвідувача занурюють у віртуальну реальність. Але й віртуальна обстановка є у певному сенсі сценографією – вона, щоправда, не справжня, проте слугує псевдопросторовим середовищем. Сценічний мінімалізм змінюється інтенсивною атмосферою занедбаних і похмурих просторів «смерті». Старі скрипучі меблі та рухомі фотографії мертвих людей вводять глядача у стан страху та дискомфорту – якщо сценарій змінити не можна, то учасникові хочеться пройти ці простори якнайшвидше. Це підкреслює те, що імерсивні постановки можуть відбуватися як у класичній театральній будівлі, так і мати сайт-специфічні та променадні концепції. Це формує новий синергетичний простір видовищно-ігрової провокації.

Таким чином, просторовий дизайн в імерсивному театрі виконує не лише функцію організації сценічного середовища, а й постає критичним чинником драматургії взаємодії. Саме через архітектоніку простору, систему переходів, розміщення глядача та засоби інтерактивності формується сценарій участі, визначається ступінь автономії глядача, його маршрути залучення та межі між приватним і спільним досвідом. Імерсивність у сучасному театрі завжди має просторовий вимір, що інтегрує архітектурну композицію, мультимедійну технологічність та експериментальну драматургію у єдину естетичну систему.

Ключовими властивостями партиципаторного просторового дизайну є динамічність (як здатність до просторової трансформації та багатовекторності

взаємодії), гнучкість (адаптивність структури до сценарних варіацій і дій глядачів), відкритість (інклюзивність і доступність до індивідуального досвіду) та креативність (здатність простору стимулювати творчий відгук та участь). Сукупність цих характеристик забезпечує глядачеві не лише присутність, а й активне співтворення художнього процесу, що виводить просторовий дизайн за межі статичного тла дії і перетворює його на інтерактивний механізм театрального висловлювання.

2.3. Сценографічна динаміка імерсивного простору: перформативні, технологічні та комунікативні аспекти

Сценографічна динаміка імерсивного простору вимагає аналізу не лише візуально-пластичних характеристик середовища, але й виявлення способів, через які простір моделює взаємодію між учасниками дії. Однією з рис просторового дизайну сучасного театру є відмова від звичного поділу сцени та зали, вихід за межі сценічної «коробки», експансія не призначених для театру просторів – вулиць, ангарів, супермаркетів, вокзалів, вагонів поїздів, художніх галерей тощо [139, с. 44].

За класичним визначенням М. Пірса та М. Шенкса, імерсивні вистави «задумані, сконструйовані та зумовлені особливостями знайдених просторів, наявними соціальними ситуаціями чи місцями – як використаними, так і невикористаними. Виняткового значення набувають такі два ключові аспекти: те, що йде від простору, його приладів та гарнітури, і те, що інтегрується у просторовий дизайн вистави – з того, що передує роботі і що впливає з роботи; вони невіддільні від своїх просторів, єдиних контекстів, у яких зрозумілі та проживаються» [136, с. 23].

На відміну від імерсивного театру, який передбачає проживання простору, класична театральна сцена рідко надає подібну можливість. Вона функціонує як умовний «нуль-простір», тобто архітектурно нейтральне середовище, створене для заповнення сценографічними знаками та їх подальшого прочитання. У межах

мого аналізу, просторовий дизайн традиційної сцени можна охарактеризувати такими рисами:

- інтенціональна знаковість – оформлення сцени заздалегідь обумовлюється режисерським або драматургічним задумом і несе в собі символічне навантаження (місце дії, психологічний стан, ідея тощо);
- фізична відокремленість від глядацької зони та орієнтація на статичний перегляд, без залучення до простору події;
- технічна фіксованість, що передбачає обмеження засобами традиційної сцени, зокрема оркестровою ямою, авансценою, кулісами та ін.

Таке трактування сценічного простору є умовно репрезентаційним і контрастує з динамічними, відкритими системами партиципаторного дизайну.

На відміну від традиційної сцени, нетеатральні майданчики імерсивних вистав уже мають власну просторову ідентичність, що впливає на глядацьке сприйняття не лише через свій соціокультурний контекст, а й через архітектоніку, масштаб, текстури, освітлення та акустику, які не є нейтральними. Така просторовість чинить не просто фоновий вплив, а структурно формує сприйняття події, задаючи певні рамки та атмосферу ще до початку самої дії.

Виставки-спектаклі як просторові інсталяції

Засоби виразності в просторовому дизайні імерсивних постановок проаналізовано на прикладі виставки-спектаклю – форми імерсивної вистави, що реалізується в галерейному просторі та структурується як послідовність експозиційних епізодів. Глядачі вільно переміщуються із зали до зали, вільні прийти пізніше та піти раніше. Актори в таких постановках, як правило, зветься «учасниками», або «перформерами».

До прикладу, просторовий дизайн виставки-спектаклю «Виліплено з природи» («Fashioned from Nature», V&A) у «Victoria & Albert Museum» [154] є абстрактною, але поетичною інтерпретацією та порівнянням східного і природи, і навіть еволюція від класичних садових просторів до сучасних. Виставка-спектакль складається з двох розділів. Перший розділ «Мода з природи», допомагає зрозуміти складні взаємини між модою, властивою людському

суспільству, та природою з XVI століття, з роздумами, а також з акцентом на дбайливе ставлення до навколишнього середовища та його збереження. Розділ «Мода з природи в Китаї: тоді і зараз» є відлунням східної теми [154]. Просторовий дизайн виставки-спектаклю обрав своїми темами природу і «сад». Учасники постановки досліджують подібності та відмінності природних форм, втілених у східних та західних садах через просторовий дизайн виставки-спектаклю. Вхідна арка оброблена Тайвеком – високотехнологічним мембранним матеріалом нетканого типу. При контрольному освітленні на ньому можна розгледіти схожі на виноградні лози волокна, що утворюють абстрактний зелений коридор. Через зелений коридор учасники потрапляють до першого розділу виставки-спектаклю, класичного періоду англійського розділу. Напівпрозорі тканини використовуються для створення абстрактного «західного» класичного саду, який є високогеометричним, осесиметричним та орієнтованим на перспективу у поєднанні круглих просторів та вітрини різних розмірів через вісь. Так само, як акцент на взаємозв'язку між архітектурою та віссю в західних класичних садах, є три круглі «садові простори», поміщені в точки сходження, які також є перетином осі. Три абстрактних та об'ємних круглих незалежних вітрини на 360 градусів використовуються для відображення виділених об'єктів. Потім йде останній сад, утворений безліччю акрилових трубок. Застосування сучасного матеріалу означає, що оповідь виставки-спектаклю наближається до модерну, коли люди почали споглядати та розмірковувати про взаємозв'язок між модою та природою. Звідси учасники входять у сучасність: перспективи виставки, простір миттєво відкриваються – від класичних замкнених круглих вітрин до однієї безперервної, плавної вітрини, що відображає гнучке планування сучасного ландшафтного та просторового дизайну. Китайська частина – це кінець виставки, план у формі пігулки, обшитий напівпрозорою тканиною, залишаючи лише проріз для входу. А тому відвідувачі можуть невиразно бачити цей розділ виставки-спектаклю, що є процесом накопичення цікавості. У цьому розділі просторовий дизайн слідує природному підходу – немає осьової або фіксованої лінійної циркуляції. Напівпрозорий

пандус розташований у просторі, як гірська стежка або струмок, що спускається з неба, вільний та звивистий. Актори розміщуються на пандусі, ніби вони йдуть гірськими стежками. У такому проектуванні ключову роль відіграє метафоричність простору, що перетворюється на самостійний сюжетний рівень. На виставці використовуються легкі та напівпрозорі матеріали, такі як тканина, ТПУ, Тувек, щоб послабити взаємодію фізичного простору та існування об'єкта; висловлюючи абстрактні та поетичні погляди східного та західного, класичного та сучасного саду через «порожнечу» та «напівпрозорість», виставка-спектакль «Виліплено з природи» надихає відвідувачів задуматися і поміркувати про взаємини між людиною та природою з погляду моди та у ширшій перспективі.

У цьому прикладі просторовий дизайн не просто виконує функцію експозиційного оформлення, а перетворюється на повноцінну систему сценографічних сигналів, що структурно формують глядацьке сприйняття. Завдяки метафоричній архітектоніці маршруту, багатошаровості матеріалів, грі з прозорістю й тінню, виставка «Виліплено з природи» демонструє, як простір може виступати наративною платформою, що розкриває теми природи, культурного контексту та естетичних кодів. Цей досвід тяжіє до імерсивної логіки, де взаємодія з простором не є спогляданням, а – переживанням: глядач не лише читає зміст, а в буквальному сенсі проживає його тілесно, через рух, відчуття, асоціації. Такі проекти функціонують у рамках партиципаторного просторового дизайну, в якому архітектура, світло, звуки й матеріали стають повноцінними учасниками дії поряд із відвідувачем.

Інсталяція «The Weather Project» (2003) ісландсько-данського художника О. Еліассона, представлена у галереї «Tate Modern» у Лондоні, є одним із знакових прикладів синтезу мистецтва, технології та перформативної взаємодії в публічному просторі (Рис. Б.28). Проєкт репрезентує унікальну інтерпретацію природного явища – сонця – шляхом використання штучного світла, туману та дзеркальної поверхні, формуючи тим самим гіперреалістичний, але водночас абсолютно умовний простір. З формальної точки зору, інсталяція ґрунтується на мінімалістичному дизайні, де основну роль відіграє велика напівсфера,

сформована з сотень моночастотних натрієвих ламп, що випромінюють вузький спектр жовтого світла. Її віддзеркалення в стелі, вкритій напівпрозорим дзеркалом, створює ілюзію повного сонячного диска, який зависає у штучно згенерованому тумані. Така конструкція візуально подвоює простір, нівелюючи межі між матеріальним і віртуальним, та водночас викликає в глядача ефект спотвореного просторового сприйняття. Феномен «The Weather Project» полягає не лише у його візуальній складовій, а передусім у здатності інсталяції індукувати соціальну перформативність. Глядачі не є пасивними споглядачами, вони залучаються до твору через тілесне переживання: проходження крізь туман, відчуття тепла від ламп, споглядання власного відображення разом з іншими у дзеркалі. Відвідувачі інтуїтивно починають взаємодіяти з простором – лягають на підлогу, рухаються, жестикулюють, утворюючи стихійний колективний перформанс. Таким чином, межа між інсталяцією як художнім об'єктом та соціальним простором стирається. Особливу увагу варто приділити аспекту атмосферності, який в роботі О. Еліассона постає не лише як художній прийом, а як інструмент критичної рефлексії. Інсталяція моделює кліматичне середовище – своєрідну «погоду всередині архітектури» – і водночас коментує штучність та маніпулятивність людських уявлень про природу. Таким чином, «The Weather Project» можна інтерпретувати як культурний жест, що апелює до екологічної свідомості, феноменології сприйняття й сучасної соціальної взаємодії.

Просторові стратегії, подібні до розглянутих виставок, дедалі частіше реалізуються у форматах імерсивного театру, site-specific подій, музейного перформансу, партисипативної експозиції тощо. Спільним для них є фокус на тілесності, маршруті, рефлексивній взаємодії та індивідуальному досвіді глядача. Тому зроблені висновки мають ширший характер і можуть бути репрезентативними для розуміння тенденцій у сфері дизайну імерсивних середовищ.

Таким чином, імерсивні постановки, зокрема виставки-спектаклі, завдяки незвичайним декораціям, унікальним засобам виразності просторового дизайну дарують глядачеві-учаснику можливість зануритися у світ візуалізації, відчути й

дослідити простір фізично, емоційно й сенсорно. Перехід від матеріальних інсталяцій до цифрових середовищ постає як логічна еволюція імерсивного театру, у якій важливу роль відіграє віртуальна реальність – як новий інструмент проектування простору, що дає можливість моделювати сценарії взаємодії з максимальною персоналізацією досвіду.

Віртуальна реальність як новий вимір імерсивності

Європейська театральна традиція бере свій початок ще з античної доби – з театру Давньої Греції, приблизно V ст. до н.е., і впродовж понад двох тисячоліть демонструє здатність до постійного оновлення та просторових трансформацій. Від класичних амфітеатрів до сценічної «чорної коробки», від барокових зал до мультимедійних інсталяцій – театр постійно реагує на культурні та технологічні зміни. У цьому контексті зближення театру з віртуальною реальністю (VR) є логічним етапом його розвитку – як форма розширення сценічного простору та персоналізації глядацького досвіду за допомогою цифрових середовищ. Причому зв'язки театру з VR виявляються одночасно на різних рівнях – від утилітарно-технічного до концептуального, для реалізації своїх новаторських пошуків у просторовому дизайні театральної вистави [60, с. 130].

При всьому різноманітті VR-систем їх поєднує технічна основа – комп'ютер і створюваний ефект, – ефект занурення (immersion). З початку розвитку технології її розробники ставили собі за мету максимально повно симулювати вплив на органи чуттів людини. «Матерія» віртуального світу – це тривимірна динамічна графіка та звук, які формують достовірний образ віртуального простору. Головні дисплеї («шоломи») та проєктори, які використовуються в системах вищого класу, дають змогу заповнити більшу частину поля зору та отримати стереозображення. Розвиток AR- та VR-дизайну стимулює появу нових міждисциплінарних спеціальностей, які поєднують інструменти сценічного та цифрового просторового дизайну. Дизайнери цифрового середовища сьогодні працюють не лише з графікою чи екраном, а з віртуальною архітектонікою, маршрутом глядача, гібридністю фізичного й цифрового досвіду, що потребує як технічної, так і сценографічної

компетентності [160]. Головна відмінна особливість просторового дизайну VR-театру полягає в тому, що VR-технології змінюють форму розповіді у творі сценічного мистецтва. Наратив стає не лінійним, як у класичному театрі, а багатовимірним. Глядач не зможе змінити сюжет, але він може обрати те, як подивитися на наратив. У цьому VR-постановки надають повну свободу.

Відтак, споживач талановито вибудованого мультимедійного дизайн-продукту реально перебуває в просторі – часі, що передбачає певну тривалість, протяжність. Він послідовно переживає колізії запропонованого йому сюжету, але уяви цієї послідовності повинен виконувати самостійно. Створення мультимедійного продукту – це унікальний напрямок не тільки в дизайні, але взагалі і в творчості. У межах віртуалістики – наукового підходу, що трактує віртуальну реальність як повноцінну онтологічну категорію – психіка людини розглядається як множинна система сприйняття, у якій одночасно співіснують кілька рівнів реальності, що не зводяться один до одного.

У контексті новітніх тенденцій розвитку просторового дизайну імерсивного театру особливої ваги набуває інтеграція технологій віртуальної реальності як інструменту радикальної трансформації сценографічного досвіду. Застосування VR-технологій у сучасних дизайн-проектах, як зазначає А. Варивончик, не лише розширює діапазон естетичних і композиційних рішень, а й створює принципово нові моделі взаємодії глядача з візуальною матерією простору [10]. Віртуальні середовища дають змогу моделювати багатопланові просторові сценарії, що поєднують фізичні й цифрові елементи, забезпечуючи динамічну зміну масштабів, перспектив і фактур. У такій парадигмі VR постає як автономний візуально-комунікативний вимір, здатний впливати на афективне сприйняття і формувати досвід глибокої просторової присутності, що відрізняє імерсивні практики від традиційних сценічних форматів.

Технології віртуальної реальності застосовуються в імерсивних театральних проєктах США, Європи і віднедавна в Україні. Проте використання VR-технологій у просторовому дизайні театру розпочалося в Америці ще наприкінці XX ст., а саме з експерименту дизайнерки та дослідниці відеоігор

Б. Лорел, яка у 1994 році спільно з режисеркою документального кіно Р. Стрікленд створила проєкт «Placeholder» [162].

Прикладом імерсивної постановки, що використовує аудіоінтерактивність як засіб партиципації, є канадський проєкт «Placeholder», створений «Interval Research Corporation» за участі «The Banff Centre for The Performing Arts» (Канада) [162], створений на перетині театру, ландшафтного дизайну та цифрових технологій. Основна сюжетна лінія пов'язана з осмисленням взаємозв'язку людей з місцями їхнього проживання в доісторичну добу. Учасники обирали конкретну локацію та символічну «тотемну тварину», а також мали змогу залишати голосові повідомлення, які фіксувалися в аудіоархіві простору, стаючи частиною спільного наративу. Постановка реалізувала багаторівневу форму розповіді, де глядачі виступали не лише як реципієнти, але й як співавтори драматургії.

Звернення до теми археології пам'яті, а також участь глядача у формуванні спільного наративу демонструє одну з ключових функцій просторового дизайну в імерсивному театрі – функцію «активного кодування досвіду», де простір постає не лише місцем дії, а й «архітектурою сприйняття». Саме через просторові елементи учасники формують особисту траєкторію занурення, що перетворює глядача на співавтора драматургії.

Творення ілюзії іншого буття у просторовому дизайні VR-театру можна спостерігати на прикладі проєктів «Гамлет 360: дух батька» («Hamlet 360: The Father's Spirit») і «Під подарунками» («The Under Presents»). Спільна робота в 2019 році «Commonwealth Shakespeare Company» та «Google» – «Гамлет 360» є спробою подивитися на класичні твори з нового ракурсу. На думку режисера вистави, С. Малера, використання технології віртуальної реальності дає можливість глядачеві «не дивитися на мистецтво, а бути в мистецтві» [120].

Ілюзія іншого буття у просторовому дизайні постановки «Гамлет 360» створюється таким чином: надягаючи окуляри віртуальної реальності, глядач починає грати роль померлого батька Гамлета, з яким головний герой взаємодіє

впродовж усього дійства [120]. Таким чином, простір VR набуває не лише функції ілюзії, а й символічної ідентифікації глядача з персонажем.

«Під подарунками» – це сучасний синтетичний проєкт, який поєднує в собі ігрові й театральні практики. Історія про два світи: безтурботний світ мрій і важкий світ виживання та буремних пригод. Цей проєкт створила в 2019 році студія VR-технологій «Tender Claws» у колаборації з театральним колективом «Piehole» [186]. Усередині VR-окулярів – повністю намальований анімований світ, який нагадує радше гру, ніж театральну виставу у класичному розумінні. Використання VR надає можливість перетворити глядача на головного персонажа всередині альтернативного всесвіту. Оскільки в грі може бути водночас одразу декілька гравців, користувачі можуть спілкуватися між собою, що робить цей проєкт ще більш імерсійним і свіжим у сенсі застосування VR-технологій і свободи для глядачів [186] (рис. Б.26).

Таким чином, VR-технології дають можливість сучасному театру вийти за межі сцени. Все, що потрібно глядачеві для участі в цьому, – VR-окуляри та бажання доторкнутися до театрального дійства разом з акторами. Понад те, у віртуальній реальності слово «гра» втілює принцип гри на сцені, принцип гри в анімованому сценічному просторі VR-театру, причому це доступно як акторам, так і глядачам.

У процесі вивчення прикладів VR-постановок здійснено контент-аналіз сценаріїв, мультимедійних рішень і дизайнерських концепцій, що дало можливість ідентифікувати ключові принципи формування багатовимірного простору, у якому проєктуються нові моделі естетичного досвіду. Хоча цифрові технології трансформують уявлення про сценічний простір, фізичні локації залишаються важливою складовою імерсивних практик. Технологічні інновації, як-от VR, стають важливою складовою перформативності, оскільки розширюють межі тілесної та сенсорної взаємодії з простором. У наступних прикладах проаналізовано, як архітектура і матеріальність простору взаємодіють із перформативністю дії.

Перформативність і простір: приклади західних постановок

Перформативність, як концепт, пов'язаний з виконанням дій, які створюють значення та досвід. У контексті просторового дизайну, перформативність означає здатність простору формувати та змінювати поведінку та сприйняття глядачів. Дж. Батлер [95] та Е. Гоффман [117] у своїх роботах підкреслюють важливість перформативних актів у формуванні соціальної реальності, що є основою для аналізу просторового дизайну у театральних виставах.

Для аналізу перформативних характеристик просторового дизайну в іммерсивному театрі розглянуто три приклади, що репрезентують різні моделі організації простору: «Sleep No More» компанії «Punchdrunk» [173; 174], «Then She Fell» компанії «Third Rail Projects» [184] та «The Nest» компанії «Scout Expedition Co» [169]. Дослідження включає якісний аналіз просторових рішень, спостереження за глядацькою поведінкою та інтерв'ю з творцями та глядачами.

В іммерсивному театрі архітектура простору є критично важливою. Відкриті простори, лабіринти, нестандартні планування – все це сприяє створенню відчуття занурення та реалістичності. Наприклад, у постановці «Sleep No More» компанії «Punchdrunk» використовується кілька поверхів будівлі, що перетворені на різні сцени, кожна з яких має свою унікальну атмосферу і тематичний дизайн.

Декорації та реквізит в іммерсивному театрі грають роль не лише фону, але й активних учасників дійства. Вони можуть змінюватися в процесі вистави, взаємодіяти з глядачами, створюючи відчуття живого, динамічного простору. Світлові та звукові рішення також відіграють ключову роль у створенні іммерсивного простору. За допомогою світла можна акцентувати увагу на певних деталях, змінювати атмосферу сцени, а звукові ефекти та музика підсилюють емоційне сприйняття та занурення у дію.

«Sleep No More» [173; 174] є прикладом тотальної інсталяції, де глядачі вільно пересуваються між кімнатами, кожна з яких має унікальний дизайн та

атмосферу. Просторовий дизайн вистави створює складну мережу наративних шляхів, що стимулює глядачів до активного дослідження та взаємодії з середовищем. Перформативність у цій виставі досягається через постійну зміну перспектив та контекстів, які глядачі відкривають самотійно.

У «Then She Fell» [184] простір організовано таким чином, що глядачі переміщуються за чітко визначеним маршрутом, взаємодіючи з акторами в інтимних, детально оформлених сценах. Перформативність простору тут полягає у створенні відчуття занурення та особистої причетності до наративу. Дизайн кожної сцени враховує не лише візуальні, але й тактильні, аудіальні та навіть смакові аспекти, що поглиблює емоційний вплив на глядачів.

Спостереження за перебігом подій у цих постановках (на основі відеодокументації та відгуків глядачів) засвідчують, що динаміка переміщення, зміна світлових і звукових сценаріїв, а також можливість тактильної взаємодії з простором створюють багатошаровий ефект присутності. Це підтверджує ефективність дизайнерських рішень у конструюванні просторового наративу та формуванні унікального глядацького досвіду.

Вистав а	Просторови й принцип	Роль глядача	Дизайнерська стратегія
«Sleep No More»	<i>Лабіринт, розгалуження</i>	<i>Вільне переміщення</i>	<i>Підпорядкуванн я відчуттю слідування</i>
«Then She Fell»	<i>Камерна сегментація</i>	<i>Обмежени й вибір, контроль</i>	<i>Інтимність, психологічне занурення</i>

У першому випадку акцент зроблено на повній децентралізації простору, що стимулює глядача до самотійного пошуку сенсів. У другому – на сконструйованій інтимній маршрутизації. Обидві стратегії демонструють

принципову зміну ролі глядача в імерсивному просторі: від рецепієнта до навігатора, а іноді – й до співавтора.

«The Nest» [169] використовує обмежений простір та інтерактивні елементи, щоб створити атмосферу загадки та відкриття. Глядачі взаємодіють з об'єктами та середовищем, розгадуючи історію через фізичні дії та прийняття рішень. Просторовий дизайн у цій виставі акцентує увагу на інтимності та персоналізованому досвіді, де кожна дія глядача впливає на розвиток подій.

Аналіз показує, що перформативність просторового дизайну у імерсивному театрі формує специфічні сценарії взаємодії глядача і середовища. Кожна з розглянутих вистав демонструє унікальні підходи до організації простору, які сприяють створенню багатошарового та індивідуального досвіду. Надалі дослідження можуть зосереджуватися на вивченні впливу технологічних інновацій на перформативність просторового дизайну та інтеграції нових медіа у імерсивні вистави.

Крім того, важливо простежити, як інтерактивні та site-specific постановки адаптують ці принципи до конкретних середовищ, створюючи унікальні сценарії взаємодії.

Сценографія в інтерактивних проєктах та site-specific

«The Walking Dead Experience» від «Walker Stalker Con» є інтерактивною виставою, що занурює глядачів у постапокаліптичний світ зомбі [93]. Просторовий дизайн вистави використовує занедбані будівлі, вузькі коридори та темні кімнати для створення атмосфери страху та напруженості. Глядачі пересуваються у групах, взаємодіючи з акторами-зомбі та вирішуючи завдання для виживання. Перформативність простору досягається через інтерактивні елементи, що викликають емоційні реакції та змушують глядачів активно діяти (рис. Б.24).

«The Man from the Midnight Circus» компанії «Secret Cinema» [149] використовує концепцію тематичного занурення, де просторовий дизайн створює атмосферу циркового шоу початку ХХ століття. Простір оформлений у стилі старовинного цирку з автентичними декораціями, наметами та реквізитом.

Глядачі взаємодіють з акторами, які грають ролі циркових артистів, та беруть участь у різних виставах та атракціонах. Перформативність досягається через повне занурення в атмосферу та активну участь у подіях (рис. Б.23).

«The Great Gatsby» компанії «Immersive Everywhere» [105] переносить глядачів у розкішний світ 1920-х років, де простір оформлений у стилі ар-деко. Глядачі стають гостями на вечірці Джея Гетсбі, де вони можуть вільно пересуватися, спілкуватися з акторами та брати участь у різних подіях. Трансформація простору у цій виставі досягається через деталізований дизайн інтер'єрів, використання реальних предметів епохи та інтерактивні елементи, що залучають глядачів до активної участі.

У наведених прикладах – «The Man from the Midnight Circus» компанії «Secret Cinema» [149] та «The Great Gatsby» від «Immersive Everywhere» [105] – чітко простежується тенденція до зміни ролі сценографії як такої: простір не лише ілюструє сюжет, а й виконує роль співтворця наративу, що формує специфіку глядацького досвіду. Саме просторовий дизайн в умовах імерсивного театру набуває статусу ключового носія смислів, створюючи повноцінне середовище занурення. У зв'язку з цим доцільним є окреслення основних принципів, що визначають архітектоніку та функціонування простору в імерсивному театрі. Йдеться не лише про сценографічне вирішення локацій, а про цілісну просторову систему, яка поєднує засоби архітектури, інсталяційного мистецтва, новітніх технологій і механізмів взаємодії з глядачем. Серед ключових принципів варто виокремити:

- партиципаторність – простір розрахований на активну участь глядача;
- модульність – поділ на окремі зони або сцени, які можна переживати у довільному порядку;
- інтерактивність – просторове середовище реагує на дії учасників;
- гібридність – поєднання фізичного простору з віртуальними або доповненими елементами;

– метафоричність – середовище має символічне або асоціативне навантаження, що впливає на емоційне сприйняття.

Важливою характеристикою імерсивних постановок є те, що просторовий дизайн у них виходить за межі декоративного оформлення й набуває статусу самостійної художньої системи. З позицій сучасної дизайн-теорії, імерсивні середовища проєктуються як цілісні візуально-комунікативні системи, де композиція простору, пластика об'ємів, фактура матеріалів, колористика й сценарії руху стають основними чинниками створення ефекту занурення. У цій аналітичній площині роль дизайнера полягає не лише у створенні естетичного середовища, а у розробці багаторівневої системи сприйняття, що інтегрує глядача як співучасника.

Основні принципи просторового дизайну імерсивного театру

Однією з ключових ознак просторового дизайну в імерсивному театрі є його динамічна трансформабельність. На відміну від фіксованої структури традиційної сцени, імерсивний простір створюється як рухомий конструкт, що реагує на сценарну логіку події, зміну емоційного тону або переміщення глядача. Задля цього використовуються модульні конструкції, пересувні платформи, обертові елементи, світлові зони й сенсорні тригери, що дають змогу швидко перебудувувати середовище без розриву в дії. Таким чином, простір постає інструментом сценічної пластики, який забезпечує ефект занурення через неперервну зміну архітектоніки події.

У сучасних підходах до проєктування просторової структури імерсивних вистав ключовою складовою постає залучення глядача як активного суб'єкта події. Просторові рішення спрямовуються на створення умов для взаємодії з учасниками події не лише через прямий контакт з акторами, але й завдяки можливості вільного переміщення, самостійного вибору маршрутів та формування індивідуального драматургічного досвіду. Така модель взаємодії потребує ретельного планування траєкторій руху як глядачів, так і виконавців, чіткого структурування зон концентрації дії, а також урахування

психофізіологічних особливостей сприйняття простору в умовах високої сенсорної насиченості та змінної динаміки подієвого розвитку.

Поступове ускладнення взаємодії між простором і глядачем закономірно веде до звернення до цифрових технологій, які дають можливість проєктувати віртуальні простори із заданими сценаріями взаємодії. У таких середовищах роль дизайну не зменшується – навпаки, вона зростає, оскільки потребує нових спеціалізацій (наприклад, скринографа) і знань з UX-дизайну.

Цифрові технології відіграють дедалі вагомішу роль у формуванні імерсивного простору як візуально-комунікативної системи. Використання проєкційних рішень, тривимірного мапування, технологій віртуальної (VR) та доповненої реальності (AR), звукових сенсорів і інтерактивних поверхонь не лише дає змогу трансформувати візуальні характеристики середовища, а й створює ефект «реактивного» простору, який змінюється у відповідь на дії глядача [42]. У результаті межа між реальним і віртуальним зникає, відкриваючи можливість повного занурення в уявну реальність, що стає доступною через динамічну візуальну й тактильну взаємодію.

Імерсивне середовище, зокрема, проєктується як багаторівнева мультисенсорна система, орієнтована на залучення різноманітних органів чуття: зору, слуху, дотику, нюху. Інтеграція аудіовізуальних ефектів, світлових рішень, ароматичних композицій і тактильних об'єктів сприяє формуванню синестетичного театрального досвіду, що виходить за межі звичного театрального сприйняття. Таким чином, глядач не лише спостерігає події, а й відчуває їх тілесно, що посилює психологічний вплив просторового середовища на емоційний стан учасника дії.

До провідних методів трансформації простору в імерсивному театрі належать, передусім, проєкційні технології, які дають змогу миттєво змінювати вигляд фізичного середовища. За допомогою цифрового проєктування створюються віртуальні декорації, що дають можливість не лише досягти високого естетичного ефекту, а й суттєво підвищити економічну ефективність просторових рішень, уникнувши витрат на фізичну зміну сценічного

середовища. Це особливо актуально у постановках, які потребують численних візуальних трансформацій або переходів між різними сюжетними просторами без порушення ритму вистави.

Важливою складовою є також звуковий дизайн, який в імерсивних постановках розглядається як невід'ємна частина просторового середовища. Використання багатоканальних систем, локалізованих джерел звуку, звукових «мікросцен» створює тривимірну акустичну картину, що підсилює відчуття присутності та сприяє глибшому зануренню в події. Простір, у цьому випадку, сприймається не лише візуально, а й акустично, що розширює межі сценічного сприйняття.

Окрему категорію в структурі імерсивного дизайну становлять інтерактивні елементи: сенсорні панелі, екрани, фізичні об'єкти, з якими глядач може вступати у пряму взаємодію. Подібні елементи дають можливість не лише активізувати глядача, але й створити індивідуальний досвід взаємодії з простором, що породжує багатоваріантність наративу, перетворюючи кожен подорож крізь виставу на унікальну драматургічну подію.

Одним із ключових інноваційних засобів просторового дизайну є застосування сучасних матеріалів і технологічних платформ, що дають змогу досягати високого ступеня гнучкості й трансформації середовища. Використання напівпрозорих текстильних мембран, сенсорних інтерактивних панелей, тривимірного відеомепінгу, звукових акустичних рішень дає змогу формувати полікомпонентну просторову композицію. З дизайн-позиції ці засоби розглядаються як інструменти конструювання досвіду сприйняття та залучення глядача у візуально-комунікативну взаємодію.

У сучасних імерсивних постановках просторовий дизайн виконує не лише функцію організації сценічного середовища, а й стає активним чинником формування взаємодії між учасниками театрального процесу. На відміну від традиційної сценографії, яка здебільшого слугує візуальним тлом для події, імерсивний простір проєктується як динамічне середовище комунікації, що реагує на дії глядача, моделює індивідуальні траєкторії та впливає на характер

сприйняття. Завдяки цьому формується новий тип просторової драматургії, у якій фізична структура середовища поєднується з емоційною, сенсорною та соціальною взаємодією. Саме ця здатність простору активно включати глядача до дії створює передумови для трансформації театру в бік відкритих, партисипативних та мультимодальних комунікативних форм взаємодії.

Розглянуті особливості просторового дизайну в імерсивному театрі свідчать про його здатність не лише модифікувати естетику театрального дійства, а й трансформувати саму модель взаємодії між учасниками культурного процесу. Простір у таких постановках виконує функцію комунікативного інтерфейсу, через який вибудовується новий тип взаємозв'язку між митцем, глядачем і художнім твором. У цьому контексті імерсивний театр постає як активна форма залучення глядача до творчої взаємодії, що виходить за межі традиційного театру як інституції.

У сучасному культурному контексті такі зміни просторового дизайну репрезентують нові моделі взаємодії глядача з мистецтвом. Як відомо, у процесі театральної дії на сцені реалізується безпосередня комунікація, у рамках якої відбувається взаємний обмін інформацією. Комунікація при цьому дає змогу чинити безпосередній емоційний вплив на глядача, оскільки з одночасним використанням вербальних і невербальних засобів відбувається обмін інформацією. Усе це безпосередньо визначає інноваційні засоби сценографічної організації імерсивного простору.

Сучасні просторові стратегії імерсивного театру дедалі активніше апелюють до інтерактивного залучення глядача як ключового чинника художньої комунікації. Як зазначає Т. Бевзенко, «дизайн простору перестає бути фоновим елементом і стає дієвою частиною комунікації, формуючи багаторівневий досвід участі» [4, с. 58]. Наочним прикладом вітчизняних практик є проєкт «Кураж Базар. Імерсивна зона» (Київ, 2019–2021) [135], що поєднував елементи інтерактивних інсталяцій, VR-технологій і мультимедійного дизайну простору. У межах тематичних подій, зокрема заходу «This is America», створювалися мультисенсорні простори із застосуванням віртуальної реальності,

що моделювали урбаністичні й культурні коди інших країн. VR-зони містили спеціалізовані конструкції, розраховані на сприйняття відвідувачами через VR-окуляри у взаємодії з реальними матеріальними об'єктами середовища – сценами, проєкційними площинами, тематичними інтер'єрами. Такі рішення репрезентують новітню тенденцію семіотизації просторового дизайну як самостійного художнього чинника, що інтегрує фізичне й цифрове середовище для створення унікального досвіду занурення.

Віртуалізація сценічного простору поступово стає визначальним вектором трансформації глядацького досвіду. Як зазначає О. Лінник, «у цифрових проєкціях відбувається радикальна зміна оптики сприйняття і підвищення рівня емоційного залучення аудиторії» [41, с. 113]. Показовим прикладом є проєкт імерсивного музею «Чорнобиль VR» [25], що реконструює катастрофічні події через віртуальний тур одинадцятьма ключовими локаціями. У цьому середовищі поєднуються 3D-моделювання, архівні візуальні матеріали та інтерактивні інтерфейси, що забезпечують мультиканальне сприйняття та створюють ефект символічної «присутності». Тут цифровий простір постає самостійною драматургічною мовою, здатною інтегрувати відвідувача у подієвий контекст та актуалізувати емпатійне співпереживання (рис. Б.16).

У західному дискурсі архітектура імерсивного простору розглядається як структурована система, що кодує наратив і впливає на фізичне та емоційне залучення аудиторії. Зокрема, дослідниця Дж. Мачон підкреслює, що імерсивний простір функціонує як просторово-тілесний інтерфейс, через який вибудовується драматургія досвіду глядача [140; 141]. Подібний підхід поділяє і Н. Кей, трактуючи простір як частина наративу (site-specific art) [130].

У «Immersive Theatre and Audience Experience» зазначено: «Архітектура імерсивного театру – це спроектована система просторів, що кодує оповідь, спрямовуючи глядача як фізично, так і емоційно» [140].

Приклади імплементації імерсивних підходів в українському контексті демонструють поєднання матеріальних експозиційних елементів та цифрових технологій. Так, виставки «Серце землі» з 3D-туром [54] та «Футуромарення»

[136], реалізовані у «Мистецькому Арсеналі», презентували мультимедійні інсталяції, що формували поліфонічну структуру сприйняття та розширювали межі традиційної експозиційної драматургії.

Серед театральних практик вирізняються вистави-променади та site-specific постановки, які активно розвиваються в межах незалежних українських ініціатив. Характерним прикладом променадної вистави є «Remote Kyiv» [11], створена об'єднанням «UZahvati» у співпраці з «Rimini Protokoll». У цьому проєкті міський простір виконує функцію сценографічної платформи, яка за допомогою аудіонаративу перетворюється на поле особистих відкриттів, символічного діалогу та емоційного переосмислення звичного середовища.

Іншим прикладом є аудіотур «Майдан. Прогулянка» від «Pis Pis» [3], що розгорталася у знаковому для української історії просторі, формуючи потужний контекст пам'яті й рефлексії. Аналіз візуальних матеріалів та інтерв'ю учасників засвідчує, що такий просторовий дизайн стимулює не лише зміщення кутів сприйняття, а й психологічну трансформацію глядацької позиції.

Site-specific постановки також реалізують імерсивний потенціал через інтеграцію з конкретним середовищем. У виставі «RIZNI» [9] від «UZahvati» та «Міських театрів Праги» місцем дії став Головний вокзал Праги, що став символічним простором початку нового життя для українців. Сценографічні рішення відтворювали топографію та атмосферу простору, підсилюючи ефект присутності й автентичності. Інший проєкт – «1984» [69], поставлений просто неба біля артоб'єкта «Маяк» у «UNIT.City», створював занурення у світ антиутопії через поєднання реальної архітектури та символічних елементів.

Імерсивний простір більше не виконує лише декоративну чи функціональну роль. Він перетворюється на «комунікативний медіум», у межах якого відбувається безпосередній обмін сенсами. Світло, звук, текстура поверхонь, мобільність об'єктів – усе це стає елементами мови простору, що говорить із глядачем на невербальному рівні. Така комунікація є особливо важливою у ситуаціях, де вербальний текст відсутній або другорядний, і саме дизайн формує драматургічну напругу.

Таким чином, аналіз перформативних, технологічних і комунікативних аспектів просторового дизайну імерсивного театру дає підстави говорити про багаторівневу систему взаємодії, в якій простір:

- виконує функцію архітектури наративу;
- активізує сенсорну залученість глядача;
- визначає динаміку дії;
- трансформується відповідно до драматургії події.

Саме ці функції мають бути предметом подальшої теоретичної розробки у межах дизайну імерсивних середовищ.

Висновки до розділу

Просторовий дизайн в імерсивному театрі постає як складна, динамічна система, здатна трансформуватися відповідно до соціокультурних, естетичних і технологічних зрушень. Його функціональне поле зміщується від традиційної ролі сценографічного тла до активного формотворчого й драматургічного елементу, який не лише підтримує, а конструює подієвість вистави. Сучасний імерсивний простір виконує ролі медіатора, сенсорного навігатора та платформи перцептивної взаємодії.

Еволюція просторових моделей в імерсивному театрі виявляє перехід від репрезентативної структури до середовищної організації, що моделює досвід глядача через залучення до просторової події. Архітектоніка простору виконує не лише композиційну або функціональну функцію, а стає чинником модифікації глядацького статусу – з пасивного спостерігача на активного учасника. Це зумовлює необхідність розгляду просторового дизайну не як декоративного елементу, а як повноцінної комунікативної системи, що втілює художню концепцію засобами просторового впливу.

Імерсивний простір розгортається як багаторівнева структура залучення, у якій глядацька присутність набуває перформативного характеру. Просторова організація перетворює тіло глядача на динамічний елемент вистави, що

взаємодіє з об'єктами середовища у режимі ситуаційної навігації, тілесної реактивності й перцептивної відкритості. Це свідчить про формування нової моделі досвіду, де пізнання відбувається через переживання, а дизайн моделює індивідуальну траєкторію досвіду.

Типологія театрального простору в імерсивному театрі демонструє поступове розширення: від традиційної сценічної «коробки» – до індустріальних, урбаністичних, гібридних і віртуальних середовищ. Таке розмаїття не лише відповідає сценарним умовам і технологічним засобам, а й відображає зміни у способах глядацької участі. Простір перетворюється на інструмент продукування сенсів, що функціонує не як фоновий компонент, а як активний чинник естетичної, сенсорної й когнітивної взаємодії. Імерсивний театр у межах цієї парадигми постає як система перетину мистецьких, дизайнерських і перцептивних практик.

Партиципаторна парадигма імерсивного дизайну акцентує не лише на залученні глядача, а на переосмисленні етичних засад взаємодії. Участь тут не обмежується механікою інтерактивності, а постає як стратегія формування середовища довіри, відповідальності та співпереживання. Простір набуває соціального виміру: він не лише реагує на дії учасника, а конструює умови для особистісного вибору й тілесної навігації. Дизайн у цьому процесі виконує роль медіатора – моделює маршрути руху, стимулює емоційні реакції та забезпечує інтегровану присутність у художній події.

Залучення VR, AR, відеомепінгу й алгоритмічної сценографії зміщує акценти з матеріального середовища до віртуалізованого простору, у якому відбувається зміна самої природи театрального досвіду. Імерсивне середовище втрачає функцію репрезентації зовнішнього світу, натомість вибудовує альтернативну, штучну реальність, де когнітивне, емоційне й естетичне злиті в єдиному мультимодальному досвіді.

РОЗДІЛ 3

ІМЕРСИВНІ СТРАТЕГІЇ ПРОСТОРОВОГО ДИЗАЙНУ: ВІД АФЕКТУ ДО НАЦІОНАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ

3.1. Сценарність простору і афективний дизайн: нові парадигми імерсивного середовища

Сучасна мистецька практика дедалі виразніше демонструє тенденцію до виходу за межі усталених типологій дизайну, театру, музики, візуального мистецтва та інших форм художнього вираження. Цей процес супроводжується пошуком нових форм презентації, які сприяють глибшому залученню глядача у середовище мистецтва. Одним із найбільш продуктивних засобів такого залучення постає імерсивний простір – синтетична система, що забезпечує цілісність сприйняття за рахунок високої ступені фізичної, емоційної та когнітивної інтеграції глядача у просторово-часову структуру дійства. У цьому контексті просторовий дизайн постає не як другорядне художнє оформлення, а як концептуальна основа, що конструює умови взаємодії, визначає динаміку подій і моделює сценарії естетичного досвіду.

У динамічному культурному контексті на початку ХХІ століття, що характеризується високою варіативністю форм комунікації та зростанням ролі цифрових технологій, формуються нові виклики до організації мистецького простору. Водночас саме ці виклики створюють передумови для трансформації традиційних підходів у бік системного дизайн-мислення, орієнтованого на цілісну взаємодію об'єктів, середовищ і користувацького досвіду. Проектування просторового дизайну в імерсивних формах розглядається сьогодні не лише як візуальна або сценографічна практика, а як методологічно осмислений процес формотворення, що передбачає моделювання складної, поліфонічної системи з урахуванням чинників простору, часу, матеріалу, технології та поведінки користувача.

Проблематика створення просторового дизайну імерсивних художніх середовищ у контексті їх існування в конкретних просторово-часових координатах набуває дедалі більшої актуальності. Вона пов'язана з необхідністю інтеграції міждисциплінарних знань – архітектури, медіа-арту, ергономіки, психології сприйняття, світлового і звукового дизайну, що у своїй сукупності формують поле сучасного дизайну імерсивних систем. У межах цієї парадигми просторовий дизайн є не лише організаційною оболонкою, а агентом емоційного впливу, інтерфейсом між твором і реципієнтом, механізмом формування сенсів через тілесну присутність.

Імерсивний простір конструюється за допомогою широкого спектра художньо-дизайнерських засобів – архітектурних конфігурацій, систем освітлення, інтерактивних звукових структур, використання цифрових проєкцій, мультимедійних інсталяцій, відеоарту та об'єктного дизайну. Їх об'єднання у цілісну композиційну модель дає можливість створити багат шарову сенсорну платформу, яка залучає глядача до активної співучасті у перформативній дії. Завдяки цьому просторовий дизайн набуває функцій не лише середовищного моделювання, а й комунікативного інструмента, що актуалізує перехід від «глядача-спостерігача» до «глядача-учасника» як складової взаємодіючої системи.

У цьому сенсі передумови створення просторового дизайну імерсивного театру в Україні, як і у світі загалом, формуються під впливом кількох факторів: еволюції концепцій сценічного простору, проникнення цифрових технологій у культурну практику, зростання потреби в інклюзивних і персоналізованих досвідах, а також глобального зміщення акцентів з об'єкта на взаємодію. Просторово-часова організація таких мистецьких форм несе в собі потенціал нових художніх значень, які не фіксуються виключно в естетичному вимірі, а виникають у моменті взаємодії, через тілесну присутність, рух, жест, навігацію у сценічному середовищі.

Таким чином, просторовий дизайн імерсивного театру сьогодні – це не просто художнє рішення, а метод побудови взаємодії між середовищем, подією

та глядачем, що функціонує у багаторівневій системі просторових, сенсорних і технологічних компонентів. Дизайнер у цьому процесі виконує не лише роль творця естетичної форми, а й архітектора досвіду, який через інтеграцію світла, звуку, цифрових структур та об'єктного середовища формує специфічні умови занурення, перетворюючи простір на повноцінного учасника драматургії. Відтак, актуалізація просторового дизайну в імерсивних формах сучасного мистецтва вимагає не лише художньої інтуїції, а й точного розуміння просторової логіки, технологічного потенціалу та поведінкових патернів користувача (глядача), що дає змогу створювати багатовекторні сценарії взаємодії з середовищем. На практиці це проявляється у створенні маршрутів із варіативною логікою пересування, впровадженні тактильних і акустичних поверхонь та використанні інтерактивних світлових сценаріїв, що реагують на рух або наближення.

Крім того, імерсивні мистецькі форми на сьогоднішньому етапі розвитку мистецтва успішно інтегруються не лише в театральну практику, але й у широкий спектр інших культурних форматів – музичні перформанси, інтерактивні виставки, аудіовізуальні інсталяції, медіаартові експозиції, мультижанрові форуми тощо. Така міждисциплінарна експансія свідчить про універсальність просторового дизайну як метамови художнього мислення, здатної адаптуватися до різних типів культурного контексту та змістового наповнення. Імерсивний підхід дає можливість створити унікальний дизайн-досвід, у межах якого глядач переходить у режим активної співприсутності, коли його реакції стають частиною події, фізично й емоційно включеного у тканину мистецького простору. Таким чином, сам твір набуває ознак відкритої системи, в межах якої просторовий дизайн постає механізмом взаємодії та генерації нових сенсів.

Формування просторового дизайну в імерсивних середовищах не обмежується виключно матеріальною конфігурацією фізичного простору. У сучасному дизайні важливою є інтеграція темпорального аспекту – використання простору в часі як активної змінної, що дає можливість формувати динамічний

досвід. Це означає, що просторове середовище мислиться як пластична структура, яка змінюється разом із глядачем і під його впливом.

Сценічна дія в імерсивному середовищі поєднує темпоральний фактор і архітектуру руху. Темпоральність проявляється у змінності середовища протягом часу, тоді як архітектоніка руху передбачає проєктування маршрутів, що задають ритм, інтенсивність і порядок взаємодій глядача з простором і подією. У такий спосіб проєктування імерсивного середовища передбачає сценарність простору: глядач має можливість не лише переміщатися між зонами, а й самостійно обирати траєкторії руху, взаємодіяти з акторами, реагувати на звукові й візуальні подразники, що перетворює кожен сеанс на унікальний досвід.

Однією з ключових функцій просторового дизайну є модифікація архітектурного середовища – його переосмислення як сценічного ресурсу. Архітектурні елементи стають не лише носіями естетичних властивостей, а й елементами драматургії: вони можуть задавати ритм, масштаб, напрямок руху, бути символічними маркерами або активними учасниками дії. Дизайнер у цьому випадку виконує завдання не просто адаптації простору, а трансформації його функціональної і семантичної структури відповідно до задуму проєкту. Це передбачає розробку нестандартних архітектурно-просторових рішень, які виходять за межі традиційної сценографії, зокрема створення мобільних модулів, перформативних інсталяцій, багатоцільових конструкцій, що реагують на зміну дії в реальному часі. Простір, з цієї позиції, функціонує як жива система, яка налаштовується відповідно до подієвої логіки твору.

Світловий і звуковий дизайн, натомість, виконують важливу функцію компонування просторової драматургії. Освітлення в імерсивному середовищі – це не просто технічний ресурс, а художній інструмент, здатний змінювати характер простору, структурувати композиційні акценти, створювати атмосферу, задавати темп і ритм подій. Залежно від задуму, світло може відігравати роль маркера переходу, просторової межі або засобу трансформації сприйняття – наприклад, за допомогою програмованих систем динамічного

освітлення, які реагують на рух або звук. Аналогічно, звуковий дизайн у проєкті виконує роль не супровідного тла, а активної конструктивної компоненти, яка формує архітектуру просторової взаємодії.

Завдяки використанню багатоканальних аудіосистем, локалізованих джерел звуку, акустичних ефектів і рефлексій можливо створювати аудіальне середовище, яке не лише підсилює емоційне сприйняття, а й визначає логіку навігації, відчуття масштабу або навіть структурну ідентичність тієї чи іншої зони простору.

Уже в античному та середньовічному мистецтві просторові рішення – амфітеатр, прохідні вуличні сцени, багатоярусні платформи – виступали активним інструментом залучення глядача, створюючи досвід, близький до сучасної імерсивності.

Протягом ХХ-го століття просторовий дизайн імерсивних форм отримав значний розвиток. Відбувалися масштабні зміни в способах сприйняття мистецтва, що вплинули на практику театру, музики та виставкового мистецтва. Експерименти зі звуком, світлом, простором та технологіями, такими як проєкція, допомогли створити нові досвіди для глядачів, занурюючи їх у мистецьку подію. Сучасні технології, такі як віртуальна реальність, доповнена реальність та інтерактивність, розширили можливості просторового дизайну. За допомогою цих технологій, дизайнери можуть створювати імерсивні простори, в яких глядачі можуть взаємодіяти з мистецтвом на новому рівні. Події останніх десятиліть показують постійне зростання інтересу до імерсивного мистецтва та просторового дизайну.

Висвітлення передумов створення просторового дизайну імерсивних форм дає змогу зрозуміти, що цей напрямок мистецтва не є просто модою чи тимчасовим явищем, а є результатом глибоких змін у сприйнятті мистецтва та потребах глядачів. Однією з передумов є постійна потреба людей в нових та незвичайних враженнях. У світі, насиченому інформацією та швидкими змінами, глядачі більш активно вступають у взаємодію з мистецтвом, шукаючи незабутній досвід, який здатен перетворити їх звичайний світ.

У сучасному дизайні цифрового середовища концепція мінімалізму постає визначальною естетичною та функціональною парадигмою. Протягом останніх десятиліть вона утвердилася як один із домінантних підходів у створенні мультимедійних продуктів – від інтерфейсів користувача до візуального оформлення мобільних застосунків та вебресурсів. Сутність просторового мінімалізму полягає у формуванні середовищ, в яких кожен візуальний або структурний елемент має чітке призначення, а загальне композиційне рішення передбачає усунення всього зайвого, що не виконує функціонального або семантичного навантаження.

Як зазначає А. Кардаш, мінімалізм у мультимедійному дизайні передбачає «створення простих, лаконічних та функціональних інтерфейсів», де увага зосереджена винятково на значущих об'єктах, які визначають зміст і логіку взаємодії [27, с. 171]. Основним принципом постає зменшення візуального шуму, що дає можливість підсилити когнітивну ефективність сприйняття та знизити рівень сенсорного перевантаження користувача. Простір у таких дизайнах трансформується у повноцінний елемент комунікації – через паузу, ритм, контраст і структурну простоту.

Зокрема, використання елементарних геометричних форм – кола, прямокутника, трикутника – вважається не просто стилістичною ознакою, а базисом для модульного структурування простору, що сприяє формуванню чіткого візуального порядку. Як зазначають В. Лідвел, К. Холден та Дж. Батлер, такий підхід корелює з принципами функціоналізму, в яких краса виникає з доцільності, а естетика – з раціонального komponування [138].

У контексті імерсивного або сценічного середовища просторовий мінімалізм дає змогу не лише підкреслити драматургічну ідею, а й активізувати глядацьке сприйняття, надаючи простору здатність до семантичного самовираження. Саме редукція декорацій і візуальних ефектів у поєднанні з точним художнім акцентом на ключових просторових об'єктах стає інструментом режисерської економії та глядацької концентрації. Таким чином, мінімалізм як метод створення мультимедійного простору поєднує в собі

високий рівень композиційної дисципліни та філософію композиційної лаконічності, що особливо актуально у візуальній культурі початку ХХІ століття.

У сучасному соціокультурному середовищі спостерігається трансформація художнього сприйняття, що безпосередньо впливає на еволюцію просторового дизайну імерсивних форм. Сучасний глядач демонструє зростаючий інтерес до інтерактивних та партисипативних практик, що передбачають не пасивне спостереження, а безпосередню участь у процесі творення мистецького досвіду. Просторові рішення в імерсивному мистецтві, орієнтовані на глядацьку залученість, формують середовища, у яких реципієнт набуває статусу повноправного учасника, здатного впливати на художню динаміку події.

Поряд із цим, рушієм розвитку імерсивного просторового дизайну постає постійна інтенція художників до оновлення виразного арсеналу. Пошук нових форм комунікації, освоєння інноваційних матеріалів та технологічних засобів, а також переосмислення меж між художнім і реальним зумовлюють розширення можливостей простору як засобу естетичного впливу. Таким чином, імерсивні форми не лише відображають тенденції естетичних змін, а й сприяють формуванню нової парадигми взаємодії митця, простору та глядача. У сучасній західній культурі спостерігається значна кількість прикладів інтеграції імерсивності в мистецькі практики. Зокрема, проєкт «Secret Cinema» у Лондоні створює у глядача враження повного занурення у змодельовану реальність, розмиваючи межі між вигаданим і дійсним світом. Застосування новітніх технологій у такому форматі сприяє посиленню індивідуального сприйняття простору, викликаючи глибокі сенсорні переживання та створюючи відчуття повного занурення та ілюзії автентичної взаємодії [156; 172]. Імерсивний ефект широко використовується у сфері кіномистецтва, театру, образотворчого мистецтва та індустрії розваг. Процеси віртуалізації свідомості сприяють активізації когнітивної діяльності суб'єкта, що, у свою чергу, зумовлює підвищену чутливість до сенсорних стимулів і посилює глибину перцептивного досвіду.

Імерсивне сприйняття становить значний науковий інтерес у межах психологічних досліджень, оскільки безпосередньо пов'язане з феноменом почуття присутності – ключовим компонентом емоційного та когнітивного досвіду індивіда у взаємодії з віртуальними середовищами. Це почуття формується як результат перенесення користувача у віртуальний простір, що сприймається як реально існуючий, а також виникнення відчуття автентичної взаємодії з його елементами. У психологічному контексті почуття присутності трактується як сприйняття активної участі у подіях віртуального середовища, при цьому користувач часто не усвідомлює технологічно сконструйовану природу цього досвіду [96; 105]. І хоча почуття присутності у віртуальному середовищі не є безпосереднім чинником ефективності виконання завдань у ньому, воно суттєво впливає на якісні характеристики взаємодії, зокрема може сприяти формуванню залежності від технологічно змодельованих середовищ через підвищену залученість користувача.

Загальна тенденція до діджиталізації, що набула глобального характеру на початку ХХІ століття, стала каталізатором для становлення імерсивних технологій, які досягли нового рівня технічної зрілості. З огляду на зазначене термін «віртуальна реальність» втратив суто філософське навантаження та набув конкретного техніко-прикладного значення, що позначає певний набір цифрових рішень. Відтак сформувалися стабільні напрями застосування VR-технологій, серед яких – наукова візуалізація, архітектурне моделювання, будівництво, обробка великих обсягів даних (Big Data), охорона здоров'я, освітні практики, візуальні мистецтва, індустрія розваг і сфера культурних подій. Широкий спектр їх використання зумовлений високим потенціалом залучення філософських, культурологічних і психологічних смислів, що виявляються через досвід користувача у цих середовищах.

Сучасні театральні практики дедалі частіше звертаються до імерсивних форм, у яких простір перестає бути нейтральним фоном події і трансформується на активного учасника драматургії. Просторовий дизайн тут постає афективним середовищем, що впливає на стан глядача через тілесну взаємодію. Це особливо

помітно в межах так званого «живого простору» – концептуальної структури, в якій межа між глядачем і середовищем розмивається, створюючи умови для емоційного залучення, сенсорного перенасичення та дестабілізації звичних механізмів сприйняття. У цій аналітичній площині надзвичайно актуальним постає звернення до теоретичних напрацювань А. Арто [85], зокрема його ідеї «театру жорстокості», в якому тіло, звук, світло й простір функціонують як інструменти афективного тиску. А. Арто наголошував на необхідності зруйнувати вербально-раціональні форми комунікації на користь прямого тілесного впливу – саме ці ідеї сьогодні знаходять відлуння в імерсивному театрі, де простір не лише оформлюється, а й «грає», виступаючи посередником між виконавцем і глядачем.

Дослідження тілесно-афективної моделі простору в імерсивному театрі дає можливість осмислити, яким чином архітектура, тактильність, звукова й візуальна середовища конструюють специфічну емоційну взаємодію. Простір у подібних постановках спроектовано як динамічну композицію маршрутів і сенсорних стимулів, що цілеспрямовано програмують сприйняття через зміну масштабів, точок огляду та сценаріїв взаємодії. Саме це робить тему живого простору в імерсивному театрі надзвичайно перспективною для міждисциплінарного аналізу – на стику театрознавства, феноменології, тілесних практик і просторового дизайну. Просторовий дизайн в імерсивному театрі перестає бути лише фоном або декорацією, перетворюючись на самостійну драматургічну силу – на живу структуру, що вступає в тілесну і афективну взаємодію з глядачем. Такий простір не є пасивною константою, а змінною величиною, що реагує на рух, настрій, фізичну присутність глядача, залучаючи його в театр на рівні дораціонального досвіду.

А. Арто у своїй праці «Театр і його двійник» (1938) [85] сформулював ідею театру як тотального просторово-тілесного досвіду, що має впливати не на свідомість глядача через текст чи сюжет, а безпосередньо на його нервову систему – через звук, ритм, візуальні й просторові імпульси. Він наполягав на тому, що театр має «бити» по тілу, як чума, очищуючи психіку через потрясіння.

Ця концепція отримала назву «Театр жорстокості», в якому жорстокість розуміється не як фізичне насильство, а як афективне проникнення в глядача на рівні тілесного і несвідомого. Саме з цієї позиції простір у театрі А. Арто – не сцена, а енергетичне поле впливу. Імерсивний театр, як жанр, розвиває саме цю артоїстську ідею. Він відкидає пасивність традиційного глядача й запроваджує активну присутність у середовищі, де тіло стає центральним рецептором і джерелом когнітивного переживання. Простір набуває функцій не лише візуального, а й афективного медіатора – він дихає, чинить опір, втягує, нав'язує ритм, викликає тривогу або збудження. Таким чином, імерсивне середовище несе не лише естетичну, а насамперед соматичну і психофізіологічну дію.

Показовий приклад тотального просторово-тілесного досвіду, співзвучного ідеям А. Арто, становить імерсивна вистава «The Drowned Man: A Hollywood Fable» (Рис. Б.32). Простір у цьому проєкті не обслуговує дію, а функціонує як її генератор і носій. Багаторівневе середовище трансформовано у цілісний перформативний ландшафт, де кожна локація є автономною сценою, а маршрутизація глядача – ключовим інструментом формування наративу. Відсутність межі між глядачем і актором активує тілесне включення, перетворюючи глядача на співучасника. Дизайн вистави оперує не ілюзією, а матеріальністю: наповненість простору деталями, зональний звук і можливість індивідуального руху створюють поліфонічну структуру, в якій простір є дією.

Одним із ключових дизайнерських прийомів у створенні імерсивного середовища є принцип зонування простору за формою «open-close space». Цей підхід передбачає поєднання відкритих ділянок, що забезпечують відчуття свободи та панорамного огляду, із замкненими або напівзамкненими сегментами, які формують атмосферу камерності, прихованості та психологічної напруги. Чергування відкритих і закритих зон дає змогу дизайнерам контролювати темп глядацького руху, задавати ритм переходів між станами емоційного комфорту та тривожності, а також створювати різні ступені інтимності взаємодії з подією. Таке просторове рішення активує механізми

афективної реакції: глядач переживає зміну масштабу середовища як трансформацію особистого досвіду, що посилює ефект залучення.

Важливим аспектом дизайну імерсивного простору є використання «affordance» – властивостей об'єктів, що провокують певну дію або взаємодію. Affordance може проявлятися у матеріальних, тактильних або конструктивних характеристиках предметів: наприклад, об'єкт із виступаючими деталями «запрошує» до дотику, а спеціально розташована платформа спонукає піднятися або змінити траєкторію руху. Завдяки таким рішенням дизайнери формують сценарії спонтанної активності глядача, уникаючи прямої інструкції чи зовнішнього регламенту. Об'єкти з високим рівнем affordance стають посередниками між тілесним досвідом і змістовним шаром події, оскільки провокують участь і водночас комунікують концептуальне навантаження.

Ще одним ефективним інструментом просторового дизайну є організація сенсорних точок активації – локальних ділянок простору, у яких активуються певні перцептивні канали: нюх, дотик, слух або температурні відчуття. Наприклад, у межах маршруту глядача можна передбачити зону з насиченим запахом (аромати дерева, пилу, спецій), що викликає асоціативні реакції, або тактильну поверхню, яка провокує дотик. Сенсорні точки функціонують як тригери афективної пам'яті, спрямовані на активацію підсвідомих емоційних патернів. У поєднанні зі світловими й звуковими ефектами вони формують багатопланову композицію, що забезпечує глибину імерсивного досвіду.

Як зазначає Р. Безугла, перформативні практики як особлива форма соціокультурної дії вирізняються сценарною організацією простору, що поєднує тілесні, аудіовізуальні та комунікативні елементи у динамічному режимі взаємодії [5]. Їхня специфіка полягає у створенні афективних ситуацій, що дестабілізують опозиції між учасником і спостерігачем і активують міметичні та емоційні механізми залучення. Афективний дизайн у такому середовищі виконує функцію конструювання сенсорного досвіду, що інтегрує естетичні, просторові й символічні чинники у єдину комунікативну структуру.

Однією з особливостей імерсивного простору є можливість програмування темпу глядацького руху за допомогою просторових і світлових рішень. Дизайнери проєктують середовище так, щоб маршрути переміщення передбачали чергування ділянок швидкої навігації і зон уповільнення, де глядач змушений затриматися або сповільнити крок. Такі сценарії можуть бути реалізовані через варіативність ширини проходів, розташування світлових акцентів, створення візуальних «пасток» (дзеркала, світлові плями, проєкції). Контроль темпу руху дає можливість формувати динамічну драматургію сприйняття: глядач переживає напругу очікування, раптові зміни темпу або періоди рефлексії, що значно підвищує емоційну інтенсивність взаємодії з простором.

У проєкті «Before Your Very Eyes» німецького колективу «Gob Squad» [116] ключовим є не просто просторове розміщення, а емоційна інженерія відстані, створена за допомогою архітектурних та медійних бар'єрів. Глядачі спостерігають за дітьми-акторами через скляну стіну, за якою триває дія. Цей поділ на простір «спостереження» та «буття» створює афект, подібний до афекту відчуження або навіть «voyeurscapе» – інтимного залучення до дії, в якій ти не можеш взяти участь. Уздовж перегородки розміщені відеокамери, які транслюють зображення на екрани – глядач одночасно бачить дітей «наживо» і через медіа-фільтр. Цей дубляж створює подвоєну присутність, яка, замість знижувати інтенсивність, підвищує емоційне напруження: глядач постійно переосмислює, що є «реальним», що «сценічним», і де проходить межа його емоційної участі. Саме скло, як фізичний бар'єр, тут працює як психологічний трансформатор: воно не лише відділяє, а водночас загострює увагу, стискає емоцію в межах погляду. Цей ефект можна порівняти з ефектом екранізації дійсності: те, що відбувається за склом, втрачає доступність, але набуває інтимності, як дитинство, як спогад, як емоція, що вислизає. У такий спосіб простір у виставі Gob Squad перетворюється на афективну мембрану, яка одночасно віддаляє і включає. Глядач стає емоційно уразливим, тому що не має тілесного контролю над ситуацією, але змушений її відчувати з повною

інтенсивністю. Загалом, у сучасному імерсивному театрі архітектоніка середовища виконує функцію тілесного продовження акторської дії, а іноді й її заміщення. Вона стає інструментом залучення, який впливає без жодного слова або контакту. Простір тут не статичний, а поведінковий: він змушує глядача діяти, реагувати, приймати рішення, орієнтуватися, тікати або завмирати. Це архітектура не простору, а відчуття.

У межах імерсивного театру тілесність втрачає свою традиційну прив'язаність до виконавця чи персонажа й набуває статусу базової умови глядацького досвіду. Сприйняття перестає бути візуально-центричним і набуває багатосенсорного характеру, в якому просторове середовище активізує тактильні, слухові, нюхові, температурні й гравітаційні відчуття. Це зумовлює глибинну трансформацію театрального простору – з репрезентативного середовища він перетворюється на сенсорну систему, де глядацьке тіло функціонує як ключовий канал взаємодії з подієвістю вистави.

Аналіз сучасних імерсивних вистав демонструє, що їхні просторові рішення тяжіють до матеріального перенасичення – це не просто полісемантичні декорації, а щільне середовище, де кожен об'єкт має емпатичний і сенсорний потенціал. Структурно це схоже на музейне або археологічне середовище: глядач не просто дивиться на об'єкти, він занурюється в них, переміщується, торкається, іноді навіть дихає тим самим повітрям, яке «накопичилось» у стінах простору.

О. Губернатор та О. Красненко вказують, що у виставі «The Factory» (Київ) цей ефект реалізується через індустриальну матеріальність старого виробництва: ржавчина, бетон, пил, запахи металу і мастила, різні за текстурою поверхні – усе це не має суто естетичної функції. Ці елементи виконують сенсорне програмування: вони апелюють до пам'яті тіла, до досвіду дотику, до «глибокого слуху» (відчуття простору шкірою, ногами, вагою). Глядач, що ступає на потріскану плитку або торкається залізної балки, автоматично залучається до досвіду не як свідок, а як учасник епізоду тілесної історії. Такий простір говорить не через образ, а через матерію: темрява – не символ, а фізичне обмеження зору;

ржавчина – не метафора, а запах і дотик часу; пил – не естетика, а подразник дихальної системи. Усе це активізує тілесні механізми співпереживання [21, с. 93-94].

Просторовий дизайн імерсивного театру наближається до моделі енактивного середовища, в якому досвід формується не як зовнішнє споглядання, а як результат тілесної взаємодії з простором. У такій парадигмі пізнання відбувається не через раціональне осмислення, а через чуттєве залучення: глядач «дізнається» зміст вистави не через текст, а через тіло. Рух, дотик, реакція на звукові, температурні або тактильні подразники стають засобами сенсорного пізнання. У межах цієї парадигми тіло не виконує роль метафоричного носія змісту, а функціонує як активна когнітивна структура, здатна інтерпретувати простір як джерело знання.

У цьому сенсі імерсивний простір перетворює театр на досвід у прямому сенсі: вистава більше не «показується», вона трапляється з глядачем, як зустріч, як фізична подія. Це відводить театр від логіки репрезентації (зображення чогось) до логіки перформативності, тобто продукування змісту в моменті взаємодії. У межах такої парадигми тіло глядача набуває статусу «органу сенсу». Воно не лише відчуває, воно означає. Матеріальні характеристики простору – важкі двері, гладкий мармур, вогкість у повітрі не несуть готових знаків, а активують тіло як інтерпретатора реальності. І кожне тіло читає ці сигнали по-своєму, формуючи індивідуалізований досвід, який не підлягає уніфікованій репрезентації. Це підкреслює ще одну важливу рису імерсивного театру – постсеміотичний характер його емоційного впливу. Замість того, щоб працювати через знаки, символи чи алегорії, він впливає на рівні перед-сміслового тіла, на рівні дотику, ваги, звуку, до того, як розпочинається інтерпретація. Театр стає тілесним досвідом афекту, не редукованим до когнітивного або вербального аналізу [1].

Також було виявлено, що ключовою категорією побудови середовища є не логіка сюжету, а логіка афекту – перед-емоційного стану збудження або напруження, що передається через світло, звук, тактильні подразники. У «Sleep

No More» приглушене освітлення, запахи, тиша або навпаки – раптовий музичний сплеск – активують у глядача передсвідомі реакції: страх, напруження, цікавість. Саме ці афекти й формують «сценарій участі», який замінює звичний наративний сюжет [102].

Таким чином, дизайн простору в імерсивному театрі можна охарактеризувати як афективний дизайн, що оперує не лише візуальними чи наративними елементами, а й безпосередньо впливає на тілесні та емоційні реакції глядача. Це відкриває нові перспективи для створення мультишарового, глибоко особистого досвіду, де простір не просто «розповідає» історію, а «проживає» її разом з учасником, ініціюючи постійний діалог між середовищем і тілом. У цьому сенсі, простір перетворюється на активний агент взаємодії, що самостійно формує емоційні сценарії глядацької участі.

3.2. Естетика залучення: просторовий дизайн у перформативних практиках перших десятиліть XXI століття

Естетика залучення у сучасних перформативних практиках визначає нові підходи до просторового дизайну, що перетворює глядача з пасивного спостерігача на активного учасника подій. У цьому підрозділі розглянуто інтеграцію цифрових технологій, VR і AR, техноестетики та мультимодального середовища, а також проаналізовано приклади імерсивних театрів, VR-квестів і гібридних просторів, що формують нові моделі взаємодії та сценарії глядацького досвіду.

На думку А. Аронсона, сценографія, тобто дизайн простору є «всеосяжною візуальною просторовою конструкцією» театральної події і втілює в собі «процес зміни та трансформації, що є невід’ємною частиною фізичної сценічної лексики» [83].

Варто нагадати, що формат *site-specific* театру передбачає створення постановки, яка невід’ємно пов’язана з конкретною локацією. Сам термін був уведений Р. Ірвіном у 1970-х роках і відображає ідею «особливого місця», що стає частиною змісту твору. Згідно з позицією Р. Серри, спроба перенести таку

роботу дорівнює її знищенню (*Детальніше про специфіку site-specific постановок див. підрозділ 2.2*).

У сучасному розумінні site-specific театральні події можуть відбуватись у просторах, що не призначені для сценічної діяльності – від промислових приміщень до громадських місць. В українському контексті подібні практики розвиває команда «UZahvati», яка створює вистави-променади із використанням аудіогідів. Їхній підхід ґрунтується на принципі занурення глядача у подію через поєднання реального середовища та індивідуального маршруту.

О. Попова зазначає: «Сучасна сценографія України активно використовує прийоми інших видів мистецтв – вона тісно пов'язана з архітектурою, завдяки якій створюються нові сценічні побудови, використовує дизайнерські відкриття, образотворче та кіномистецтво, графіку та скульптуру» [58]. В цьому і є особливість та унікальність дизайн простору імерсивних постановок site-specific – дійство спускається з підмостків, виходить із залів з порт'єрами та занурює глядача у реальний світ.

Виразним прикладом української театральної імерсії, що поєднує просторовий експеримент і сенсорну драматургію, стала вистава «Сліпота» (2018), створена незалежним мультимедійним театром «Мізантроп» за мотивами роману Жозе Сарамаґо [179]. Цей проєкт, реалізований у жанрі site-specific, перетворює фізичне середовище на повноцінного співтворця сценічної дії (рис. Б.13). Ключовим дизайнерським рішенням стала радикальна сенсорна трансформація простору – позбавлення глядача одного з базових чуттів: зору. Протягом усієї вистави аудиторія перебуває у темряві, де глядацьке тіло змушене адаптуватися до незвичних, загострених умов. Актори, що діють у тій самій темряві, розміщуються в безпосередній близькості до глядача, руйнуючи звичну дистанцію між сценічним та побутовим простором. Такий дизайн перформативного середовища генерує глибоку партиципативну взаємодію, в якій кожен учасник – не просто свідок, а співучасник. Саме через тілесну дестабілізацію вистава відкриває простір для переосмислення моральних кодів, соціальних ієрархій і самого акту сприйняття. Особливу роль у виставі почало

відігравати світлове оформлення, активне використання медіатехнологій. За безумовної першості режисера, вистава зараз – це продукт колективної творчості, і роль художника стає особливо важливою. У наші дні театр виявляє зв'язки з таким феноменом сучасності, як віртуальна реальність, причому ці зв'язки виявляються одночасно в різних рівнях – від утилітарно-технічного до концептуального [78, с. 35].

Здається, віртуальна реальність сьогодні прагне набути деяких рис театру, тоді як театр виявляє у віртуальній реальності нову техніку для реалізації своїх новаторських пошуків. Використання віртуальних декорацій, комп'ютерних змодельованих просторів, в яких живі артисти на сцені, вже не є сферою фантастики [78, с. 35]. Нині прикладів в українському театрі не так багато, але за певного рівня технічної оснащеності театру ця форма організації сценічного простору стає можливою. Питання доповнених просторів побіжно з'являється в полі зору багатьох дослідників, але більше з технічної сторони. При цьому прицільно розробці дизайну доповненої реальності уваги приділяється не багато, що обумовлює потребу в подальших дослідженнях.

У сучасному перформативному мистецтві дедалі частіше відбувається інтеграція цифрових та фізичних вимірів, що зумовлює появу нових форм взаємодії між глядачем, простором та твором. Однією з найдинамічніших тенденцій у цьому напрямку є використання просторової доповненої реальності (Spatial AR), яка забезпечує створення імерсивних середовищ з високим ступенем інтерактивності. Ці середовища змінюють уявлення про межі сценічного простору та ролі учасників у театральному процесі.

О. Фоміна зазначає, що проєкт «Adidas Speedfactory», розроблений агентством «Resn», демонструє приклад інсталяції з високим рівнем персоналізації. В одному з модулів – «Digital Mirror» – глядачі могли бачити себе у вигляді 3D-моделей, які реагували на їхні рухи. Візуалізація базувалася на реальних біометричних даних, зібраних за допомогою сенсорів [114]. У цьому випадку глядач виконував роль спостерігача зовнішнього ефекту власної присутності. Такий формат можна класифікувати як віддзеркалювальну

імерсивність, у якій просторовий дизайн слугує не лише візуальною проєкцією, а й медіатором між тілесністю та її цифровим відображенням. Подібні практики посилюють усвідомлення себе як частини простору, але не вимагають від глядача активної трансформації середовища.

Інший тип взаємодії ілюструє проєкт «Driven by Emotion», де датчики фіксували емоційні реакції глядача та трансформували їх у динамічні візуальні патерни. Цей підхід уже передбачає більш глибоке включення глядача до середовища та ілюструє напрям сприйняття, що спрямований як на зовнішнє середовище, так і на внутрішній досвід. Імерсивність визначає глибину естетичного занурення та «ефект присутності» в цифровому просторі. У цьому випадку просторовий дизайн набуває емоційно-реактивного характеру, формуючи гнучке середовище, що не лише відповідає на фізичні сигнали, а й інтерпретує психологічні стани користувача. Така взаємодія розширює межі взаємозв'язку людини й середовища, уводячи до дизайну фактори афективності й суб'єктивного досвіду.

Проєкт «Dreamed Japan. Images of the Floating World», створений студією «Danny Rose» у 2020 році для Atelier des Lumieres (Франція), є прикладом занурюючої наративної інсталяції, де глядачі без фізичної взаємодії повністю охоплені простором [109]. На відміну від попередніх прикладів, тут реалізовано естетичну імерсію через тотальне охоплення візуальним контентом. Простір функціонує як суцільна медіаоболонка, де користувач – споглядач, але не інтерфейсний агент. Такий підхід фокусується на кінематографічній драматургії середовища, а не на інтерактивності.

Інсталяція «Iron Civilization» (POSCO, 2021) [125], створена компанією «Giantstep» у співпраці з Ihsu Yoon, натомість залучає користувача до безпосередньої взаємодії. Учасники мають змогу змінювати візуальні параметри середовища через власні рухи, що створює ефект рефлексивного дослідження простору. У цьому випадку глядач трансформується на дієвого суб'єкта – творця середовища (рис. Б.22). Умовна межа між глядачем і простором тут зникає: проєктний дизайн розгортається в реальному часі як результат взаємодії. Такий

підхід відображає партиципаторну стратегію, у якій глядач – не спостерігач, а співмоделіст середовища. У цьому полягає еволюція імерсивного дизайну – від візуальної репрезентації до персоналізованої архітектоніки досвіду.

Імерсивна інсталяція «LAILA», представлена Фінською національною оперою та балетом в межах проєкту «Opera Beyond» у 2020 році, є прикладом проєкту, що інтегрує імерсивність, інтерактивність та змінність простору. Автори (Е.-П. Салонен, П. Весала, Т. Норвіо, колектив «Ekho Collective») застосували алгоритми генеративного дизайну на основі мовних та рухових параметрів глядачів [157]. Учасник стає співтворцем, а досвід – щоразу унікальним. Особливістю цього проєкту є втілення принципів генеративного дизайну, де імерсивність доповнюється непередбачуваністю сценарію. Це формує не лише унікальний досвід взаємодії, а й ускладнює поняття «вистави» як фіксованого дійства. Простір тут функціонує як живий організм, що реагує, адаптується і трансформується разом із користувачем.

Перформанс «Dromos», створений Fraction та Maotik для фестивалю Mutek, демонструє інший тип взаємодії – пасивну імерсію, де глядач лежить у купольному просторі й переживає послідовність аудіовізуальних трансформацій [110] (рис. Б.21). Така стратегія формує сенсорну імерсію, в якій глядач не ініціює змін, але глибоко включений у потік медіа-стимулів. У цьому випадку дизайн простору виконує терапевтичну, медитативну або трансвову функцію, що може бути актуальною для розвитку практик арт-релаксації та арт-реабілітації.

Зіставлення наведених прикладів дає змогу виявити типологію імерсивних взаємодій: від рефлексивної присутності до активної просторової модифікації. Просторовий дизайн у таких проєктах перестає бути лише естетичною оболонкою – він трансформується на платформу для міжсуб'єктного діалогу, афективного занурення та динамічного творення досвіду. Таким чином, доповнені простори в імерсивних практиках розкривають нові горизонти для взаємодії, рефлексії та естетичного досвіду. Типологічне розмаїття моделей участі – від споглядання до активного моделювання середовища – актуалізує

питання персоналізації театрального досвіду та трансформації глядача в агента події.

Сучасний театральний простір зазнає кардинальних змін під впливом цифрових технологій, що сприяють інтеграції фізичного середовища з віртуальними елементами. Особливого значення набуває концепція гібридного простору, яка передбачає взаємопроникнення матеріальної та цифрової реальностей, забезпечуючи нові формати сприйняття та взаємодії. Імерсивний театр є одним із провідних напрямів сценічного мистецтва, що активно використовує сучасні технології віртуальної (VR) та доповненої реальності (AR), 3D-мепінг, голографічні ефекти та мультимодальні сенсорні системи. Ці інноваційні рішення сприяють формуванню адаптивного середовища, здатного реагувати на дії акторів і глядачів у реальному часі.

Сьогодні гібридний простір у театральному контексті розглядається як інтеграція матеріальних та цифрових компонентів у єдину сценографічну систему. Він забезпечує розширені можливості для побудови просторової композиції вистави, включаючи динамічну зміну декорацій, візуальних проєкцій та інтерактивних елементів. Важливим аспектом є можливість інтерактивної участі глядача, що перетворює традиційний пасивний перегляд на активну взаємодію. Окрім інтеграції технологій, важливим є створення багаторівневої драматургії, де фізичний простір поєднується з цифровими нашаруваннями. Така структура дає можливість глядачам впливати на розвиток подій, створюючи ефект персоналізованого досвіду. Крім того, інтерактивні сенсорні технології дають змогу залучати аудиторію до безпосереднього контакту із середовищем, роблячи сцену «живою» та динамічною.

Розглянуті раніше технології AR, VR та 3D-мепінгу (*див. розділ 2*) у мультимодальному дизайні виконують такі функції:

– доповнена реальність (AR – забезпечує інтеграцію цифрових елементів у фізичне середовище, створюючи ефект доповненого сценічного простору);

– віртуальна реальність (VR – дає змогу створювати повністю цифрові театральні постановки, у яких глядачі взаємодіють із віртуальним середовищем через спеціальні пристрої);

– 3D-мепінг (технологія, що застосовується для динамічної зміни сценічних площин, перетворюючи їх у інтерактивні візуальні поверхні); голографічні проєкції створюють ефект присутності персонажів або об'єктів, які фізично відсутні на сцені, але формують ключові елементи драматургії [70, с. 30-33].

Тому розвиток імерсивного театру вимагає застосування принципів UX-дизайну для створення інтуїтивно зрозумілого та зручного для взаємодії середовища.

Р. Никоненко описує, що в межах UX-дизайну важливим є контроль емоційного комфорту глядача, а також забезпечення навігаційної зрозумілості в середовищах, що змінюються в реальному часі [55, с. 128–131]. Ключовим фактором стає персоналізація досвіду глядача. Деякі постановки вже використовують алгоритми, які аналізують емоційний стан людини та відповідно змінюють нарративні елементи вистави, створюючи неповторний досвід для кожного відвідувача. Виходячи з цього, гібридний простір є ключовим елементом сучасного імерсивного театру, що дає можливість інтегрувати фізичні та цифрові компоненти в єдину сценографічну систему. Використання AR, VR, 3D-мепінгу та голографічних технологій забезпечує нові можливості для побудови динамічного театального середовища, що реагує на дії учасників та формує індивідуалізовані досвіди.

Впровадження UX-принципів у сценографічне проєктування імерсивних вистав трансформує театральний простір із репрезентативного на інтерактивно-чутливе середовище, орієнтоване на досвід користувача. Такий підхід забезпечує високий рівень когнітивної та емоційної залученості, оскільки дає можливість враховувати індивідуальні маршрути сприйняття та тілесну динаміку глядача. Простір, побудований за логікою UX-дизайну, виконує не лише естетичну, а й навігаційну, комунікативну та регулятивну функції, адаптуючись до потреб

відвідувача. Особливо перспективним є впровадження нейротехнологій та біометричних сенсорів (наприклад, моніторингу частоти серцевого ритму, температури тіла, електропровідності шкіри), які дають змогу створювати адаптивне середовище, що реагує на фізіологічні параметри глядача в реальному часі. Це відкриває нові горизонти для персоналізованого мистецького досвіду, в якому взаємодія простору й учасника перетворюється на форму емпіричного діалогу, а сам театр набуває ознак чутливої системи, що сприймає, обробляє й трансформує дані в межах художньої події.

У театральному середовищі ці принципи проявляються через редукацію декорацій, мінімізацію кольорової палітри та точкове використання світла як головного акценту, що трансформує простір у самодостатню драматургічну площину. Таким чином, розвиток гібридного театального простору визначає нові горизонти сценографії, роблячи її більш технологічною та адаптивною до потреб сучасної аудиторії.

У цьому контексті варто розглянути споріднені перформативні практики, такі як VR-квести, що також базуються на принципах імерсивності та мають спільні методи просторового дизайну. Їхній аналіз дає змогу краще зрозуміти можливості та обмеження цифрових середовищ, а також визначити відмінності від театральних форматів.

Показовою інтерпретацією імерсивного театру є квест-простір. У перекладі з англійської слово «quest» означає «пошуки». Спочатку термін «квест» застосовували виключно у комп'ютерних іграх компанії «Sierra On-Line», а згодом так почали називати активні розважальні та інтелектуальні ігри. Один з головних принципів, на яких ґрунтується квест-простір, – імерсивність. Іншими словами, це можливість повністю зануритися в ігровий світ та відчувати себе його частиною. Для досягнення цього ефекту розробники створюють спеціальні інтерактивні середовища з урахуванням різних факторів, зокрема, звуку, світла, декорацій, реквізиту, ароматів тощо.

На початку XXI ст. можна виокремити різні види квесту: реальний квест, веб-квест, персональний квест, сіті-квест, ескайп-рум, екшн-квест, квест-

перформанс, горрор-квест, морфеус-квест. Усі ці підвиди потребують принципів імерсивності, адже, так чи інакше, глядач, котрий є безпосереднім учасником квесту, може змінювати хід подій та втручатися у сюжетну основу. Також кожен із квестів має певний просторовий дизайн, який залежить від виду, тематики постановки та кількості учасників.

Один з головних аспектів просторового дизайну квест-кімнати – це її локація. Кімната повинна бути розташована в зручному місці з легким доступом, але при цьому не повинна бути занадто видимою або відчутною ззовні, щоб зберегти ефект відкриття для гравців. Крім того, просторовий дизайн повинен давати можливість створювати різні головоломки та завдання, які базуються на взаємодії з кімнатою та її об'єктами. Наприклад, створення схованок, прихованих дверей, комбінацій замків, підтримання відчуття «подорожі» через кімнату тощо. Власне, дизайн простору становить важливу деталь, що відрізняє виставу імерсивного театру від квесту за принципом імерсивності. Простір проектується з урахуванням концепції гри і сценарного плану. Для створення цілісної картини дизайнери-постановники використовують широкий спектр сучасних технологій: від мультимедійних до віртуальної й доповненої реальності. Це реалізується також за допомогою використання сенсорних екранів та голосових команд. Подібні технології дають можливість гравцям взаємодіяти зі світом, створеним у межах кімнати.

Просторовий дизайн квесту за принципом імерсивності також впливає на формування наративу дійства. Наприклад, у квест-кімнаті можуть бути використані складні декорації для створення лабіринтного середовища, де кожен поворот вестиме глядача до іншої зали або зустрічі з актором. Це може допомогти викликати почуття напруги і розвитку дії. Тому саме просторовий дизайн є вирішальним фактором у визначенні функціональності й атмосфери квест-кімнат і має ключове значення для успішної гри.

Вдамося до аналізу квестів одного з представників подібної ігрової індустрії в Україні – харківської компанії «Замкнені». Вони налічують більше 50-ти квестів, що мають різні рівні складності та призначені для різних вікових

категорій учасників. Кожен з них має свою історію, чітко розроблений дизайн простору з продуманими деталями. Так, показовим прикладом вдалого просторового дизайну квест-кімната «Втеча з в'язниці» (рис. Б.14). Простір відображає справжню тюремну камеру: на стінах зображені брили тюремного каменю, є решітки на вікнах, важкі металеві двері замкнені на замок. Все це створює відчуття депресивної атмосфери та замкненості, що й потрібно для квесту про втечу з місця ув'язнення.

Попри спільну методологію занурення, естетика квестів і імерсивного театру суттєво різняться. Квест-простір перш за все орієнтований на гейміфікацію й досягнення чітко окресленої мети – пошуку, розв'язання завдань, перемоги. Імерсивний театр, навпаки, фокусує увагу на створенні багаторівневого естетичного і психоемоційного досвіду, у якому результат не є наперед заданим. У квесті простір виконує радше функціональну роль декорації-головоломки, тоді як у театрі він перетворюється на повноправного учасника драматургії, що генерує смисли і провокує афект. Таким чином, у квестах естетика підпорядковується сценаріям гри, а у театрі – сценаріям емоційного переживання та рефлексії.

Більшість квестів від «Замкнених» засновані на VR-технологіях. Такі технології використовуються для створення реалістичних і напружених імітацій віртуального світу, який гравці можуть досліджувати і взаємодіяти з його персонажами та об'єктами за допомогою віртуальних окулярів і спеціальних контролерів. Технологія VR, на думку К. Юдової-Романової та В. Стрельчук, «є результатом експерименту з візуальними образами та розробкою технічних спецефектів для перенесення глядача всередину реальності вистави, є темою, над якою працює творча команда режисерів, сценографів і програмістів» [80].

Хоча VR-дизайн відкриває безпрецедентні можливості для створення імерсивних середовищ, він має і низку обмежень. Одним із найважливіших є ризик втрати тілесної присутності: глядач може відчувати відчуження від власного тіла, втрачаючи баланс між віртуальним досвідом та реальним сприйняттям. Крім того, перенасиченість цифровими ефектами іноді призводить

до сенсорного перевантаження, що знижує здатність до рефлексії. Обмеженням є і стандартизованість інтерфейсів – складно створити по-справжньому унікальний фізичний слід взаємодії, властивий живому театру. Одні з найпопулярніших квест-кімнат, – «Chernobyl», «Prince of Persia», «Alice» тощо, були створені за принципом імерсивного театру.

Дизайн квестів також передбачає створення ефектів, які допомагають змодельовати реалістичну атмосферу та відчуття присутності в ігровому світі. Це можуть бути звукові ефекти, візуальні ефекти (такі як вогонь, дим чи дощ), а також спеціальні ефекти, які використовуються для створення імітації руху та інших взаємодій з навколишнім середовищем. Імерсивне сприйняття зацікавлює, зокрема, з погляду психології. Почуття присутності є важливим аспектом переживань людини, яка взаємодіє з віртуальним середовищем. Воно проявляється у відчутті перенесення у віртуальне середовище і реальності взаємодії з розташованими у віртуальному середовищі об'єктами. Тому це почуття можна визначити як сприйняття безпосередньої взаємодії з віртуальним середовищем без усвідомлення того, що це середовище штучно змодельоване технологією [96].

Дизайн VR-простору розроблений спеціальними художниками, які також моделюють декілька варіантів змін подій, що залежатимуть від дій самого учасника. Надважливим є дизайн віртуального простору цих квестів, адже глядач-учасник сприймає спочатку візуальну картинку, а лише потім – зміст і наповнення. Кожна деталь (ворота, стіл, пам'ятник та інше) максимально наближені до реальних. Можна помітити, що творці квесту найчастіше надають переваги стилістиці реалізму.

VR-квест «Chernobyl» заснований на подіях, що сталися на Чорнобильській АЕС в 1986 р. Дизайн простору реалістичний та відтворює атмосферу того часу. Використовуються детально відтворені 3D-моделі реальних об'єктів, таких як реактор та будинки у зоні відчуження. Щоб забезпечити максимально реалістичну атмосферу, в квесті використовуються

звукові ефекти, такі як шум вітру, дзижчання лічильника Гейгера чи крики тварин, а також візуальні ефекти, такі як дим та кровотечі.

Ще одним VR-квестом простору «Замкнені» є «Prince of Persia» – це гра, яка реалізована на відомій однойменній відеогрі. Дизайн простору містить реалістичні 3D-моделі будівель та пейзажів, які відтворюють середньовічну архітектуру та декорації (рис. Б.17).

Іноді трапляється й дизайн у стилістиці, що поєднує реальний і фантастичний світи. Так, квест «Alice» – це VR-гра, що побудована на легендарному романі Л. Керрола «Пригоди Аліси у Дивокраї». Тут дизайн простору максимально наближений до опису роману та його екранізацій, містить 3D-моделі, детально відтворені текстури та освітлення. Щоб забезпечити відповідну атмосферу, в квесті використовуються звукові ефекти, такі як шепіт листя та спів птахів, що мають бути синхронізовані з візуальними образами, такими як мерехтіння свічок і полум'я (рис. Б.18).

Незважаючи на ігровий характер VR-квестів, їхній дизайн є релевантним для іммерсивного театру, оскільки демонструє потенціал інтеграції мультисенсорних технологій, персоналізованих сценаріїв і архітектурної моделі простору. Досвід VR-квестів підтверджує, що створення багаторівневої взаємодії з середовищем потребує не лише віртуальних рішень, а й концептуального підґрунтя, що визначає значення кожної деталі.

Аналіз VR-квестів і техноестетичних інсталяцій розширює уявлення про просторовий дизайн як про поліфонічну систему, що поєднує матеріальність, цифрові нашарування й інтерактивні елементи. З огляду на зазначене просторовий дизайн уже не замикається на візуальності чи функціональності, а перетворюється на гнучку методологію побудови досвіду – від традиційної сценічної події до гібридного перформативного середовища. Техноестетика в іммерсивному театрі займає особливе місце, оскільки вона дає можливість театральним постановкам не лише включати новітні технології, але й змінювати сприйняття класичних театральних форм. Термін «техноестетика» бере початок у 1960-х роках, коли митці та філософи почали замислюватись над естетикою

технологічних процесів. У сценічному просторі цей прийом є не лише способом створення видовищних ефектів, а інструментом драматургії, що працює з психологією глядача. Через поєднання алгоритмічного відео, інтерактивного освітлення та аудіовізуальних тригерів дизайнери вибудовують сценарії емоційного реагування – від напруги до катарсису. Таким чином, техноестетика стає мовою сучасного театру, яка не просто прикрашає простір, а створює автономні пласти змісту, що співіснують з дією акторів і дають змогу конструювати багатовимірну подієвість.

Стиль техно в сценографії запозичує мінімалізм, технологічність та гру текстур, що походить із інтер'єрних практик. У театральному просторі техноестетика набуває значення як візуального, так і експериментального інструменту. Сучасна сценографія вже не є пасивним тлом для дії: вона створює середовище, яке реагує, трансформується й впливає на глядача. Наприклад, використання генеративного відео або світлового коду (як у «GAZ» від «Nova Opera») [57] дає змогу режисерам створювати нові пласти реальності (рис. Б.19). Сенсорні технології, такі як доповнена та віртуальна реальність, інтерактивні екрани та світлові інсталяції, відкривають нові можливості для глядацької взаємодії. Наприклад, доповнена реальність дає можливість поєднувати віртуальні об'єкти з реальним оточенням, створюючи у глядача відчуття повної зануреності в події.

Значущим елементом техноестетики є також візуальний код. Візуальні рішення в імерсивних виставах слугують не лише для краси, а й для створення певного символічного підґрунтя для глядача. Символи, кольори, форми та просторова організація стають частинами оповіді, поглиблюючи тематику вистави. Глядач «читає» простір, як текст, у якому кожен елемент має значення. Дизайнери використовують методи архітектурної символіки, медіа-арту та інтерактивного дизайну, щоб створити нову драматургію без слів. Дослідження техноестетики як культурного явища вимагає мультидисциплінарного підходу, що поєднує:

- філософію медіа;

- театрознавство;
- теорію інтерфейсу і дизайну;
- сучасну естетику [151, с. 249].

На відміну від класичного театру, де сценографія служить оформленням простору, у імерсивному театрі вона сама по собі виконує наративну функцію. Простір і його візуальне наповнення трансформуються в «мову», здатну розповідати, впливати, орієнтувати. Львівський Національний театр імені Марії Заньковецької є одним із закладів культури, що нещодавно почав використовувати імерсивний формат у своїх постановках. У 2024 році театр показав прем'єру вистави «Кайдаші», яка продемонструвала вдале поєднання імерсивних елементів із традиційним театральним мистецтвом. Наведена постановка поєднала сучасне бачення відомого українського твору із залученням глядачів до подій, які відбувалися не тільки на головній сцені, а й в інших просторах театру [6] (рис. Б.20).

Хоча імерсивний театр існує у світі понад два десятиліття, в Україні він з'явився відносно нещодавно і лише набирає обертів. Його становлення в Україні почалося приблизно у 2010-х роках, але найбільш інтенсивний розвиток припав на середину цього десятиліття. Перші імерсивні вистави в Україні були переважно експериментальними і створювалися незалежними театральними колективами, часто шукаючи нові способи залучення глядача. Одним із перших помітних проєктів став «Verbatim. Війна» від київського театру «PostPlayТеатр», заснованого у 2015 році. Ця вистава поєднувала елементи документального театру, де використовувалися реальні історії людей, із формами безпосередньої взаємодії з аудиторією, занурюючи глядачів у контекст воєнних подій через особисті розповіді.

Важливою віхою у розвитку імерсивного театру в Україні стала вистава «The Time» київської команди «UZahvati», яка з'явилася у 2016 році. Цей проєкт став знаковим, оскільки саме з нього розпочалася діяльність першої в країні творчої групи, що спеціалізувалася на створенні імерсивних проєктів. «The Time» відзначався глибоким зануренням глядачів в атмосферу вистави, де межі між

акторами та публікою були розмиті, а кожен міг відчутти себе частиною історії, що розгорталася навколо. Розглянута постановка заклала фундамент для подальшого розвитку імерсивного театрального мистецтва в Україні, надихаючи інші колективи на експерименти з цим захопливим форматом [187].

В імерсивній виставі присутність акторів не завжди є обов'язковою у традиційному розумінні. Коли ж актори залучені, вони перебувають дуже близько до глядачів, часто на відстані руки, і їхня взаємодія відбувається природно, відповідно до атмосфери конкретної локації. Актор може виконувати різні ролі: бути таким же спостерігачем, як і глядачі, просто проходити повз, або ж бути органічно вплетеним у сюжет, як це було у виставі «The Time» від команди «UZahvati». Наприклад, під час переміщення глядачів підземним переходом вони зустрічали вуличного музиканта, який насправді грав на інструменті. Слухаючи фрагмент його гри, синхронізований з музикою в навушниках, глядачі потім неодноразово бачили цього ж актора в інших місцях: у парку Шевченка за шаховою партією і, нарешті, на фінальній сцені, коли він проїжджав повз на велосипеді. Таким чином, актор ставав своєрідним «якорем», що об'єднував різні епізоди вистави [187]. Отже, актори в імерсивному театрі не завжди вступають у пряму комунікацію з глядачами. Часто вони є елементами режисерської задуми, які підкреслюють ключові моменти або акцентують увагу на певних деталях. Цікаво, що для глядачів у такій виставі навіть звичайні люди, які займаються своїми справами в обраному просторі, можуть стати частиною розповіді, несвідомо виконуючи роль «акторів» у їхньому особистому досвіді проживання сюжету.

Дизайн імерсивного театру активно використовує техноестетику, поєднуючи сучасні технології з художніми рішеннями для створення унікального глядацького досвіду. Ключовими елементами цього підходу є інтеграція медіа, сенсорних технологій та розробка виразного візуального коду. У зв'язку з розширенням технологічного і концептуального інструментарію сценограф повинен володіти не лише традиційними навичками композиційної роботи, а й знаннями у сфері UX-дизайну, програмування інтерактивних середовищ,

технологій AR і VR, сценарного моделювання взаємодії. Особливо важливими стають навички організації мультисенсорного досвіду та розуміння когнітивних механізмів сприйняття, що дає змогу створювати простори з високим рівнем залучення і персоналізації.

Загалом, естетика залучення змінює фундаментальні підходи до сценографії. Сценограф перестає мислити простір як декорацію чи тло і починає проектувати його як інтерактивну систему, що ініціює емоційні стани й тілесні переживання глядача. Простір стає активним агентом драматургії, здатним моделювати сценарії присутності, дезорієнтації або співпричетності. Це зрушення перетворює сценографію на міждисциплінарну практику, що поєднує знання про медіа, поведінкові патерни і психологію сприйняття. Отже, поєднання site-specific практик, VR-дизайну та техноестетичних методів ілюструє поступову трансформацію сценографії в інтегративну систему, що виходить за межі традиційної театральної події.

3.3. Мультимодальність і національна ідентичність у сценічному дизайні сучасного українського театру та міжнародних практиках

У сучасному українському іммерсивному театрі просторовий дизайн постає не лише естетичним або декоративним компонентом, а й визначальним інструментом формування інтермедійного мистецького досвіду, що ґрунтується на синтезі візуального, аудіального та тілесного сприйняття. Дизайнерські рішення в таких постановках не просто обрамлюють сценічну дію, а активно структурують її, виступаючи повноцінним учасником наративу. Простір у цьому контексті трансформується з фону на середовище активної взаємодії, де архітектоніка просторової організації прямо впливає на характер і глибину глядацького занурення.

Характерною рисою українського досвіду є впровадження принципів динамічного моделювання простору, що передбачає використання змінних конструкцій, адаптивних матеріалів та мультимедійних технологій, які дають можливість створювати сценографію з високим рівнем функціональної

гнучкості. Такі середовища не є статичними – вони змінюються відповідно до логіки драматургії, формуючи змінне середовище, яке перебуває в постійній взаємодії з глядачем. Рішення щодо освітлення, звукового середовища та розташування об'єктів приймаються з урахуванням перцептивних характеристик простору, що дає можливість максимально активізувати сенсорні канали реципієнта.

Українські імерсивні постановки демонструють прагнення до створення цілісного просторово-комунікативного середовища. Застосування інтерактивних елементів – сенсорних платформ, об'єктів з тактильною або аудіовізуальною реакцією, а також розміщення глядача в нетипових позиціях (наприклад, у центрі події або всередині сценічного простору) – змінює традиційну парадигму «глядач – сцена» на принципово нову, де учасник стає співавтором події. Такий підхід потребує від дизайнера глибокого розуміння не лише візуально-композиційних законів, а й логіки руху, зональної диференціації простору та способів комунікативного занурення.

Окрему увагу варто звернути на використання архітектурних рішень як основи формування середовища вистави. Часто обрані локації – закинуті індустріальні приміщення, підземелля, історичні будівлі – проходять процес повної дизайнерської трансформації. Їхній просторовий потенціал перетворюється на ресурс для побудови наративної структури, де кожен архітектурний фрагмент виконує функцію сюжетного маркеру або засобу психологічного впливу.

Також важливою особливістю є функціональна координація звуку та світла як просторових інструментів. Світловий дизайн в імерсивних постановках використовується не лише для підсвічування або естетизації сцени, а як засіб активації просторової драматургії, фокусування уваги, моделювання часу та емоційного ритму. Звуковий супровід проєктується з урахуванням акустичних властивостей середовища, часто через багатоканальні системи, що створюють тривимірне звукове поле, в якому глядач перебуває в центрі подій.

У сучасних українських імерсивних постановках просторовий дизайн є не просто декоративним оформленням, а повноцінною композиційною і смисловою одиницею. Його проектування потребує міждисциплінарного підходу, що включає елементи сценографії, архітектурного моделювання, світлового та звукового дизайну, цифрових технологій та взаємодії з глядацькою перцепцією. Саме така інтеграція дає змогу сформувати нові формати театрального досвіду, де дизайн стає ключовим механізмом створення ефекту занурення та побудови простору, відкритого до постійної зміни, руху та взаємодії.

Ключовим завданням просторового дизайну в українських імерсивних театральних практиках є забезпечення не лише візуального, а й багатоканального сенсорного занурення глядача у простір події. Завдяки точному опрацюванню матеріальних і нематеріальних характеристик середовища – таких як тактильність поверхонь, акустичні властивості, специфіка ароматів, температурних або вібраційних ефектів – формується складна мультимодальна композиція, яка активує різні рівні сприйняття. Дизайнерська стратегія у цьому випадку спрямована на формування цілісного перцептивного досвіду, де естетичне сприйняття поєднується з тілесною присутністю у сценічному просторі. Деталізоване моделювання атмосфери на рівні матеріальної фактури та фізіологічного відчуття посилює імерсивний ефект і забезпечує високий ступінь емоційної залученості.

З огляду на це, просторовий дизайн постає як засіб художньої комунікації, що функціонує через комплексне сенсорне середовище, а не через ілюстративну або лише візуальну репрезентацію. Завдання дизайнера полягає в побудові такої конфігурації простору, яка буде інтуїтивно «читатися» глядачем як жива структура, що реагує на його присутність та дію. Системи керованого освітлення, локальні звукові об'єкти, ароматизовані зони або динамічні текстури втілюються як інструменти формування емоційної динаміки події.

Однією з характерних особливостей просторового дизайну в українських імерсивних постановках є інтеграція національно-культурного контексту як композиційної та концептуальної основи середовища. Мова йде не лише про

естетичне цитування етнічних елементів або стилістичних мотивів, а про глибоку реінтерпретацію культурних кодів у дизайн-просторі. Архетипні образи, історичні алюзії, автентичні матеріали, локальні символи використовуються як засоби формування смислового поля середовища, що резонує з глядачевим досвідом. Таким чином, простір вистави починає функціонувати як середовище реконструкції культурної пам'яті, в якому відбувається не лише естетичне переживання, а й ідентифікаційний процес.

Цей підхід зумовлює застосування таких дизайнерських стратегій, які дають змогу просторовим рішенням відображати ментальні й історичні маркери українського контексту. Це можуть бути елементи архітектурної спадщини, зокрема її фрагменти або цитати, стилізовані текстури, об'єкти традиційного побуту, що інтегруються у сценічний простір через сучасні матеріали та технології (лазерне різання, 3D-друк, інтерактивне освітлення, екрани доповненої реальності тощо). Відповідно, простір вистави стає не лише функціональним тлом подій, а носієм культурної семантики та ідентифікаційної сили.

У розвитку сучасного українського дизайну, зокрема середовищного й сценографічного, принципово важливою є концепція поєднання національного і глобального культурних векторів. Як зазначає Л. Єспік, у країнах Центрально-Східної Європи, до яких належить і Україна, історично сформувалася висока художня складова проєктної культури [23]. Це стало передумовою для створення конкурентоспроможних рішень у сфері дизайну середовища та предметно-просторових форм. У цьому контексті українська сценографія спирається на багатий національний культурний досвід, але водночас активно інтегрує європейські інноваційні підходи й естетичні стандарти, що підсилює її ідентичність у глобальному мистецькому полі. Такий синтез культурних цінностей і технологічних практик забезпечує особливу якість сучасних сценографічних проєктів, у яких національна традиція органічно взаємодіє з універсаліями світового дизайну.

Аналіз сучасних українських імерсивних вистав демонструє високий рівень проєктної креативності в галузі просторового дизайну, а також наявність чітко виражених національних стратегій просторової організації театрального середовища. Комплексний підхід до дизайну середовища – від структурування руху глядача й вибору матеріалів до інтеграції аудіовізуальних рішень – свідчить про становлення дизайнерського мислення як провідного чинника у формуванні сучасних театральних практик. Український імерсивний театр постає унікальним середовищем експерименту, в якому просторовий дизайн набуває функції естетичного, сенсорного й ідентифікаційного медіатора. Його роль полягає не лише у формуванні середовища події, але й у конструюванні досвіду глядача як учасника складної комунікативної структури. На відміну від універсальних підходів до UX-дизайну, українські імерсивні практики інтегрують локальні культурні коди (етнічні символи, архетипи пам'яті), що перетворює технологічне середовище на медіум національної ідентичності. Мультиmodalність тут використовується не лише як засіб естетизації, а як інструмент реконструкції колективної пам'яті, актуалізації національних символів і створення відчуття приналежності.

Аналіз просторових рішень в українських імерсивних театральних практиках сприяє не лише виявленню специфіки національного підходу до організації сценічного середовища, а й розкриттю потенціалу інновацій у сфері дизайн-мислення. Вивчення сучасних українських кейсів дає можливість окреслити ефективні методи інтеграції архітектурного, сценографічного та технологічного інструментарію в театральний простір, орієнтований на створення цілісного сенсорного досвіду глядача. Таким чином, український досвід імерсивного театру постає як база для розробки нових проєктних стратегій, які можуть бути адаптовані до різних контекстів сучасного культурного виробництва. Зібрані дані дають можливість формулювати аналітичні висновки і проєктні рекомендації, що становлять інтерес не лише для локального, а й для міжнародного фахового середовища, зокрема у сфері дизайну просторових мистецьких практик.

Одним із прикладів використання нетрадиційних дизайн-рішень в імерсивному просторі є формат вистав-аудіотурів, де просторове занурення здійснюється завдяки точному розрахунку маршруту, аудіоінтерфейсу та архітектурної топографії локації. У подібних проєктах фізичний простір поєднується з віртуальним і нарративним вимірами, утворюючи поліпросторовий комунікативний дизайн. Унікальний приклад такого формату – імерсивна вистава «Stereo» від українського театрального об'єднання «UZahvati», в якій основною формою взаємодії є навушниковий аудіогід для пари учасників. У цьому випадку просторовий дизайн вистави реалізується через поєднання індивідуального маршруту руху, аудіоінструкцій, що синхронізуються з переміщенням, і реального міського ландшафту, зокрема стадіону, що трансформується в інтимний перформативний простір. Архітектура стає тлом для глибинного особистісного досвіду, який викристалізовується за допомогою точно дозованого звукового впливу. Дизайн такого середовища передбачає високу ступінь адаптивності, персоналізації та сенсорної активації – від вибору маршруту й точок зупинок до зміни тембру, ритму і просторової локалізації голосу в навушниках. Формат аудіотуру в даному випадку розгортає нову парадигму взаємодії з глядачем як із повноправним учасником дизайну події. Просторовий досвід формується як результат спільної участі архітектурного середовища, мультимедійних технологій і тілесного руху глядача. Таким чином, архітектура, цифровий інтерфейс та звуковий нарратив утворюють триєдину дизайн-систему, орієнтовану на занурення, трансформацію сприйняття й побудову нових форматів комунікації в мистецькому просторі.

Імерсивна виставка «Ukraine: Land of the Brave» (за участі: Українського фонду культури, Міністерства культури та інформаційної політики України, Національного музею Тараса Шевченка, медіа-партнерів) реалізує мультимодальний просторовий нарратив, у якому дизайн постає не як тло, а як афективна архітектура досвіду свідчення (Рис. Б.36). Простір організовано за принципом емоційної зональності: кожен епізод – автономна емоційно виразна сцена з власною ритмікою, колористикою, звуковим ландшафтом та візуальним

темпом. Синестетичне поєднання світла, відео, аудіо та тексту формує середовище повного занурення, де глядач втрачає дистанцію спостерігача і взаємодіє як учасник події. Особливу роль відіграє нефіксована маршрутизація, що дає можливість кожному самостійно конструювати траєкторію сприйняття – через тілесну присутність, вільний рух і персоналізований досвід. У цьому виявляється партиципаторна функція дизайну, що трансформує виставковий простір на інтерфейс пам'яті. Візуальне середовище не лише репрезентує війну, а й моделює етичну взаємодію глядача з травматичним змістом. Проєкт демонструє нову парадигму національної меморіалізації – через переживання, співчуття і співучасть як форми культурної свідомості.

Аналіз подібних рішень підтверджує, що інноваційні мультимедійні технології вже не є лише інструментом оформлення, а виступають повноцінним агентом просторової організації події. Вони формують нову логіку побудови сценічного середовища, де фізичне, віртуальне й емоційне поєднуються в інтерактивну єдність. Просторовий дизайн у цьому випадку стає платформою для створення персоналізованого досвіду, яка передбачає системне мислення дизайнера та інтеграцію інструментів UX/UI, аудіоархітектури і комунікаційних стратегій.

Досвід українських імерсивних практик, таких як «MONO» від «UZahvatі», підтверджує актуальність переходу до дизайн-центричної моделі створення театрального простору, де головну роль відіграє не просто форма, а досвід користувача, сенсорна насиченість і здатність середовища адаптуватися до сценаріїв індивідуальної взаємодії. Це сприяє не лише розширенню жанрових меж у сфері культури й мистецтва, а й формуванню нових інструментів культурної комунікації, просування творчих ініціатив і зміцненню ролі дизайну як міждисциплінарного драйвера інновацій.

Взаємозв'язок історичних моделей сценічного оформлення та сучасних практик просторового дизайну відкриває нові можливості для аналізу культурних процесів, зокрема в контексті синтезу мистецької діяльності та соціальної взаємодії. З урахуванням контексту аналізу сценічний дизайн постає

не лише як елемент візуального супроводу подій, а як інструмент проектування простору, здатного комунікувати ідеї, мобілізувати емоційний ресурс публіки та формувати ціннісно-орієнтовані спільноти. Це особливо помітно у формах перформативної благодійності, де художні засоби набувають функціонального виміру соціальної дії.

Сучасні українські та міжнародні приклади включення елементів сценічного дизайну в благодійні мистецькі акції, такі як стендап-виступи, мультимедійні інсталяції та імерсивні перформанси, засвідчують глибоку еволюцію просторових стратегій. Артисти дедалі частіше трансформують традиційні подієві платформи в багаторівневі дизайн-середовища, які поєднують функцію естетичної репрезентації з активізацією аудиторії через інтерактивність, нарративну включеність та емоційну залученість. У цьому контексті проектування сцени набуває значення не лише композиційного рішення, а й засобу створення атмосфери взаємодії, де естетика слугує посередником між мистецтвом і соціальною метою. В історичному контексті особливу роль відіграли ідеї С. Серліо та А. Аппія, які започаткували розуміння сценографії як інтегрованого простору, а не площинного тла.

У ХХ столітті тенденція до концептуалізації сценічного простору набула подальшого розвитку в роботах таких дизайнерів, як Е. Крейг. Його підхід до сценографії був максимально редукованим і символічним: Е. Крейг прагнув звести візуальні компоненти до узагальнених геометричних форм, що не ілюстрували, а інтерпретували смисли [101; 102]. Така стратегія значно вплинула на подальший розвиток дизайнерського мислення у сценографії. Просторові рішення почали проектуватися не лише з позиції декоративності, а як носії драматургічного навантаження, що акумулює емоційний потенціал твору.

Сценографія трансформується в мультимедійний та цифровий дизайн середовищ. Сучасні сценічні простори вже не є матеріальними декораціями в традиційному розумінні, а радше функціонують як інтерактивні платформи, які поєднують світло, звук, відео, доповнену реальність і цифрову анімацію в єдину дизайн-систему. Такі підходи активно впроваджуються і в благодійних

мистецьких проєктах, де просторовий дизайн слугує не тільки засобом естетизації, але й інструментом комунікації цінностей. Просторові рішення в таких подіях куруються відповідно до стратегій дизайну емоційного досвіду (emotional experience design), що дає змогу досягати глибшого залучення глядача, активізувати його емпатійний потенціал та підсилювати філантропічне посилення події.

Отже, розвиток сценографії як складника просторового дизайну демонструє перехід від декоративних функцій до концептуального проєктування інтерактивного середовища. Такий підхід, зокрема в українських мистецьких практиках, свідчить про зміщення акценту з формального оздоблення на дизайнерське конструювання сенсових, емоційних і комунікативних структур події.

У сучасному світовому контексті дизайн сценічних середовищ у благодійних і культурних подіях набуває дедалі більшої ваги як засіб побудови емоційного зв'язку з аудиторією та конструювання нових форматів соціальної взаємодії. Досвід міжнародних ініціатив, що поєднують мистецькі практики, мультимедійні технології та елементи просторової драматургії, є важливим референтним підґрунтям для розвитку українського імерсивного театру. Аналіз таких кейсів дає можливість виявити принципи організації простору, що сприяють формуванню колективної емоційної атмосфери, посиленню партиципативного досвіду та поглибленню ідентифікаційних процесів глядача. У новітній практиці організації благодійних заходів простежується тенденція до активного використання сценографії як інструменту візуально-комунікативного впливу. Особливого значення набуває інтегрований просторовий дизайн, що розглядається не лише як оформлення події, а як засіб формування емоційного середовища, здатного модулювати настрій аудиторії та посилювати її включеність у подієвий контекст. У цьому процесі дизайн виконує функцію медіатора між ідеологією події та її візуальним кодуванням, забезпечуючи трансляцію цінностей через формальні (естетичні) і змістові (нарративні) елементи.

Одним із ключових засобів художньої виразності в межах таких подій є використання мультимедійних технологій, зокрема динамічних відеопроєкцій, відео-арту, інтерактивних екранів, елементів доповненої реальності. Ці інструменти не лише акцентують окремі смислові вузли композиції, а й активують сенсорне сприйняття глядача, переводячи естетичну рецепцію в площину емоційно значущого індивідуального досвіду. Таким чином, благодійна подія з інтегрованим візуальним середовищем функціонує як дизайнерська система з високим ступенем партиципативності, де аудиторія стає не лише спостерігачем, а співтворцем атмосфери й емоційного наративу заходу.

Ілюстративним прикладом реалізації таких принципів є міжнародна благодійна ініціатива «Red Nose Day», яка поєднує театралізовану розважальну програму, стендап-комедію, музичні виступи та елементи соціального театру. Просторовий дизайн цієї події функціонує як кросмедійна комунікативна платформа, де сценічне середовище моделюється з урахуванням багатоканального доступу: офлайн-присутності, телевізійної трансляції та цифрового стримінгу. Структура простору дає змогу гнучко інтегрувати різні типи візуальних повідомлень – від великих екранів, що транслюють реальні історії бенефіціарів, до статистичних візуалізацій і відеозвернень. Таке середовище створює афективний медіа-простір, у якому функціонують не лише естетичні, а й етичні механізми взаємодії: глядач не просто споживає контент, а емоційно резонує з подією, що підсилює мотивацію до участі в благодійності.

У даному випадку дизайну відводиться ключова роль не лише як носієві естетичних параметрів, але і як системі управління увагою, емоціями та поведінковими реакціями глядачів. Хроматичні рішення, зокрема домінування насиченого червоного кольору як семантичного маркера благодійної ініціативи, спрямовані на формування візуального бренду події, а також стимулювання емпатійного включення аудиторії. Дизайн середовища для таких виступів передбачає створення камерної та персоналізованої атмосфери, яка підсилює контакт між виконавцем і глядачем. У таких умовах архітектоніка простору та розміщення аудиторії проєктуються як засіб стимулювання діалогу. Це

реалізується через максимальну відкритість сцени, використання низьких подіумів або повну відмову від них, що стирає межу між виконавцем і публікою.

Таким чином, використання візуальних ефектів, мультимедійних технологій та адаптивного просторового дизайну в сучасних благодійних акціях репрезентує новітній підхід до інтеграції художніх і комунікативних стратегій у сфері соціокультурного дизайну. Вони функціонують не лише як естетичні компоненти, а як інструменти конструювання середовища з високим символічним навантаженням, здатного посилювати ефект взаємодії між подією та її учасниками. Розуміння потенціалу сценічного дизайну як інструменту соціальної дії поглиблюється у міжнародних ініціативах, що поєднують мистецькі практики й технології. Аналіз таких прикладів дає можливість зіставити локальний український досвід із глобальними підходами до створення інклюзивного мультимедійного середовища.

Важливою складовою сучасних благодійних заходів є участь візуальних митців, які створюють повноцінні мистецькі простори за допомогою живих перформансів, художніх аукціонів, експериментальних інсталяцій і site-specific робіт. Просторовий дизайн таких заходів передбачає створення сценічних конструкцій складної морфології, які трансформують традиційні локації в художні середовища з ефектом імерсії.

Сучасні благодійні події, зокрема такі, як «Comic Relief», дедалі частіше демонструють приклади високого рівня інтеграції сценічного дизайну в загальну концепцію заходу, де кожен візуальний елемент виконує функцію не лише декоративну, а концептуально-комунікативну. Стендап-комедія, як основа події, супроводжується комплексним візуальним оформленням, що посилює драматургічну динаміку виступу й резонанс з аудиторією.

Ключову роль у таких заходах відіграє креативна кооперація між коміками та сценографами, у результаті якої кожен сценічний компонент – від розміщення глядачів до концептуального підбору кольорових рішень – підтримує емоційну траєкторію події. Візуальні елементи функціонують не лише як фонове оформлення, а як повноцінні інструменти дизайну комунікації, що дають

можливість структурувати сприйняття глядача, регулювати його увагу та емоційне включення. Такий підхід відповідає принципам емоційного дизайну, у якому естетика слугує інструментом впливу на соціальну поведінку.

Зазначене положення підтримується і соціокультурними дослідженнями, відповідно до яких «на благодійних заходах люди відчують духовну та матеріальну єдність, відкрито демонструють себе і в такій же якості бачать інших» [13]. Це обґрунтовує важливість просторового дизайну як медіатора між індивідуальним досвідом глядача та колективною місією заходу. Високий рівень візуальної та концептуальної послідовності у таких дизайн-стратегіях є запорукою їхньої ефективності: через влучне поєднання естетики, змісту й інтерактивності, вони апелюють не лише до емоцій, а й до інтелектуального та етичного ресурсу глядача, активуючи критичне мислення і внутрішню мотивацію до дії. До інструментів такого впливу належать інтерактивні технології, мепінг, світлова режисура, об'ємний звуковий ландшафт, алгоритмічні сценарії подій, що разом створюють багатовимірну поліфонію впливу.

Мистецтво як форма соціальної дії постійно адаптується до змін суспільства і технологій. Із розвитком цифрових рішень – включно зі штучним інтелектом, доповненою реальністю, генеративним дизайном та середовищем, керованим даними – фандрайзингові ініціативи виходять на новий рівень складності та взаємодії. У майбутньому це будуть гібридні події, що об'єднують фізичний і віртуальний простір, культурні коди та технологічні інновації, а сценічний дизайн стане провідником етичного повідомлення, концептуальним ядром мистецького висловлювання.

Таким чином, досвід сучасного сценічного дизайну у сфері креативного фандрайзингу доводить, що художня мова простору має потенціал формування нових соціальних реальностей. Вона не лише збагачує сприйняття, а й активує емпатію, створює спільні ціннісні орієнтири, мобілізує громадськість навколо важливих питань. Сценічний дизайн постає як медіатор між естетикою і дією, між мистецтвом і трансформацією суспільства, що підтверджує його роль як

автономної й активної дисципліни, здатної змінювати світ не символічно, а конкретно – через створення нових форм солідарності, участі та взаєморозуміння.

Важливо, що мультимодальність у благодійних мистецьких подіях також виконує функцію посилення культурної ідентичності. Завдяки поєднанню аудіовізуальних проєкцій, інсталяцій, інтерактивних медіа та елементів національної символіки, просторовий дизайн таких заходів здатен актуалізувати спільні цінності, історичні коди й образи колективної пам'яті. Це дає можливість глядачеві не лише емоційно співпереживати події, а й ідентифікувати себе як частину спільноти, що поділяє культурну спадщину і соціальну відповідальність. У цій аналітичній площині мультимодальність стає засобом репрезентації локальних сенсів, завдяки чому благодійні ініціативи перетворюються на простір символічного єднання.

Для українського театрального середовища такі приклади є цінними моделями інтеграції мультимедійних технологій, просторових рішень і комунікативних стратегій. Водночас локальна практика зберігає унікальність завдяки тісному зв'язку сценічного дизайну з національною ідентичністю, що визначає відмінність українського підходу до проєктування театрального простору.

Висновки до розділу

Імерсивний театр початку XXI століття репрезентує новий тип художнього простору, в якому дизайн функціонує не як візуальна декорація, а як афективна, естетична та комунікативна система. Визначальним стає не образна стилізація середовища, а його здатність формувати переживання – на тілесному, емоційному та сенсорному рівнях. Простір постає активним чинником естетичної взаємодії, що створює атмосферу, мікроклімат, настрої і навіть внутрішню логіку події.

Поняття афекту в сучасному імерсивному театрі корелює з проєктною стратегією дизайну середовища: архітектоніка простору, його масштаб,

текстура, світло і звук структурують зону афективної дії. Художнє середовище тут не ілюструє зміст, а виконує функцію афективного каталізатора – воно викликає реакцію, рух, рефлексію. У цьому контексті імерсивний простір функціонує як організм, що реагує на глядача і спонукає його до співдії через сенсорне загострення і тілесну присутність.

Залучення глядача в межах імерсивного простору здійснюється через дизайн сценаріїв взаємодії, що поєднують фізичні переміщення, вибір траєкторії руху, можливість дотику, реакції на звук або зоровий сигнал. Просторове середовище організовується як пластична й багаторівнева система залучення, в якій кожен елемент – поверхня, світло, звук, запах – формує досвід співучасті. Така естетика залучення вимагає від дизайнера стратегічного мислення: як активувати всі канали сприйняття глядача, не перевантажуючи середовище, але забезпечуючи глибину емоційного впливу.

Особливу увагу в сучасних мистецьких практиках привертає мультимодальність як ключовий принцип проєктування імерсивного простору. Йдеться не лише про поєднання різних медіа (світло, звук, проєкції, тактильні елементи), а про їхню інтеграцію в єдину дизайн-систему, де кожен компонент працює на створення узгодженого досвіду. З огляду на зазначене дизайн вистави стає подієвою композицією, що змінюється в реальному часі відповідно до динаміки глядацького перебування.

Просторовий дизайн в імерсивному театрі виконує функцію кодування ідентичності. Саме через організацію середовища, вибір візуальних і матеріальних елементів, архітектоніку руху і семіотику простору дизайн формує унікальний культурний слід. Це особливо виразно простежується в українських практиках, де простір виконує не лише естетичну, а й меморативну функцію – передає історію, травму, гідність, голос народу. Національна ідентичність у таких проєктах кристалізується не в прямій репрезентації, а в середовищі, яке резонує з досвідом спільноти.

Афективність, естетика залучення, мультимодальність та кодування ідентичності виступають як основні художньо-дизайнерські принципи

просторового проектування в імерсивному театрі. Саме вони забезпечують формування багатокomпонентного, індивідуалізованого і культурно закоріненого досвіду, що є характерним для театру перших десятиліть ХХІ століття як середовища, яке функціонує як афективно-когнітивний механізм моделювання глядацького сприйняття.

ВИСНОВКИ

1. Феномен просторового дизайну в імерсивному театрі формується у взаємодії теорій естетики, філософії культури, когнітивної теорії й практик художньої взаємодії. Просторове середовище розглядається не як нейтральне оформлення сценічної події, а як активна семіотична та сенсорна структура, здатна продукувати досвід залучення, афекту й тілесного резонансу. Просторовий дизайн імерсивного театру на сучасному етапі розвитку перетворюється з допоміжного елементу сценічної композиції на самостійну художньо-комунікативну систему, що формує індивідуальну форму театрального досвіду. Просторовий дизайн є багатовекторним явищем, що охоплює естетичний, технологічний і комунікативний рівні впливу та постає чинником формування цілісного імерсивного досвіду.

2. Еволюція просторового дизайну в межах театральної практики демонструє поступовий перехід від традиційної сценічної архітектоніки до гнучких, адаптивних, інтерактивних середовищ. У класичному театрі простір виконував переважно функцію репрезентації – він слугував візуальним супроводом дії. У другій половині ХХ століття розвиваються імерсивні форми, що поступово виводять просторовий дизайн за межі сцени. Театральна подія починає відбуватися у нетипових локаціях: міському просторі, промислових зонах, музеях, тобто там, де сам контекст простору формує смисли вистави. На початку ХХІ століття імерсивний театр розвиває ці тенденції, переводячи простір у статус активного «співтворця» події. Зникає традиційне розмежування між сценою та глядачем, з'являються розгалужені маршрути, нелінійна композиція, цифрові інтерфейси. Простір набуває сценарної логіки, підпорядковується концепції досвіду, а не лише видовища. Цей зсув радикально змінює роль дизайнера – з декоратора він стає архітектором взаємодії. У такому контексті просторові концепції імерсивного театру реалізуються у трьох провідних напрямках: створення ефекту занурення через архітектоніку

середовища та його сенсорну насиченість; впровадження партиципативних стратегій, що активізують глядача як учасника події; і застосування мультимедійних технологій для побудови афективного, змінного середовища, що формує нові способи сприйняття та інтерпретації.

3. Узгодженість понятійно-категоріального апарату дослідження просторового дизайну в імерсивному театрі ґрунтується на концептуальному розмежуванні ключових термінів, що визначають специфіку середовищної взаємодії. Поняття «імерсивний театр», «site-specific», «енвайронмент», «вистава-променада», «дизайн простору» й «мультимедійні технології» набувають у цьому контексті чітко окреслених функцій: вони структурують типологію просторових моделей, позначають характер залучення глядача та визначають техніко-естетичні засоби організації середовища. Категоріальне осмислення цих термінів дає змогу розглядати імерсивний простір не як умовну театральну сцену, а як складну просторову систему, що діє в режимі афективної, когнітивної й сенсорної взаємодії.

4. Типологія просторового дизайну імерсивного театру формується не за морфологічними ознаками, а відповідно до характеру взаємодії з глядачем. Типологія просторових моделей у сучасних імерсивних практиках охоплює навігаційні, партиципативні, мультимодальні та рефлексивні форми, що відрізняються за принципами структурування глядацького досвіду. Такий підхід дає можливість інтерпретувати дизайн як художню систему впливу, що моделює не лише фізичну присутність, а й когнітивно-афективну участь.

5. Функції просторового дизайну значно розширюються. Він одночасно виконує комунікативну (організовує взаємодію), афективну (впливає на емоційний стан), когнітивну (моделює інтерпретацію) та культурно-репрезентативну (транслює ідентичність, пам'ять, досвід) ролі. Завдяки цьому імерсивний простір постає як середовище, що не лише відображає, а й формує афективний стан глядача. Сценарність простору у поєднанні з афективним дизайном дає змогу створювати драматургічні форми афективного залучення, де глядач стає співучасником драматургічного досвіду.

6. Імерсивний театр перестає бути репрезентативним – він стає трансформативним: простір не демонструє, а переживає. Естетика залучення функціонує як стратегія формування емоційної близькості, довіри й спільності. Створення еко-орієнтованих просторових рішень, що апелюють до тілесного резонансу й екологічної етики, засвідчує трансформацію моделей взаємодії між людиною, середовищем і технологічними системами. Просторовий дизайн тут не ілюструє тему – він втілює її у тактильному та афективному досвіді.

7. Цифрові технології відіграють ключову роль у переосмисленні просторового дизайну. Сценографічна динаміка в імерсивному театрі виявляє себе через перформативні, технологічні та комунікативні аспекти. Застосування світлових, звукових, запахових, температурних і тактильних ефектів перетворює простір на сенсорну драматургію. Використання AR/VR, відеомепінгу та проєкційної техніки створює нові рівні візуальної складності та афективної взаємодії. Принципи перетворення середовища, адаптивність декорацій і просторові інструменти залучення глядача – ключові параметри сценографічної інновації. Віртуалізація середовища змінює не лише засоби вираження, а й саму онтологію театрального простору – від матеріального до гібридного, від статичного до змінного, від реального до синтезованого.

8. Мультиmodalність постає не як сума сенсорних впливів, а як спосіб реконфігурації національної ідентичності через дизайн середовища. У сучасних імерсивних експозиціях просторовий дизайн вибудовується як архітектура пам'яті та візуального свідчення, виконуючи функцію комунікативного екрана, що транслює емоційний зміст на рівень колективного переживання. Художньо-естетичні підходи в українських проєктах виявляють чутливість до локального контексту, символічного навантаження об'єктів і драматургії переходу. Дизайнерські рішення вітчизняних постановок артикулюють значущість простору як місця взаємодії культурної пам'яті, досвіду та тілесного занурення.

9. Досвід українських і міжнародних імерсивних проєктів свідчить про потужний потенціал просторового дизайну як засобу трансляції культурних змістів, соціальних наративів і травматичної пам'яті. Різноманіття імерсивних

мистецьких практик у сучасному культурному просторі засвідчує трансформацію ролі просторового дизайну – від декоративного оформлення до ключового засобу формування художньої ідеї та структурування глядацького досвіду:

- імерсивні вистави, реалізовані у традиційних або адаптованих театральних просторах, фокусуються на деконструкції четвертої стіни, багаторівневій архітектоніці, драматургії маршруту та мультимодальній сценографії;

- site-specific постановки демонструють гнучкість і чутливість просторового дизайну до контексту локації. Тут простір не створюється – він інтерпретується, моделюючи наратив з огляду на просторові особливості, функції та історичну специфіку місця;

- інтерактивні VR-вистави розширюють межі фізичного простору за рахунок віртуального дизайну. Простір функціонує як повноцінне середовище переживання, в якому глядач занурюється через цифровий інтерфейс, зберігаючи тілесність взаємодії;

- імерсивні VR-квести акцентують на гейміфікації простору. Тут дизайн виконує не лише естетичну, а й навігаційну, інформаційну та епістемологічну функцію – він моделює логіку подолання, вибору, дослідження;

- імерсивні інсталяції – це синтез просторового дизайну, мистецької концепції та технологій, де середовище стає активним провідником змістів. Такі проєкти часто не мають лінійної драматургії, натомість формують середовище для афективного або концептуального сприйняття.

10. Перспективи подальших досліджень охоплюють інтерфейсний потенціал дизайну, етику просторової взаємодії, інклюзивні імерсивні моделі, а також застосування принципів просторового проєктування в суміжних сферах – музейному дизайні, терапевтичних і урбаністичних середовищах. Просторовий дизайн постає як стратегічна категорія сучасного мистецтва, що формує нову екосистему взаємодії людини, простору і технології.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алішер А. В. Художній простір театральної вистави. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв* : наук. журнал. 2020. № 2. С. 115–119.
2. Арто А. Театр і його Двійник / пер. з фр. Р. Осадчук. Буча : «Видавництво Жупанського», 2021. С. 280.
3. Аудіотур «Майдан. Прогулянка». *Мистецький арсенал*. URL: <https://artarsenal.in.ua/vystavky/podia/audiotur-majdan-progulyanka/> (дата звернення: 02.10.2024).
4. Безугла Р. Перформативні практики: Теоретичні засади інтерпретації в соціогуманітарних науках. *Науковий журнал Художня культура. Актуальні проблеми*. 2023. № 19 (1). С. 74–79. DOI: [https://doi.org/10.31500/1992-5514.19\(1\).2023.283126](https://doi.org/10.31500/1992-5514.19(1).2023.283126)
5. Бельгійський інноваційний VR-театр CREW. *Мистецький Арсенал*. URL: <https://artarsenal.in.ua/laboratory/proekt/belgijskyj-innovatsijnyj-vr-teatr-crew/> (дата звернення: 16.05.2024).
6. Бирловська В. Імерсивний театр: революція театрального мистецтва. *Лірум*. 13 березня 2025. URL: <https://liroom.com.ua/articles/imersyvnyi-teatr/> (дата звернення: 27.04.2025).
7. Білас О. І. Роль музики в українському драматичному театрі кінця XIX – початку XX ст. *Українська музика : науковий часопис*, 2017. № 3 (25). С. 59–69.
8. Булат П. Від Гетсбі до 1984. Що таке імерсивний театр, або як вибратися з власної «бульбашки» і зрозуміти сучасний світ. *NV LIFE*. 8 верес. 2021. URL: <https://life.nv.ua/ukr/art/imersivniy-teatr-shcho-ce-take-yak-yogo-zrozumiti-i-kudi-piti-v-kiyevi-video-50182067.html> (дата звернення: 14.06.2023)
9. Булгакова К., Фішер В. Імерсивний театр в Україні (на прикладі театру «UZANVATI»). *Міждисциплінарні наукові дослідження та перспективи їх*

розвитку : матеріали II Міжнар. студент. наук. конф., м. Чернігів, 28 квіт. 2023 р., Чернігів, 2023. С. 336–337.

10. Варивончик А. В. Синтез традиційного дизайну та інноваційних технологій у створенні сучасного театрального простору. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2024. №2. С. 33–42. DOI: <https://doi.org/10.32782/uad.2024.2.4>

11. Вистава-променад Remote Kyiv. URL: <https://uzahvati.com.ua/tickets-remote-kyiv> (дата звернення: 18.08.2024).

12. Вистави Андрія Жолдака харківського періоду творчості. *Я – Харківчанин*. 21 травня 2024. URL: <https://ikharkovchanin.com/uk/eternal-vystavy-andriya-zholdaka-harkivskogo-periodu-tvorchosti> (дата звернення: 20.10.2024).

13. Вишнівська Т. О., Сварник Б. В. Благодійні естрадні концерти сучасного соціокультурного простору. *Актуальні дискурси мистецтва естради: традиції та європейська інтеграція* : матеріали III Всеукр. наук. конф., м. Київ, 21 квіт. 2023 р. Київ, 2023. С. 176–180.

14. Вітовська В. «Ми використовуємо «зомбоящик» для «роззомбування» людей». Засновниця Дикого театру Ярослава Кравченко. – *bit.ua Media про життя і технології в ньому*. URL: <https://bit.ua/2018/08/mi-vikoristovuyemo-zomboyashhik-dlya-rozzombuvannya-lyudej-zasnovnitsya-dikogo-teatru-yaroslava-kravchenko/> (дата звернення: 10.06.2023).

15. Гаврилюк Р. Особливості організації інтер'єрів театральних споруд / Р. Гаврилюк. *Народознавчі зошити*. 2013. № 1. С. 174–178. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/NaZo_2013_1_23 (дата звернення: 10.06.2023)

16. Гандукевич К. А., Головенко М. С. Вітчизняні культурні практики в умовах пандемії COVID19. *Філософія подієвої культури: історія та сучасність*: матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 25–26 берез. 2021 р. Київ, 2021. С. 35–37.

17. Головач А. Аркан. У Києві покажуть імерсивний танцювальний спектакль на парковці авто. *NV LIFE*. URL: <https://life.nv.ua/ukr/art/totem-dance->

theatre-pokazhe-imersivniy-balet-na-parkovci-novini-kiyeva-50179678.html (дата звернення: 10.08.2024).

18. Головненко А. Мистецтво дозвілля. *Український Тиждень*. 2019. 4 трав. URL: <https://tyzhden.ua/mystetstvo-dozvillia/>

19. Губернатор О. І. Імерсивні культурні практики XXI століття: особливості та прийоми. *Культурологічний альманах*. 2023. № 3. С. 283–289. DOI: <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2022.3.36>

20. Губернатор О. І. Імерсивні культурні практики як феномен метамодернізму : дис. доктора філософії у галузі 02 Культура і мистецтво : 034 / Київський національний університет культури і мистецтв. Київ, 2023. С. 192.

21. Губернатор О. І., Красненко О. Л. Прояви імерсивності в сучасних культурних практиках. *Питання культурології*. 2023. Вип. 41. С. 89–99. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.41.2023.276696>

22. Детектор медіа. У національному музеї «Чорнобиль» для відвідувачів створили VR екскурсію. URL: <https://ms.detector.media/internet/post/33347> (дата звернення: 27.03.2023).

23. Єпик Л. Дизайн у контексті сучасної культури. *Функції дизайну в сучасному світі: виміри 2019* : матеріали Міжнар. наук.–практ. конф., м. Суми, 22–23 берез. 2019 р. Суми, 2019. С. 42–43.

24. Життя і творчість Леся Курбаса / ред. Б. Козак. Львів, Київ, Харків : Видавництво “Літопис”, 2012. С. 759.

25. Зубавіна І. Онтологія віртуального простору: *Екранознавчі зошити*. Ін-т проблем сучасного мистецтва НАМ України. Одеса : Гельветика, 2021. С. 376.

26. Імерсивний театр: як розбивається стіна між глядачами та акторами. *Українська правда. Життя*. 8 жовт. 2021. URL: <https://life.pravda.com.ua/projects/uzahvati/2021/10/08/245657/> (дата звернення: дата звернення: 27.03.2023).

27. Кардаш А. Д., Слітюк О. О. Композиційно-естетичні засади впровадження мінімалізму у мультимедійному дизайні. *Theoretical and practical*

scientific achievements: research and results of their implementation. NGO International Center of Scientific Research, 2023. P. 171–174.

28. Ковальчук М. Сучасний імерсивний театр в українському контексті. *Сучасні вектори і проблеми розвитку молодшої театрознавчої науки* : зб. тез доп. Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 19 жовт. 2018 р. Київ, 2018. С. 23–25.

29. Ковальчук О. Театральна-декораційна прелюдія образотворчої режисури та гра конструкції у сценічному просторі: Мистецькі аспекти еволюції сценографічного мислення. *Актуальні проблеми мистецької практики і мистецтвознавчої науки.* 2013. Вип. 5. С. 171–182.

30. Косаченко В. Чернігівський обласний молодіжний театр. *Сіверянський літопис.* 2024. № 5. С. 70–80. DOI: <https://doi.org/10.58407/litopis.240508>

31. Кундеревич О. В., Кириленко К. М., Бенюк О. Б. Імерсивність як мистецька стратегія початку XXI століття (Аналіз театрального досвіду та його філософських підвалин). *Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознавство».* 2021. № 45. С. 174–182. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1176.45.2021.247390>

32. Кучер Р. С. Гібридний простір: поєднання фізичного та цифрового середовища в імерсивному театрі. *Відкрита наука сьогодні: основна місія, тенденції та інструменти, шлях та її розвиток* : матеріали IV Міжнар. наук.-практ. конф. Вінниця : ГО «Європейська наукова платформа»; НУ «Інститут науково-технічної інтеграції та співпраці», 2025. № 52. С. 1146–1148. DOI: <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.23.05.2025.175>

33. Кучер Р. С. Експериментальні підходи до просторового дизайну імерсивного театру. *Культурні та мистецькі студії XXI століття: науково-практичне партнерство* : матеріали VI Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 9 лист. 2023 р. Київ : Вид. центр НАКККіМ, 2023. С. 233–234.

34. Кучер Р. С. Естетика взаємодії акторів та глядачів імерсивного театру на прикладі партиципаторних практик. *Актуальні дискурси мистецтва естради: традиції та європейська інтеграція* : матеріали III Всеукр. наук. конф., м. Київ, 21 квіт. 2023 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2023. С. 204–207.

35. Кучер Р. С. Засоби виразності в просторовому дизайні спектакля-виставки. *Національна модель українського дизайну. До 150-річчя з дня народження Василя Кричевського* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 20-21 квіт. 2023 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2023. С. 203–208.

36. Кучер Р. С. Застосування сучасних мультимедійних технологій у творенні просторового дизайну імерсивного театру. *Мистецтво і дизайн у XXI столітті: конвергенція форм і сенсів* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 8 груд. 2022 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2022. С. 58–61.

37. Кучер Р. С. Імерсивний театр як нова естетика сучасності. *Актуальні дискурси мистецтва естради: традиції та європейська інтеграція* : матеріали матеріали III Всеукр. наук. конф. наук.-педагог. працівників, докторантів, аспірантів, здобувачів, магістрантів та студентів, м. Київ, 21 квіт. 2022 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2022. С. 156–160.

38. Кучер Р. С. Інсталяції та експансивні середовища – визначальні ознаки імерсивного театру і його сценічного дизайну. *Культура і мистецтво: сучасний науковий вимір* : матеріали VI Всеукр. наук. конф. молодих вчених, аспірантів та магістрантів, м. Київ, 3 листоп. 2022 р. Київ, 2022. С. 170–172.

39. Кучер Р. С. Комунікативний зв'язок між сценічними артефактами та аудиторією як особливість просторового дизайну імерсивного театру. *Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі* : матеріали II Всеукр. наук.-практ. конф. аспірантів, здобувачів, магістрів, м. Київ, 7–8 квіт. 2023 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2023. С. 99–101.

40. Кучер Р. С. Особливості сценографічного оформлення імерсивних вистав в Україні. *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 : Вид. центр КНУКіМ, 2024. С. 92–95.

41. Кучер Р. С. Особливості творення ілюзії іншого буття в просторовому дизайні VR-театру. *Культура і мистецтво: сучасний науковий вимір* : матеріали

VII Всеукр. наук. конф. молод. вч., асп. та магістран., м. Київ, 2 лист. 2023 р. Київ : Вид. центр НАКККиМ, 2023. С. 214–216.

42. Кучер Р. С. Просторовий дизайн імерсивного театру в контексті мистецьких практик. *Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. аспірантів, здобувачів, магістрів, м. Київ, 8–9 квіт. 2022 р. Київ : Вид. центр КНУКиМ, 2022. С. 56–59.

43. Кучер Р. С. Роль просторового дизайну в досягненні ефекту занурення на прикладі театральних вистав Punchdrunk. *Культурні та мистецькі студії XXI століття: науково-практичне партнерство* : матеріали III Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 10 лист. 2022 р. Київ : Вид. центр НАКККиМ, 2022. С. 247–248.

44. Кучер Р. С. Роль просторового дизайну при втіленні імерсивного досвіду ігрових квест-кімнат. *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*. 2023. № 6 (1). С. 153–161. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-7951.6.1.2023.279075>

45. Кучер Р. С. Site-specific театр як основа дизайну простору для імерсивних постановок. *Молодіжна наука КНУКиМ – 2022. Культурно-мистецька освіта у викликах часу* : матеріали Всеукр. звіт. наук.-практ. конф., м. Київ, 24–25 лист. 2022 р. Київ : Вид. центр КНУКиМ, 2022. С. 60–61.

46. Лачко О. Ю. Перформанс у просторі української театральної сцени. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. Серія: Мистецтвознавство*. 2015. № 6. С. 125–128.

47. Лачко О. Ю. Енвайронмент – новаторська театральна практика XX століття. *Культурно-мистецьке середовище: творчість та технології* : матеріали VII Міжнар. наук.-творч. конф., м. Київ, 9 квіт. 2014 р. Київ : Вид. центр НАКККиМ, 2014. С. 109–111.

48. Лелик М. Б. Імерсивний театр у мистецьких перформативних проєктах: новий підхід до популяризації мистецтва. 2018. *Національна бібліотека Я. Мудрого*. ДЗК. Вип. 11(4). С. 15.

49. Липківська Г. К. Мультимедійні засоби на сучасній театральній сцені. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв*. Серія : Сценічне мистецтво. 2018. №1. С. 103–115. DOI: <https://doi.org/10.31866/2616-759x.1.2018.144964>

50. Малиніна І. О. Використання доповненої реальності в сучасному мистецтві. *Вісник Харківської держ. акад. дизайну і мистецтв*. 2021. № 1. С. 20–29. DOI: <https://doi.org/10.33625/visnik2021.01.020>

51. Матяш Т. Тамара Трунова та 211steps запустили імерсивний проєкт «Повернення» про важливість діалогу щодо окупованих територій. *LB.ua*. 13 січ. 2022. URL: https://lb.ua/culture/2022/01/13/503030_tamara_trunova_211steps.html (дата звернення: 12.03.2025)

52. Мельник М., Фішер В. Художньо-естетичні аспекти інноваційних технологій у режисурі шоу. *Актуальні питання гуманітарних наук*, 39 (2), 2021. Вип. 39 (2). С. 48–52. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/39-2-8>

53. Мигашко О. Між політичною цензурою та лютим андеграундом. Харківські вистави Андрія Жолдака. *Амнезія*. 9 липня 2021. URL: <https://amnesia.in.ua/zholdak-kharkiv> (дата звернення: 12.05.2023).

54. Мистецький Арсенал. 3D тур виставкою «Серце землі». URL: <https://artarsenal.in.ua/povidomlennya/3d-tur-vystavkoyu-sertse-zemli>. (дата звернення: 12.05.2023).

55. Никоненко Р. М. Вплив розвитку сценографії на художньо-образне трактування в пластичній режисурі. *Мистецтвознавчі записки*. 2022. Вип. 42. С. 127–132.

56. Новіков М. Ю, Худякова А. Г. Розвиток практичного використання технології доповненої реальності в галузях паблік-арту та стріт-арту. *Вісник Харківської держ. акад. дизайну і мистецтв*. 2022. № 1. С. 207–221. URL: https://visnik.org.ua/pdf/visnik_ksada_2022-1_18_Novikov_207-221.pdf (дата звернення: 06.12.2024).

57. Опера-антиутопія GAZ. British Council Україна. URL: <https://www.britishcouncil.org.ua/opera-dystopia-gaz> (дата звернення: 14.06.2024).

58. Попова О. В. Сценічний дизайн в контексті специфіки розвитку сучасного українського драматичного театру. *Культура і сучасність : альманах*. 2022. № 1. С. 132–136. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-0285.1.2022.262586>

59. Попова О. В. Сценічний дизайн сучасного українського режисерського театру. *Культура і сучасність*. 2021. № 1. С. 127-131. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-0285.1.2021.238604>

60. Прокопович Л. В. Віртуальна реальність театру у візіях Анатолія Баканурського. *Вісник науки та освіти*. 2022. № 3 (3). С. 129–140. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2022-3\(3\)-129-140](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2022-3(3)-129-140)

61. Проскуряков В. І. Особливості співпраці архітекторів і театральних дизайнерів. *Вісник Національного університету «Львівська політехніка». Архітектура*. 2019. № 911. С. 68-77.

62. Ситник М. Імерсивний театр в Україні: як це працює? *Українська Правда*. 27 жовтня 2021. URL: <https://life.prawda.com.ua/projects/uzahvati/2021/10/27/246285/> (дата звернення: 09.10.2024).

63. Ситник М. Театр нового формату: MONO – імерсивна вистава для одного. *Українська правда*. 14 грудня 2021. URL: <https://life.prawda.com.ua/projects/uzahvati/2021/12/14/246748/> (дата звернення: 14.09.2022)

64. 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. 5 (1), С. 62–70. DOI: <https://doi.org/10.31866/2616-759X.5.1.2022.255234>

65. Совгира Т., Кузнєцова В., Шмегельська Ю. Віртуальна та доповнена реальність у сценічних практиках: комплексне дослідження технологічного досвіду. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв*. Серія: Сценічне мистецтво. 2024. № 7(2). С. 181–190. DOI: <https://doi.org/10.31866/2616-759X.7.2.2024.314160>

66. Совгира Т. Культурні практики організації імерсивного театру завдяки штучному інтелекту. *Наукова весна 2021. Культура і мистецтво в сучасному світі* : зб. матеріалів I Всеукр. форуму молодих вчених, м. Київ, 28 трав. 2021 р. Київ, 2021. С. 72–74.

67. Совгира Т. І. Цифрові технології в сучасному візуальному мистецтві. *Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознавство»*. 2020. №42. С. 65–71. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1176.42.2020.207634>

68. Театр-студія імпровізації «Чорний квадрат». *Вікіпедія: офіц. веб-сайт*. Київ. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/> (дата звернення: 08.07.2024).

69. Театр як промо захисту даних: UNIT.City показав «1984» Джорджа Орвелла. MIND UA. *Театр на Подолі*. 17 вересня 2020. URL: <http://theatreonpodil.com/teatr-yak-promo-zahystu-danyh-unit-city-pokazav-1984-dzhordzha-orvella-mind-ua/> (дата звернення: 18.06.2023)

70. Тонкошкура О. Театр в епоху цифрових технологій. *Художня культура. Актуальні проблеми*. 2022. Т. 18, № 2. С. 30–35. DOI: [https://doi.org/10.31500/1992-5514.18\(2\).2022.269774](https://doi.org/10.31500/1992-5514.18(2).2022.269774)

71. Триколенко С. Т. Метафоричне вирішення архітектурного середовища на театральній сцені. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. 2012. № 10. С. 136–140.

72. Фоміна К. О. Дизайн систем доповненої реальності – типологія інтерфейсів і принципи проектування : дис. ... д-ра філософії у галузі 02 Культура і мистецтво : 022 / Харківська державна академія дизайну і мистецтв. Харків, 2023. 450 с.

73. Фоміна К. О. Характеристики доповненого простору як інтерфейсу взаємодії з доповненою реальністю. *Актуальні питання гуманітарних наук: Міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*. Дрогобич, Видавничий дім «Гельветика», 2023. Т. 3, вип. 65. С. 57–66. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/65-3-9>

74. Центр сучасного мистецтва «Дах». *Онлайн театр Dramox*. URL: <https://www.dramox.com.ua/teatry/201-centr-suchasnogo-mistectva-dah> (дата звернення: 08.07.2024).

75. Чабан Ю. Антонен Арто – Театр жорстокості. *СПРАГА.ІНФО*. 25 січня 2023. URL: <https://spraga.info/2023/01/25/antonen-arto-ta-jogo-teatr-zhorstokosti/teatru> (дата звернення: 11.07.2024).

76. Чембержі Д. А., Пашукова С. Г., Єрмак І. Цифрове мистецтво у соціально-культурному просторі: вплив, взаємодія та перспективи. *Актуальні питання гуманітарних наук* : міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. 2023. Вип. 64, Т. 2. С. 144–149. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/64-2-23>

77. Чепелик О. Імерсивні середовища, VR, AR в українському сучасному мистецтві останніх років. *Сучасне мистецтво*. 2021. С. 23–40. DOI: <https://doi.org/10.31500/2309-8813.17.2021.248423>

78. Шевчук Ю. А. Віртуальна реальність у контексті формування сучасних культурних практик. *Філософія і політологія в контексті сучасної культури*. 2016. Вип. 6. С. 33–41.

79. Що потрібно знати про театр UZAHVATI : інтерв'ю режисерки театру Поліни Бараниченко. *Vogue.ua*. 6 жовтня 2020. URL: <https://vogue.ua/article/culture/teatr/chto-takoe-immersivnyy-teatr-i-kak-sozdayutsya-spektakli-uzahvati-42245.html> (дата звернення: 11.06.2024).

80. Юдова-Романова К. В., Стрельчук В. О. Режисерські інновації у використанні технічних засобів і технологій у сценічному мистецтві. *Вісник КНУКіМ. Серія : Сценічне мистецтво*. 2019. № 2(1). С. 52–72. DOI: <https://doi.org/10.31866/2616-759x.2.1.2019.170749>

81. Alston A. *Beyond Immersive Theatre : Aesthetics, Politics and Productive Participation*. London : Palgrave Macmillan, 2016. 250 p. DOI: <https://doi.org/10.1057/978-1-137-48044-6>

82. Alston A. The Art of Light on Stage: Lighting in Contemporary Theatre, by Yaron Abulafia. *Theatre & Performance Design*. 2016. № 2. 341–342 p. DOI: <https://doi.org/10.1080/23322551.2016.1232796>

83. Aronson A. Looking into the Abyss: Essays on Scenography. Ann Arbor : «University of Michigan Press», 2005. 246 p. DOI: <https://doi.org/10.1017/S0040557406220301>

84. Aronson A. The Routledge Companion to Scenography. London, New York : Routledge is an imprint of the Taylor & Francis Group, an informa business, 2018. 63 p.

85. Artaud A. The Theater and Its Double. 1958. 160 p. URL: https://www.alchemists.com/fb/theatre_its_double.pdf (дата звернення: 14.01.2024).

86. Bay Cheng S. Digital Performance and Its Discontents (or, problems of presence in pandemic performance). *Theatre Research International*, 2023, 48(1). 9–23 p. DOI: <https://doi.org/10.1017/S0307883322000372>

87. Beck J. The Life of the Theatre. San Francisco : City Lights Publishers, 2004. 233 p.

88. Biggin R. Immersive Theatre and Audience Experience. *Space, Game and Story in the Work of Punchdrunk*. London : Palgrave Macmillan, 2017. 225 p. DOI: <https://doi.org/10.1007/978-3-319-62039-8>

89. Billington M. The Masque of the Red Death. *The Guardian*. 2007. URL: <https://www.theguardian.com/stage/2007/oct/10/theatre1>. (дата звернення: 08.04.2023).

90. Birmingham Opera Company. About Us. URL: <https://www.operabirmingham.org/about-us> (дата звернення: 11.06.2024).

91. Bishop C. Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship. London : Verso, 2012. 386 p.

92. Böhme G. Atmosphäre: Essays zur neuen Ästhetik. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1995. 303 p.

93. Bourriaud N. Relational Aesthetics. *Dijon* : Les presses du réel, 1995. 40 p.

94. Brecht B. Brecht On Theater. Frankfurt am Main : Suhrkamp Verlag, 1974. 335 p.
95. Brecht on Theatre: the Development on an Aesthetics / edited and translated by John Willet. New York: Hill and Wang, 1964. 309 p. URL: <https://ia801504.us.archive.org/31/items/in.ernet.dli.2015.225314/2015.225314.Brecht-On.pdf> (дата звернення: 28.11.2023).
96. Butler J. Excitable Speech: A Politics of the Performative. New York : Routledge, 1997. 200 p.
97. Campbell A. G., Stafford J. W., Holz T., O'Hare G. Why, when and how to use augmented reality agents. *Virtual Reality*. 2012. Vol. 18(2). 139–159 p. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10055-013-0239-4>
98. Clapp S. The week in theatre: Punchdrunk: The Burnt City; Scandaltown. The Guardian, 2022. URL: <https://www.theguardian.com/stage/2022/apr/24/punchdrunk-the-burnt-city-london-review-siege-of-troy-scandaltown-lyric-hammersmith-mike-bartlett-rachael-stirling> (дата звернення: 11.11.2024).
99. Clark T. J. The Painting of Modern Life: Paris in the Art of Manet and His Followers. Princeton : Princeton University Press, 1851. 146 p.
100. Cox G. On Immersive Theatre. London: Central School of Speech and Drama, University of London, 2013. 25 p. URL: http://crco.cssd.ac.uk/id/eprint/143/1/On_immersive_Theatre_white.pdf (дата звернення: 11.11.2024).
101. Craig E. G. ON THE ART OF THE THEATRE : edited by franc chamberlain. London, New York : routledge theatre classics, 2009. 20 p. URL: https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9781134058709_A25025916/preview-9781134058709_A25025916.pdf?utm_source=chatgpt.com (дата звернення: 25.02.2023).
102. Craig E. G. Towards a new theatre; forty designs for stage scenes : Theaters - Stage-setting and scenery. London, Toronto, 1913. 200 p. URL: https://archive.org/details/gri_33125008673168/mode/2up?utm_source=chatgpt.com (дата звернення: 25.02.2023).

103. Crawford C.E., Love T. Plot Logic: Character-Building Through Creative Parcelisation. *Urban Design in the Real Estate Development Process*. 2011. 92-113 p. DOI: <http://dx.doi.org/10.1002/9781444341188.ch5>

104. 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. 22(6). <https://doi.org/10.33423/jhetp.v22i6.5224>

105. Derkach S., Melnyk M., Fisher V., Moiseienko V., Chystiakov O. Multimedisation of Contemporary Art in the Context of Globalisation and European Integration. *Rupkatha Journal*. 2022. Vol. 14. Is. 2. 1–13 p. <https://doi.org/10.21659/rupkatha.v14n2.23>.

106. De Souza e Silva A., Sutko D. M. Digital Cityscapes: Merging Digital and Urban Playspaces. New York : Peter Lang Publishing, 2009. 278 p. DOI: <http://dx.doi.org/10.1177/1461444810385202>.

107. Didi-Huberman G. *Confronting Images: Questioning the Ends of a Certain History of Art*. University Park : Pennsylvania State University Press, 2005. 337 p.

108. Dotdotdot: advert-body-3 by Don't Panic. URL: <https://www.thedrum.com/creative-works/project/dont-panic-dotdotdot-somnai> (дата звернення: 14.06.2025).

109. Dreamed Japan. Atelier des Lumieres. URL: <https://www.atelier-lumieres.com/en/dreamed-japan> (дата звернення: 12.08.2023).

110. Dromos: live audio visual performance. *Maotik*. URL: <http://www.maotik.com/dromos1/> (дата звернення: 12.08.2023).

111. Eliasson O. The Weather Project. 2003. URL: <https://olafureliasson.net/exhibition/the-weather-project-2003/> (дата звернення: 07.07.2024).

112. Fischer-Lichte E. *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics*. London : Routledge, 2008. 240 p.

113. Fischer-Lichte E. *Asthetik des Performativen*. Germany : Suhrkamp, 2004. 380 p.
114. Fomina K. O. Conceptual metaphors in augmented reality projects : *Науковий фаховий журнал «Art and Design»*. 2023. №1. С. 34–44. DOI: <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.1.3>.
115. FWBP Staff. Fans to get dropped inside the horror of ‘The Walking Dead’. Fort Worth Business Press, 2015. *Culture (Entertainment & Sports)*. URL: https://fortworthbusiness.com/culture/fans-to-get-dropped-inside-the-horror-of-the-walking-dead/?utm_source=chatgpt.com (дата звернення: 16.04.2024).
116. Gob Squad. Before your very eyes. URL: <https://www.gobsquad.com/projects/before-your-very-eyes/> (дата звернення: 15.07.2023).
117. Goffman E. *The Presentation of Self in Everyday Life*. New York: Anchor Books, 1956. 173 p.
118. Grau O. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge, MA: MIT Press, 2002. 416 p. DOI: <http://dx.doi.org/10.7551/mitpress/7104.001.0001>.
119. Grotowski, J. *Towards a Poor Theatre* / edited by Eugenio Barba. New York, 2002. 264 p.
120. Hamlet 360 «Thy Father’s Ghost». Bruce Odland. 2019. URL: <http://bruceodland.net/2019/02/06/hamlet-360-thy-fathers-ghost-2018/> (дата звернення: 12.07.2023).
121. Hansen M.B.N. *Bodies in Code: Interfaces with Digital Media*. London: Routledge, 2012. 340 p.
122. Hildebrand A. *Das Problem der Form in der bildenden Kunst*. Leipzig, 1893. 152 p. DOI: <https://doi.org/10.11588/diglit.14796>.
123. Höller C. Test Site. Tate. URL: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/holler-test-site-t12335> (дата звернення: 07.07.2024).
124. Howard P. *What is Scenography?* London: Routledge, 2019. 3rd Edition. 388 p. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781315146232>
125. Ihsu Yoon. POSCO: Iron Civilization. 2021. URL: <https://ihsuyoon.com/POSCO-INTERACTIVE-360> (дата звернення: 23.11.2023).

126. Ilnitska O., Kucher R., Vakulenko D., Boiko V., Pratskov R. The identity of stage design as a component of Ukrainian culture of the 21st century. *New Design Ideas*. 2024. Vol. 8. № 3. 641–655 p. DOI: <https://doi.org/10.62476/ndi83641>.

127. Immersive Everywhere. The Great Gatsby – The Immersive Show: перформативна просторово інтерактивна інсталяція / режисерський проєкт *Immersive Everywhere*; Park Central Hotel, Нью Йорк, 16 червня 2023. URL: <https://playbill.com/article/step-into-the-1920s-with-immersive-everywheres-the-great-gatsby-beginning-june-6> (дата звернення: 12.03.2024).

128. Kanavaris N. Scenography as a Living Transformator of the Theatrical Space: The ‘On Stage’ Spatialities of Giorgos Patsas and Dionisis Fotopoulos. *Theatralia. Digital Library of the Faculty of Arts, Masaryk University*, 2024. 13–34 p. URL: <https://journals.phil.muni.cz/theatralia/article/view/38802/32975> (дата звернення: 29.11.2024).

129. Kaprow A. *Essays on the Blurring of Art and Life*. Berkeley: University of California Press, 1993. 238 p.

130. Kaye N. *Site-Specific Art: Performance, Place and Documentation*. London, 2000. 257 p.

131. Kdyrova I. O., Grynysyna M. O., Yur M. V., Osadcha O. A., Varyvonchuk A. European Experience in Implementing Innovative Educational Technologies in the Field of Culture and the Arts: Current Problems and Vectors of Development. *International Journal of Computer Science and Network Security*. 2022. Vol. 22. No. 5. 39–48 p. DOI: <https://doi.org/10.22937/IJCSNS.2022.22.5.7>

132. Krauss R. *The Optical Unconscious*. Cambridge : MIT Press, 1993. 390 p.

133. Kucher R., Vakulenko D., Boiko V., Roman R., Dokolova A. Problems of the Crisis of Spatial Design of Art Events in Conditions of Military Aggression (Ukrainian Experience). *Convergences – Journal of Research and Arts Education*. 2024. Vol. 17. № 33. 185–200 p. DOI: <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.33.238>.

134. Kurihara N. Hijikata Tatsumi: The Words of Butoh. 1988. Vol. 44, No. 1. P. 12–28 p.

135. *Kyiv Vlada*. «This is America»: у Києві пройшла тематична барахолка від «Кураж Базара». URL: <https://kyivvlada.com.ua/style/this-is-america-v-kieve-proshla-tematicheskaya-baraholka-ot-kurazh-bazara-foto> (дата звернення: 03.05.2023).

136. *LB.ua*. «Футуромарення» в Мистецькому Арсеналі: грандіозна поетична мультимедійна інсталяція URL: https://lb.ua/culture/2021/12/16/501078_futuromarennya_mistetskomu.html (дата звернення: 20.05.2023).

137. Lehmann Н.-Т. *Postdramatic Theatre*. 1st ed. London : Routledge, 2006. 214 p.

138. Lidwell W., Holden K., Butler Jill. *The pocket Universal Principles of Design*. Rockport : Rockport Publishers, 2008. 332 p.

139. Lynch K. *The Image of the City*. Cambridge : MIT Press, 1960. 196 p.

140. Machon J. (Ed.). *Immersive Theatres: intimacy and immediacy in contemporary performance*. London : Palgrave Macmillan, 2013. 344 p. DOI: <https://doi.org/10.1515/JCDE-2014-0037>.

141. Machon J. Watching, attending, sense-making: spectatorship in immersive theatres. *Journal of Contemporary Drama in English*. 2016. № 4(1). 34–48 p.

142. Madeira C., Pratas Cruzeiro C. About Performance: A Conversation with Richard Schechner. *Arts*. 2022. № 11(1). 14 p. URL: <https://www.mdpi.com/2076-0752/11/1/14> (дата звернення: 17.06.2023).

143. Mandell J. What is immersive theater? The six elements that define it at its best. *New York Theater*. URL: <https://newyorktheater.me/2019/10/04/what-is-immersive-theater-the-six-elements-that-define-it-at-its-best/> (дата звернення: 11.08.2024).

144. Marion J.-L. *The Crossing of the Visible*. Stanford : Stanford University Press, 2003. 100 p.

145. Marks L. U. *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham : Duke University Press, 2000. 320 p.

146. Masters T. Punchdrunk's *The Drowned Man* is theatre on a grand scale. *BBC News*, 2013. URL: <http://www.bbc.com/news/entertainment-arts-23329899> (дата звернення: 23.08.2023).
147. Melnyk M. Theatre art: Conceptual and categorical problems. *Interdisciplinary Cultural and Humanities Review*, 2024. 3(1), 46-52 p. <https://doi.org/10.59214/cultural/1.2024.46>.
148. Meow Wolf. House of Eternal Return. URL: <https://meowwolf.com/visit/santa-fe>. (дата звернення: 09.05.2023).
149. Merleau-Ponty M. *Phenomenology of Perception*. London: Routledge, 2005. 569 p.
150. Merleau-Ponty M. *The Primacy of Perception*. Evanston : Northwestern University Press, 1964. 250 p.
151. Montani P. Techno-Aesthetics and forms of the imagination. *Italian Philosophy of Technology*. Cham: Springer, 2021. 247–261 p. URL: https://www.academia.edu/44782811/Techno_Aesthetics_and_Forms_of_the_Imagination (дата звернення: 11.10.2024).
152. Morton T. *Hyperobjects: Philosophy and Ecology after the End of the World*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2013. 240 p.
153. Morton T. *Realist Magic: Objects, Ontology, Causality*. Ann Arbor : Open Humanities Press, 2013. 234 p.
154. Murray J. H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA : MIT Press, 1998. 336 p.
155. Nab J. All the People You Never Met. URL: <https://judithnab.nl/all-the-people-you-never-met/> (дата звернення: 12.02.2023).
156. O'Hare G.M., Campbell A.G. NeXuS: Behavioural realism in mixed reality scenarios through virtual sensing. *18th Annual Conference on Computer Animation and Social Agents*, 2005. URL: <http://hdl.handle.net/10197/4536> (дата звернення: 12.06.2023).
157. Ooppera & Baletti. *LAILA*. 2020. URL: <https://oopperabaletti.fi/en/repertoire/laila> (дата звернення: 15.06.2024).

158. Participation. Documents of Contemporary Art / ed. by Claire Bishop. Cambridge, MA : MIT Press, 2006. 210 p.
159. Pearson M., Shanks M. Theatre/Archaeology. London, New York : Routledge, 2012. 305 p.
160. Performance is a Human Right. Future Stage. American Theatre. 2021. URL: <https://future-stage.org/> (дата звернення: 15.06.2024).
161. Pilbrow R. Stage Lighting Design: The Art, the Craft, the Life. London: Nick Hern Books, 2008. 500 p.
162. Placeholder Virtual Reality Project. URL: http://tauzero.com/Brenda_Laurel/Placeholder/Placeholder.html (дата звернення: 15.06.2024).
163. Punchdrunk Enrichment. About us. URL: <https://www.punchdrunkenrichment.org.uk/about-us> (дата звернення: 11.01.2022).
164. Rain Room. Random International. URL: <https://www.random-international.com/project/rain-room> (дата звернення: 07.07.2024).
165. Raunig G. Art and Revolution: Transversal Activism in the Long Twentieth Century. Los Angeles : Semiotext(e), 2007. 320 p.
166. Robert Lepage – Ex Machina. Collapse. URL: <https://exmachina.ca/en/productions/collapse> (дата звернення: 07.07.2024).
167. Rosch E., Thompson E., Varela F., The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience. Cambridge : MIT Press, 1993. 309 p.
168. Schechner R. Performance Theory. London : Routledge, 2000. 281 p. URL: <https://scribd.com/document/676508296/SCHECHNER-Richard-Performance> (дата звернення: 21.02.2024).
169. Scout Expedition Co. The Nest : immersive theatre experience combining elements of video games, escape rooms and narrative audiotapes. URL : <https://www.scoutexpedition.co/> (дата звернення: 03.05.2023).
170. SECRET CINEMA (2015–2024). Проєктування театральних і кінематографічних іммерсивних подій із зануренням глядачів у мистецький

простір. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Secret_Cinema (дата звернення: 03.05.2024).

171. Shenton M. Punchdrunk Returns to London with The Drowned Man: A Hollywood Fable, Co-Produced with the National Theatre. Playbill, 2013. URL: <https://playbill.com/article/punchdrunk-returns-to-london-with-the-drowned-man-a-hollywood-fable-co-produced-with-the-national-theatre-com-203637> (дата звернення: 11.01.2022).

172. Sirakaya M., Sirakaya D. A. Trends in educational AR studies: a systematic review. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*. 2018. Vol. 6. № 2. 60-74 p.

173. Sleep No More. A legendary hotel. Shakespeare's fallen hero. *A film noir shadow of suspense*. URL: <https://mckittrickhotel.com/events/sleep-no-more/> (дата звернення: 11.01.2022)

174. Sleep No More. URL: <https://www.punchdrunk.com/work/sleep-no-more-new-york/> (дата звернення: 11.01.2022).

175. Sovhyra T., Ivashchenko I., Strelchuk V., Pyvovarova K., Tykhomyrov A. The Problem of Introduction of Digital Technologies in the Performing Arts. *ACM Journal on Computing and Cultural Heritage*, 2023. 16 (1), 1–8 p. DOI: <https://doi.org/10.1145/3587169>.

176. Sovhyra T. AR-sculptures: Issues of Technological Creation, Their Artistic Significance and Uniqueness. *Journal of Urban Culture Research*, 2023. 40–50 p. <https://doi.org/10.14456/jucr.2022.19>.

177. Sovhyra T. Robotic theatre: comparative analysis of human and mechanized activities in the creative process. *Creativity Studies*, 2021. 14(2), 295–306 p. <https://doi.org/10.3846/cs.2021.13545>.

178. Spatial Design of the Exhibition Fashioned from Nature. Studio 10. ArchDaily, 2021. URL: <https://www.archdaily.com/959194/spatial-design-of-the-exhibition-fashioned-from-nature-studio-10> (дата звернення: 14.06.2023).

179. Site-specific вистава «Сліпота». Театр «Мізантроп», 2018. URL: <https://news.obozrevatel.com/ukr/show/afisha/site-specific-vistava-slipota.htm> (дата звернення: 15.06.2024).
180. Stephen E. What Is Immersive Theater? Contemporary performance. 2021. URL: <https://contemporaryperformance.com/2021/11/09/immersive-theater/> (дата звернення: 10.06.2024).
181. Sublime. Marshmallow Laser Feast. URL: <https://marshmallowlaserfeast.com/work/sublime/> (дата звернення: 07.07.2024).
182. Taylor S. Multilateral and Holistic Perspectives in Contemporary Performance Theory: Understanding Patrice Pavis's Integrated Semiotics. *Journal of Dramatic Theory and Criticism*. 2005. 87–108 p. URL: https://core.ac.uk/download/pdf/235889378.pdf?utm_source=chatgpt.com (дата звернення: 27.02.2023).
183. TeamLab. About. URL: <https://www.teamlab.art/about/> (дата звернення: 07.07.2024).
184. Then She Fell. Third Rail Projects. URL: <https://www.thirdrailprojects.com/then-she-fell> (дата звернення: 07.07.2024).
185. The Infinite Hotel. Maxx Berkowitz Immersive Web Motion About. The Windmill Factory & Old Soundroom Presented by Prototype Festival 2019 at The Irondale, 2024. URL: <https://www.maxxberkowitz.com/work/the-infinite-hotel> (дата звернення: 15.10.2023).
186. The Under Presents. URL: <https://tenderclaws.com/theunderpresents> (дата звернення: 10.06.2024).
187. Uzhvati перша в Україні творча команда, яка працює у жанрі імерсивних проєктів. URL: <https://uzhvati.com.ua> (дата звернення: 15.03.2024).
188. Varyvonchyk A. Visual content in digital technologies and modern design projects of the XXI st century: Innovations and trends. *Theory and Practice of Design*, 2024. (32), 79–85 p. DOI: <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2024.32.10>.
189. Wilkie F. Out of Place The Negotiation of Space in Site-Specific Performance : Doctor of Philosophy / University of Surrey, School of Arts. 2004. 262 p.

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А

СПИСОК ОПУБЛІКОВАНИХ ПРАЦЬ ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ

Наукові праці, в яких опубліковані основні наукові результати дисертації

Стаття у науковому фаховому виданні України

1. Кучер Р. С. Роль просторового дизайну при втіленні імерсивного досвіду ігрових квест-кімнат. *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*. 2023. № 6 (1). С. 153–161. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-7951.6.1.2023.279075>.

Статті у періодичних наукових виданнях, включених до наукометричних баз Scopus та Web of Science Core Collection

2. Kucher R., Vakulenko D., Boiko V., Roman R., Dokolova A. Problems of the Crisis of Spatial Design of Art Events in Conditions of Military Aggression (Ukrainian Experience). *Convergences - Journal of Research and Arts Education*. 2024. Vol. 17. № 33. P. 185–200. DOI: <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.33.238>.

Здобувачем здійснено аналіз особливостей просторового дизайну мистецьких подій в умовах воєнного стану та висвітлено досвід розробки рекомендацій щодо організації безпечного й комфортного середовища, що поєднує функціональність і культурну ідентичність.

3. Ilnitska O., Kucher R., Vakulenko D., Boiko V., Pratskov R. The identity of stage design as a component of Ukrainian culture of the 21st century. *New Design Ideas*. 2024. Vol. 8. № 3. P. 641–655. DOI: <https://doi.org/10.62476/ndi83641>.

Здобувачем обґрунтовано роль етнокультурних складників як важливих елементів сценічного дизайну українських вистав і проаналізовано їхнє символічне сприйняття глядацькою аудиторією.

Опубліковані праці апробаційного характеру

4. Кучер Р. С. Просторовий дизайн імерсивного театру в контексті мистецьких практик. *Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. аспірантів, здобувачів, магістрів, м. Київ, 8–9 квіт. 2022 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2022. С. 56–59.

5. Кучер Р. С. Імерсивний театр як нова естетика сучасності. *Актуальні дискурси мистецтва естради: традиції та європейська інтеграція* : матеріали III Всеукр. наук. конф. наук.-педагог. працівників, докторантів, аспірантів, здобувачів, магістрантів та студентів, м. Київ, 21 квіт. 2022 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2022. С. 156–160.

6. Кучер Р. С. Інсталяції та експансивні середовища – визначальні ознаки імерсивного театру і його сценічного дизайну. *Культура і мистецтво: сучасний науковий вимір* : матеріали VI Всеукр. наук. конф. молодих вчених, аспірантів та магістрантів, м. Київ, 3 листоп. 2022 р. Київ, 2022. С. 170–172.

7. Кучер Р. С. Роль просторового дизайну в досягненні ефекту занурення на прикладі театральних вистав Punchdrunk. *Культурні та мистецькі студії XXI століття: науково-практичне партнерство* : матеріали III Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 10 лист. 2022 р. Київ : Вид. центр НАКККіМ, 2022. С. 247–248.

8. Кучер Р. С. Site-specific театр як основа дизайну простору для імерсивних постановок. *Молодіжна наука КНУКіМ – 2022. Культурно-мистецька освіта у викликах часу* : матеріали Всеукр. звіт. наук.-практ. конф., м. Київ, 24–25 лист. 2022 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2022. С. 60–61.

9. Кучер Р. С. Застосування сучасних мультимедійних технологій у творенні просторового дизайну імерсивного театру. *Мистецтво і дизайн у XXI столітті: конвергенція форм і сенсів* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 8 груд. 2022 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2022. С. 58–61.

10. Кучер Р. С. Комунікативний зв'язок між сценічними артефактами та аудиторією як особливість просторового дизайну імерсивного театру. *Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному*

соціокультурному просторі : матеріали II Всеукр. наук.-практ. конф. аспірантів, здобувачів, магістрів, м. Київ, 7–8 квіт. 2023 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2023. С. 99–101.

11. Кучер Р. С. Засоби виразності в просторовому дизайні спектакля-виставки. *Національна модель українського дизайну. До 150-річчя з дня народження Василя Кричевського* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 20-21 квіт. 2023 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2023. С. 203–208.

12. Кучер Р. С. Естетика взаємодії акторів та глядачів імерсивного театру на прикладі партиципаторних практик. *Актуальні дискурси мистецтва естради: традиції та європейська інтеграція* : матеріали III Всеукр. наук. конф., м. Київ, 21 квіт. 2023 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2023. С. 204–207.

13. Кучер Р. С. Особливості творення ілюзії іншого буття в просторовому дизайні VR-театру. *Культура і мистецтво: сучасний науковий вимір* : матеріали VII Всеукр. наук. конф. молод. вч., асп. та магістран., м. Київ, 2 лист. 2023 р. Київ : Вид. центр НАКККіМ, 2023. С. 214–216.

14. Кучер Р. С. Експериментальні підходи до просторового дизайну імерсивного театру. *Культурні та мистецькі студії XXI століття: науково-практичне партнерство* : матеріали VI Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 9 лист. 2023 р. Київ : Вид. центр НАКККіМ, 2023. С. 233–234.

15. Кучер Р. С. Особливості сценографічного оформлення імерсивних вистав в Україні. *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 : Вид. центр КНУКіМ, 2024. С. 92–95.

Перелік ілюстрацій



Рис. Б.1. Ілюстрації з проєкту «Одного дня, можливо», Dreamthinkspeak (2013–2015).

URL: <https://dreamthinkspeak.com/productions> (дата звернення: 22.02.2023).

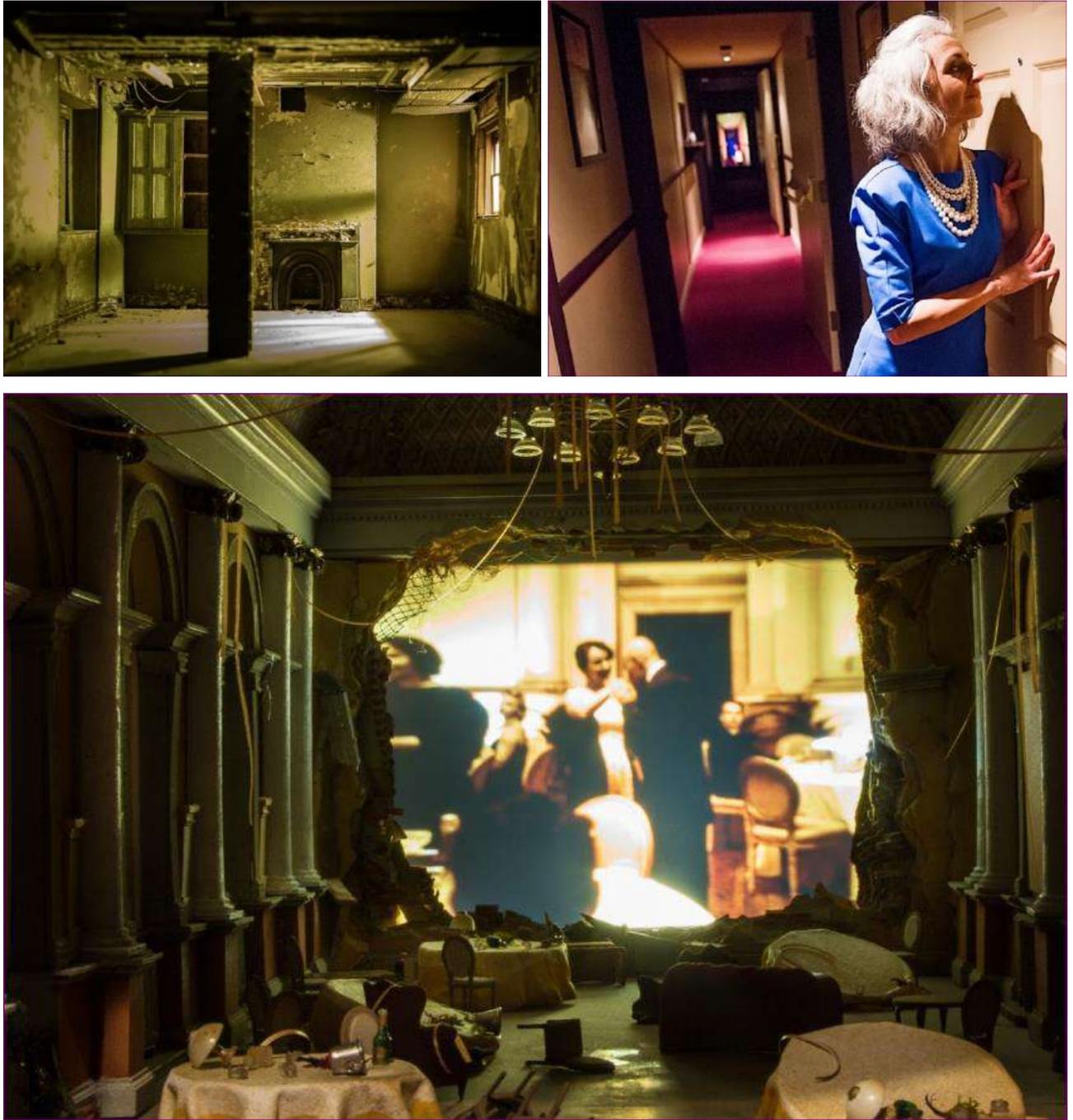


Рис. Б.2. Ілюстрації з проєкту «Відсутня», Dreamthinkspeak
(2015).

URL: <https://dreamthinkspeak.com/productions> (дата звернення: 22.02.2023).

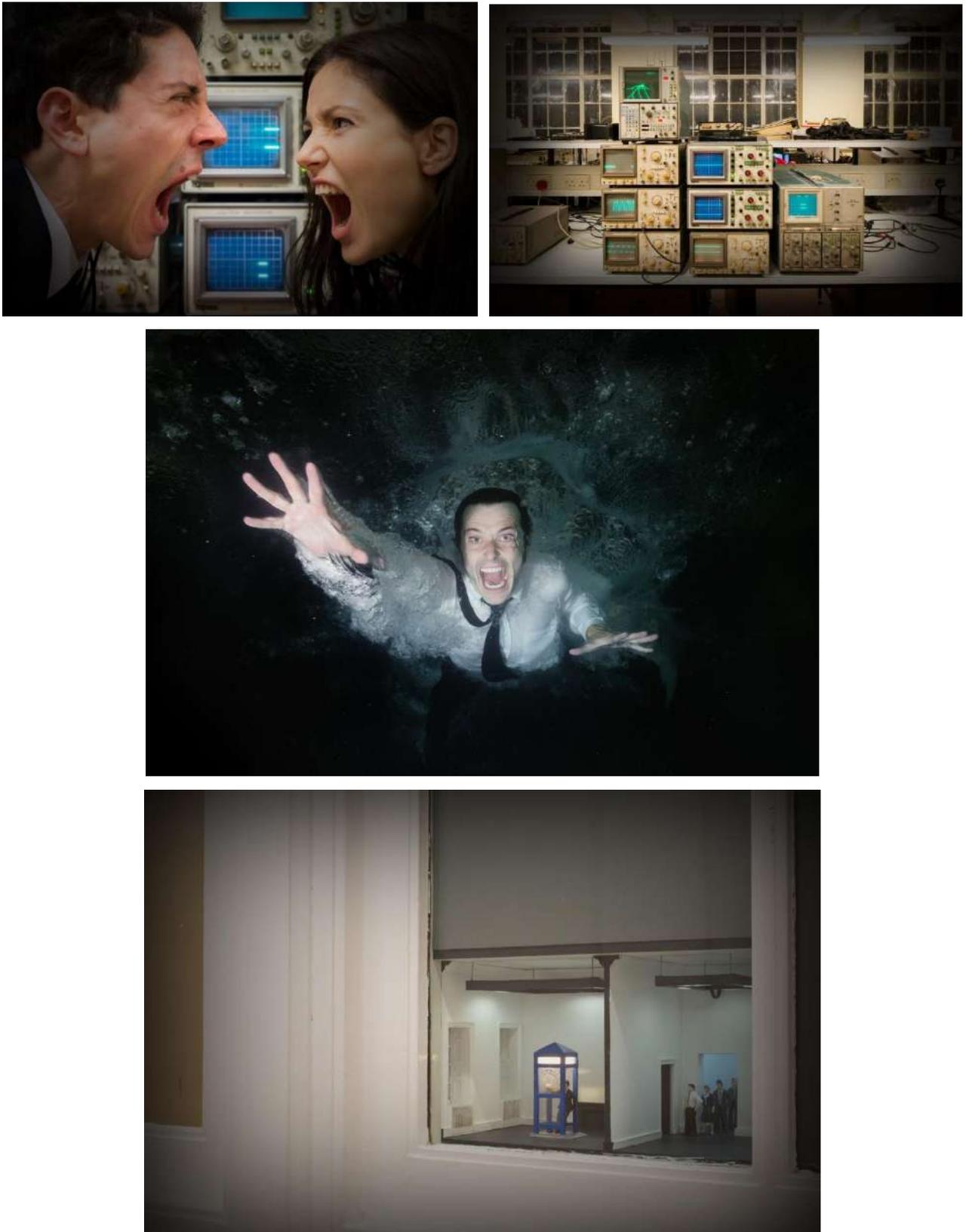


Рис. Б.3. Ілюстрації з проєкту «На початку був Кінець», Dreamthinkspeak (2013).

URL: <https://dreamthinkspeak.com/productions> (дата звернення: 15.06.2023).

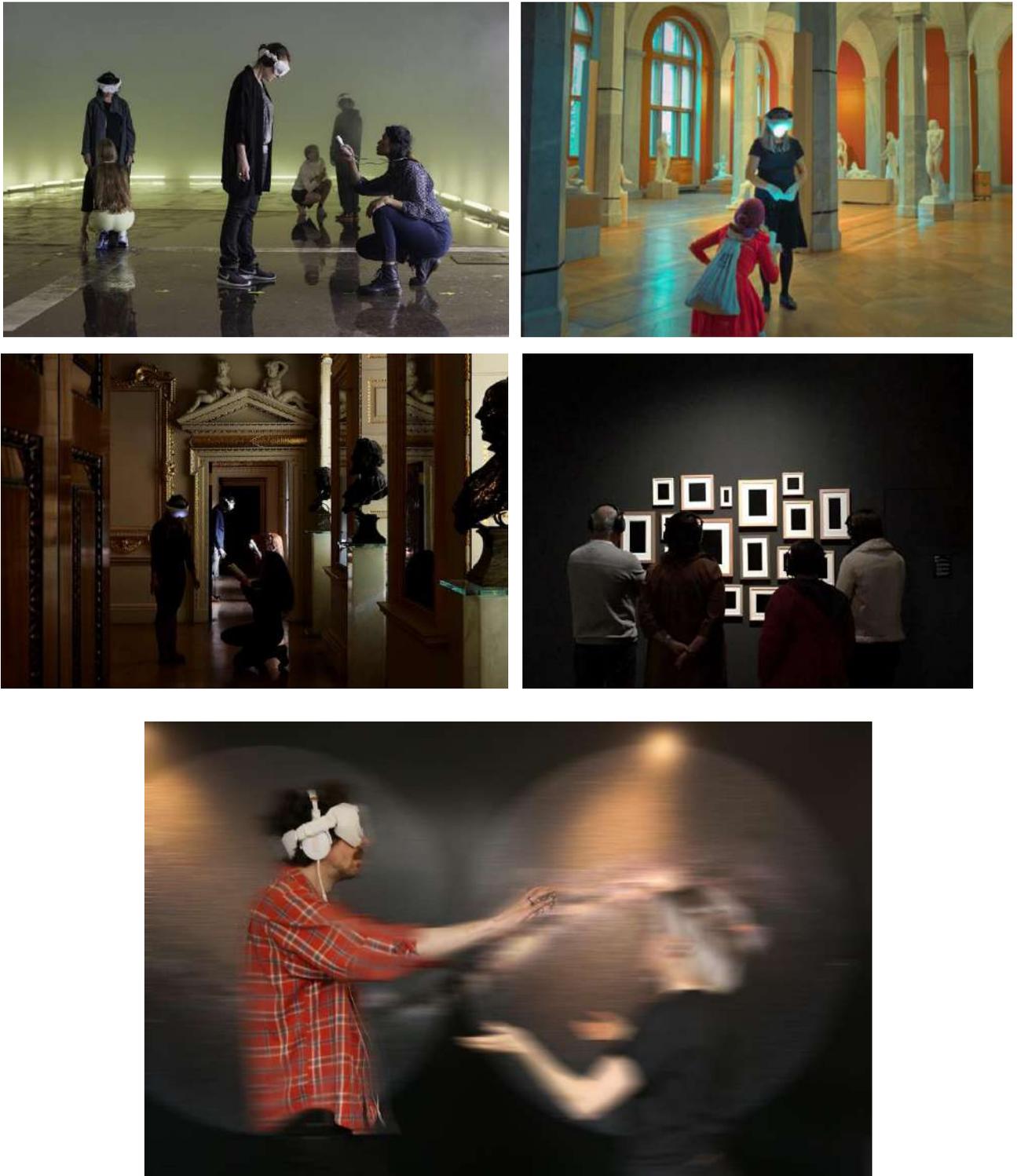


Рис. Б.4. Імерсивна театральна інсталяція з елементами тактильної навігації.

Ілюстрації з проекту «Симфонія кімнати, якої бракує», Lundahl & Seidl
(2009–2022).

URL: <http://act.mit.edu/event/lundahl-seidl-a-language-of-what-may-not-be-said/>
<http://www.lundahl-seidl.com/work/symphony-of-a-missing-room> (дата звернення:
15.06.2023).

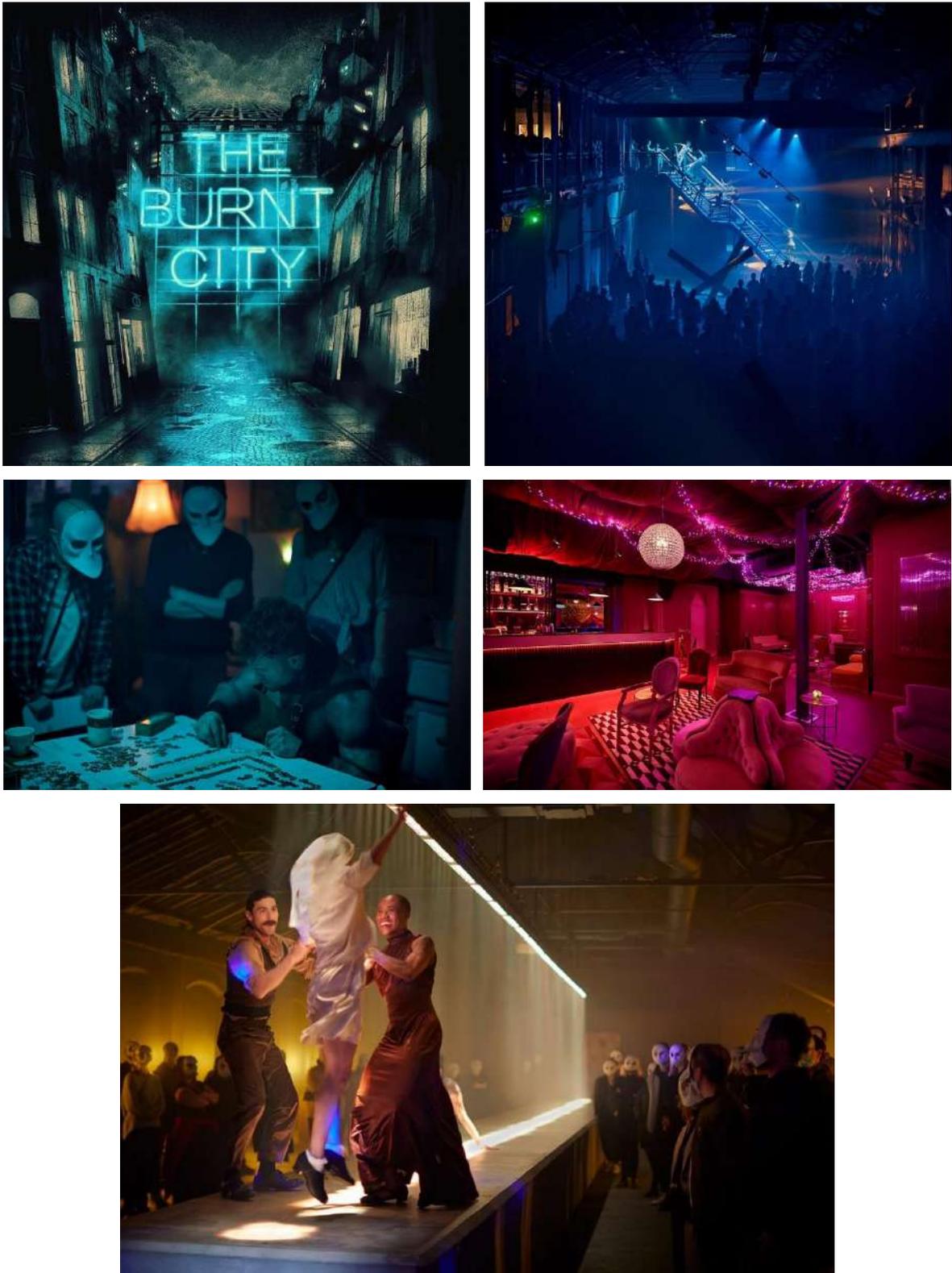


Рис. Б.5. Ілюстрації з проєкту «Спалене місто», Punchdrunk
(2023).

URL: <https://thecreativeadventurer.com/the-ultimate-guide-to-punchdrunks-the-burnt-city-a-tale-of-two-dystopian-cities/> (дата звернення: 10.02.2022).

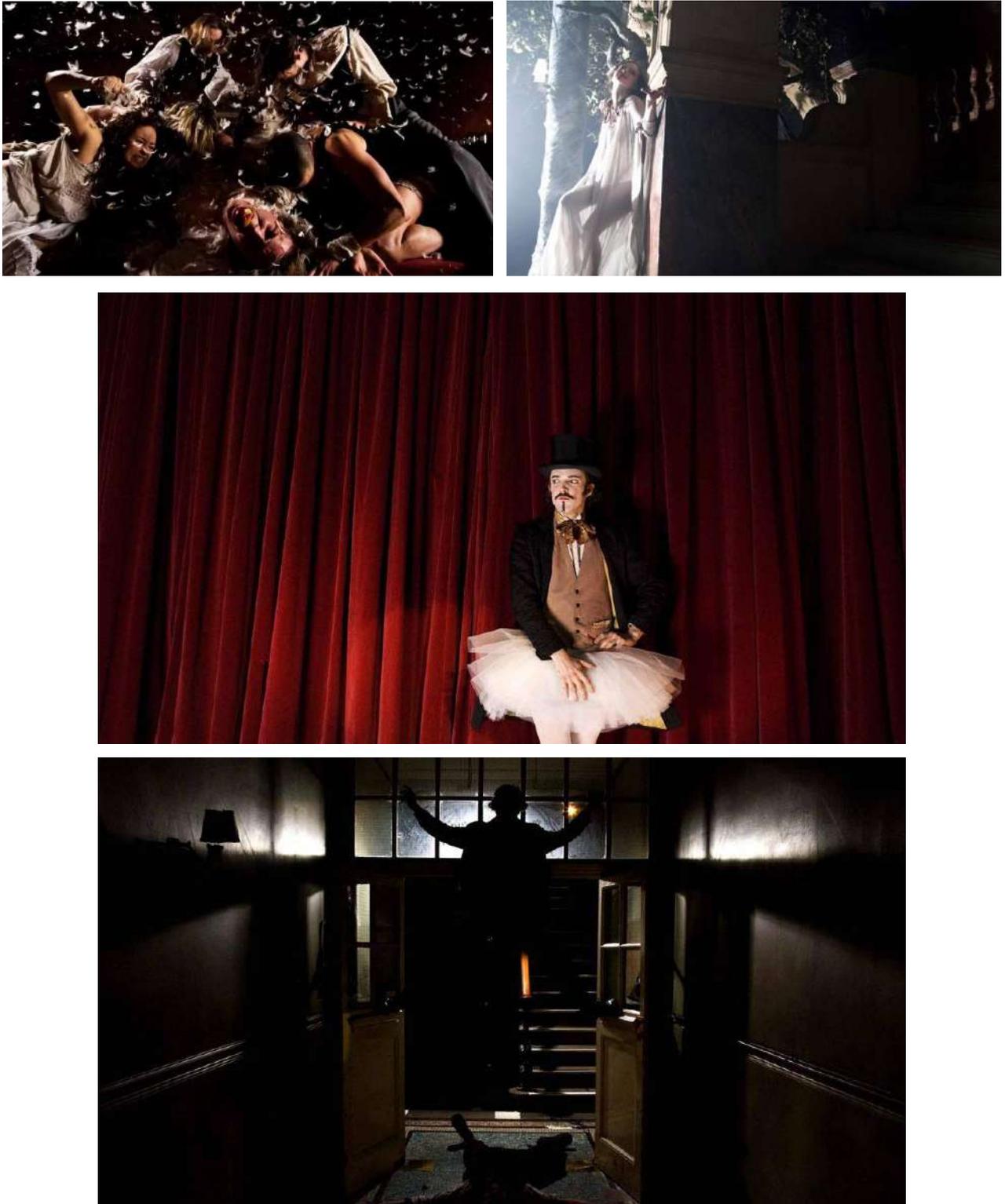


Рис. Б.6. Ілюстрації з проєкту «Маска Червоної смерті», Punchdrunk (2007–2008).

URL: <https://www.punchdrunk.com/work/the-masque-of-the-red-death/> (дата звернення: 10.02.2022).



Рис. Б.7. Ілюстрації з проєкту «Утоплений чоловік: Голлівудська притча»,
Punchdrunk (2013–2014).

URL: <https://www.punchdrunk.com/work/the-drowned-man/> (дата звернення:
10.02.2022).



Рис. Б.8. Ілюстрації з проєкту «Sleep no more», Punchdrunk (2011).

URL: <https://www.nytimes.com/2011/04/14/theater/reviews/sleep-no-more-is-a-macbeth-in-a-hotel-review.html> <https://donshevey.com/theater-reviews/sleep-no-more.html> (дата звернення: 15.10.2024).



Рис. Б.9. Ілюстрації з проєкту «Cargo», Rimini Protokoll (2006).

URL: <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/projects/cargo> (дата звернення:

15.10.2023).

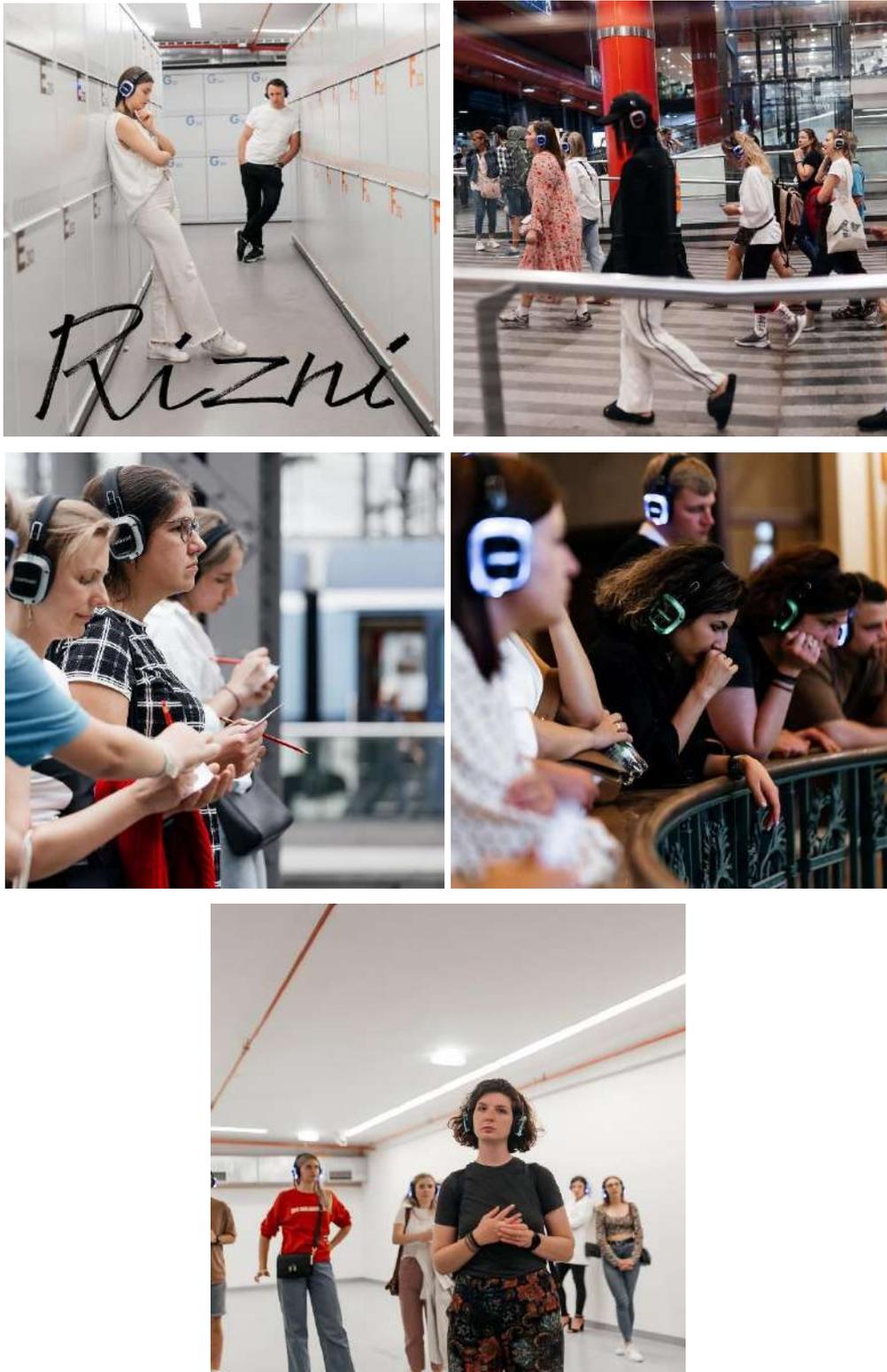


Рис. Б.10. Ілюстрації з проєкту «RIZNI», UZahvati (2022).

URL:https://www.instagram.com/p/CiR1tDcNzYI/?img_index=4&igsh=MXNtNjlid2w5OGR6сQ== (дата звернення: 18.08.2024).

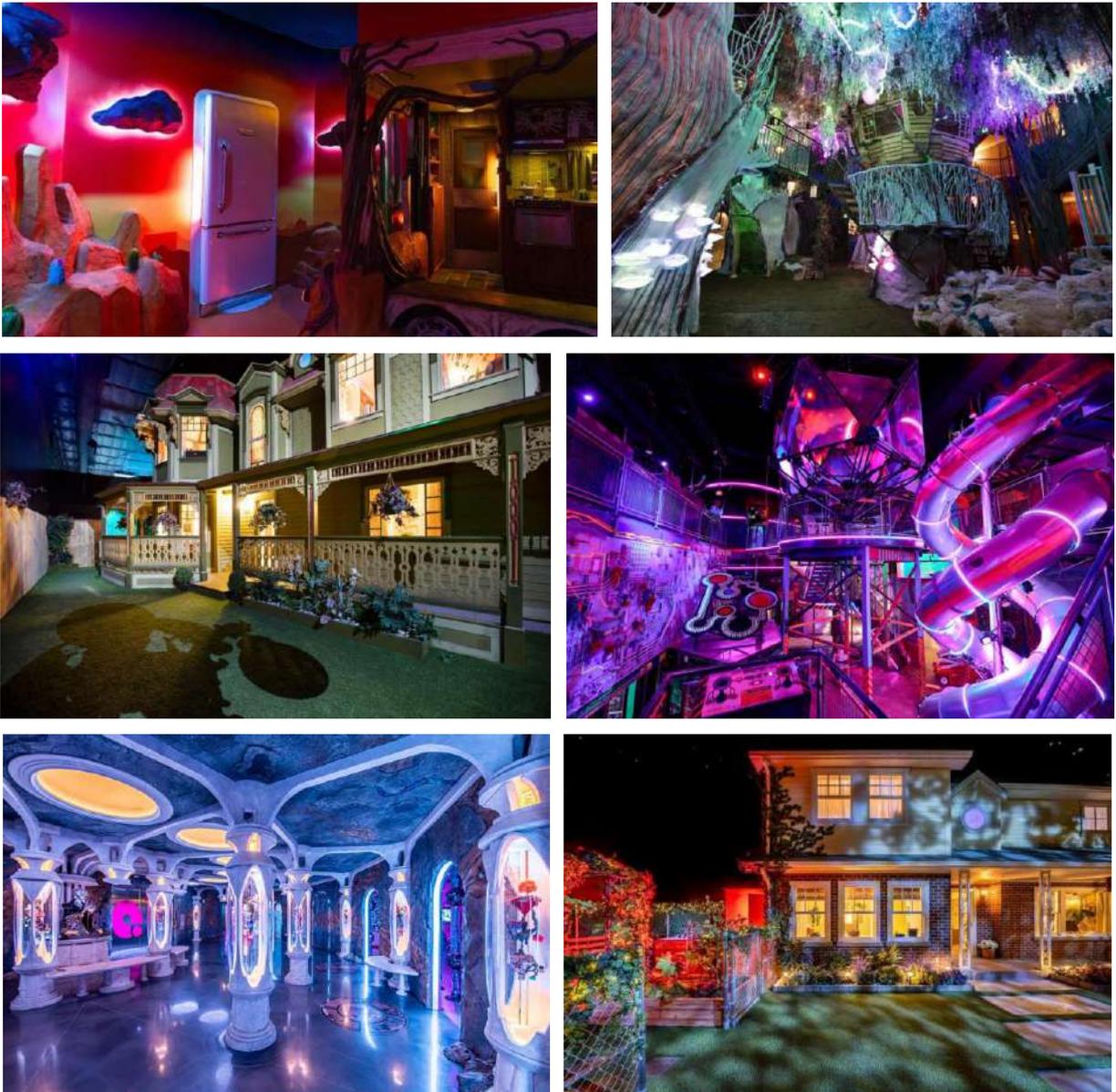


Рис. Б.11. Ілюстрації з проєкту «House of Eternal Return», Meow Wolf (2016).

URL: <https://blooloop.com/brands-ip/in-depth/meow-wolf-immersive-art/> (дата звернення: 18.08.2024).

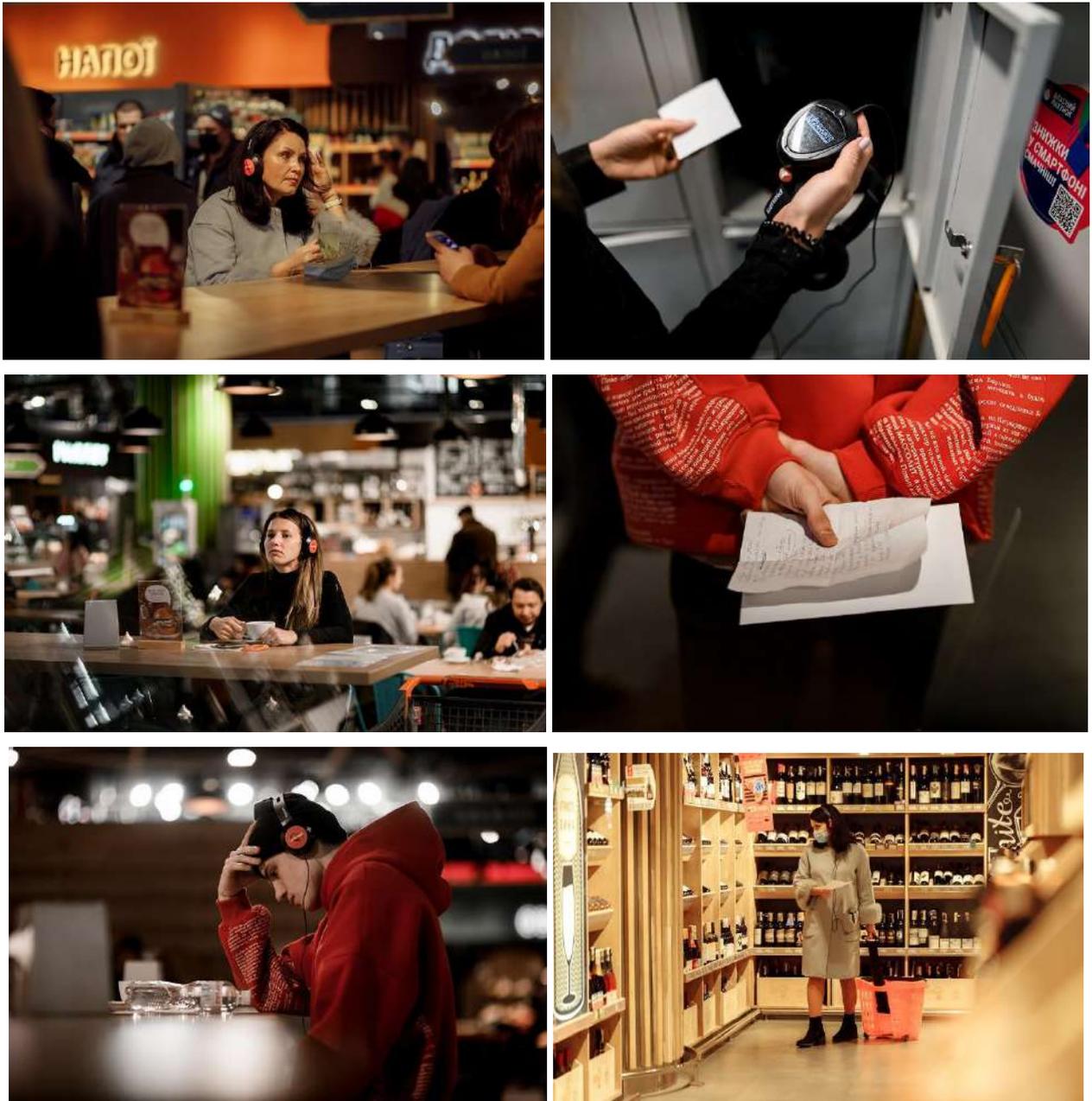


Рис. Б.12. Ілюстрації з проєкту «MONO», UZahvati (2021).

URL: <https://uzahvati.com.ua/ru/mono> (дата звернення: 18.08.2024).



Рис. Б.13. Ілюстрації з проекту «Сліпота», Мізантроп (2018).

URL: <https://life.nv.ua/ukr/art/rujnujuchi-kordoni-chomu-potribno-jti-na-novu-postanovku-teatru-mizantrop-2464408.html> (дата звернення: 14.06.2025).



Рис. Б.14. Ілюстрації з квесту «Втеча з в'язниці», (2016).

URL: <https://funtime.com.ua/entertainments/kamera-138> (дата звернення:
14.06.2023).



Рис. Б.15. Ілюстрації з проєкту «Tunnel 228», Punchdrunk (2009).

URL: <https://www.theguardian.com/stage/gallery/2009/may/08/punchdrunk-tunnel-228-waterloo> (дата звернення: 23.06.2024).



Рис. Б.16. Ілюстрації з проекту «VR-квест Чорнобиль», MirVR (2019).

URL: <https://odessa.mir-kvestov.com.ua/uk/quests/mirvr-chernobyl> (дата звернення:

12.06.2023).

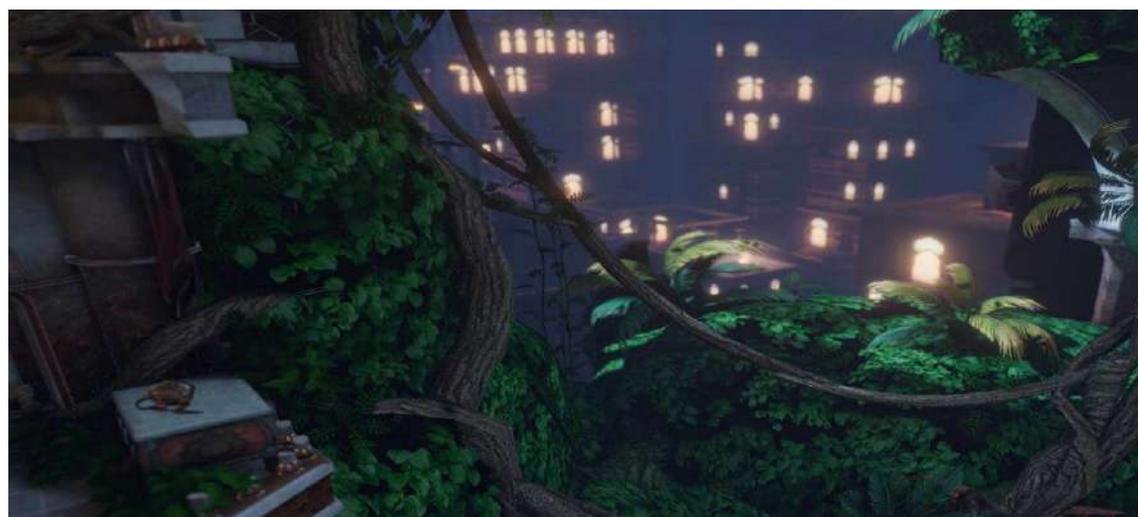


Рис. Б.17. Ілюстрації з проекту «VR-квест Принц Персії», MirVR (2023).
URL: <https://odessa.mir-kvestov.com.ua/uk/quests/mir-vr-prince-of-persia> (дата звернення: 15.03.2024).

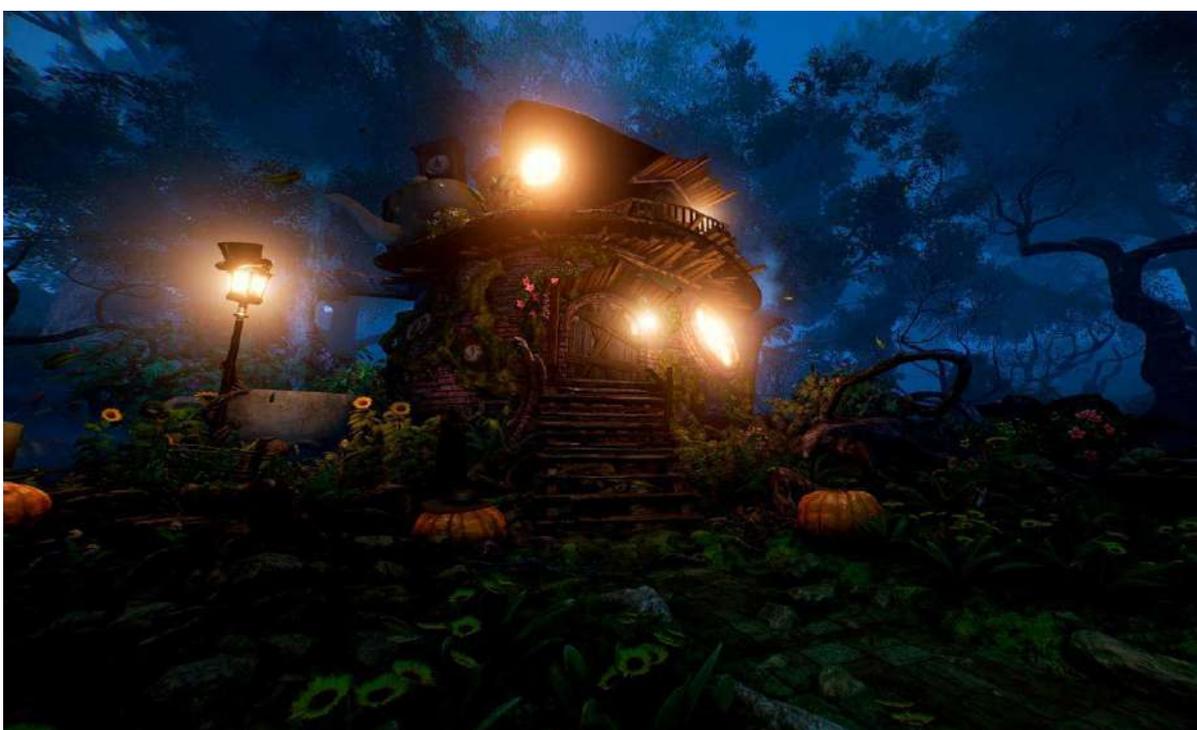
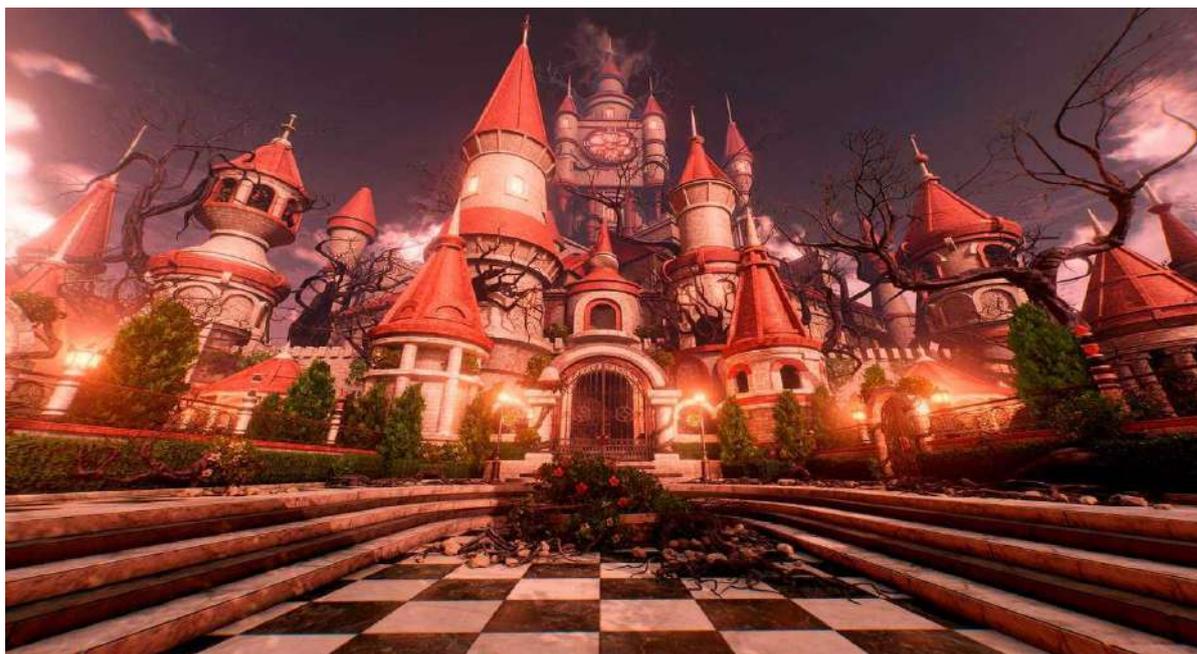


Рис. Б.18. Ілюстрації з проєкту «VR-квест Alice», MirVR (2020).
URL: <https://mir-kvestov.com.ua/quests/flexagon-alice-1> (дата звернення:
15.03.2024).



Рис. Б.19. Люстрації з проєкту «GAZ», Nova Opera (2019).

URL: <https://novaopera.com.ua/663-2/> (дата звернення: 15.03.2024).



Рис. Б.20. Ілюстрації з вистави «Кайдаші», Національний театр імені Марії Заньковецької (2024).

URL:<https://zaxid.net/teatr-imeni-mariyi-zankovetskoyi-vidkrivaye-sezon-kaydash-ami-n1592141> (дата звернення: 15.03.2024).

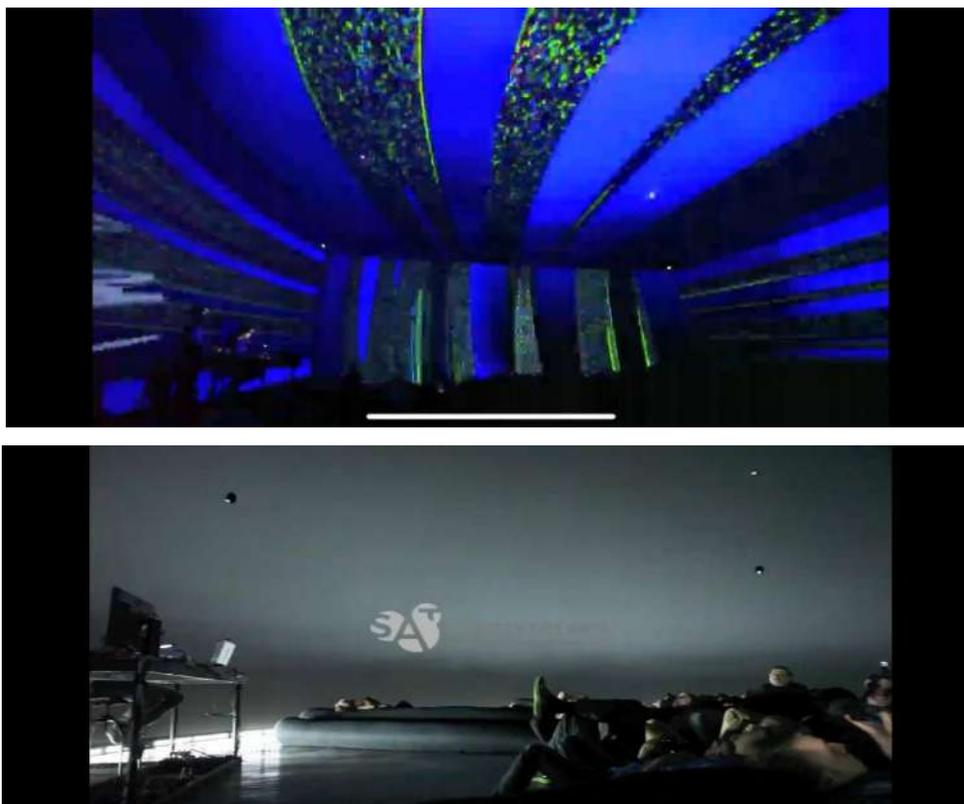


Рис. Б.21. Ілюстрації з імерсивного перформансу «Dromos», Канада (2013).

URL: <https://dailypsychedelicvideo.com/2014/05/12/dromos-an-immersive-performance-by-fraction-maotik/> (дата звернення: 15.03.2024).



Рис. Б.22. Ілюстрації з імерсивної інтерактивної інсталяції «Iron Civilization», Південна Корея (2021).

URL: <https://vimeo.com/591592413> (дата звернення: 15.03.2024).



Рис. Б.23. Ілюстрації з проєкту «The Man from the Midnight Circus», Лондон (2024).

URL: <https://www.secretcinema.com/productions/havas-play> (дата звернення: 15.01.2025).



Рис. Б.24. Ілюстрації з проєкту «The Walking Dead Experience», США (2015).

URL: <https://countsprojects.net/the-walking-dead-experience> (дата звернення:

15.01.2025).

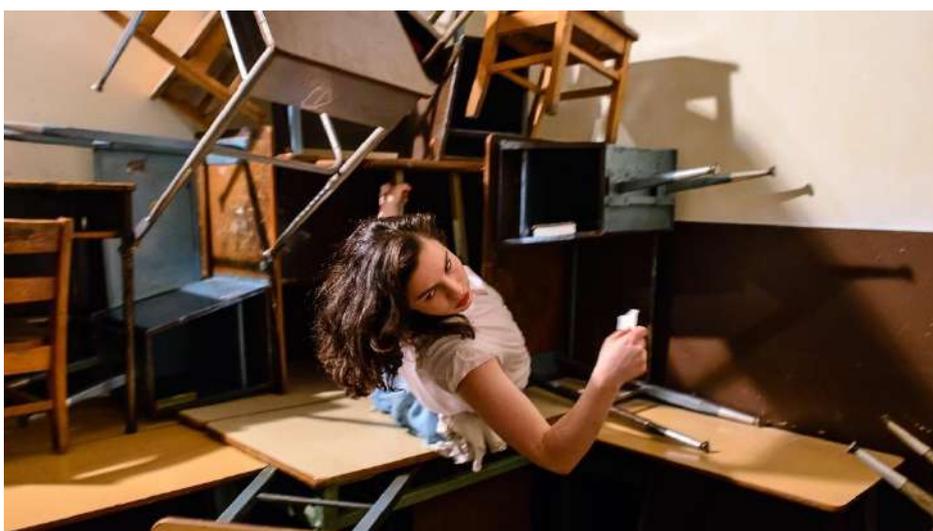


Рис. Б.25. Ілюстрації з проєкту «Then She Fell», США (2012).

URL: <https://www.thirdrailprojects.com/thenshefell> (дата звернення: 15.01.2025).

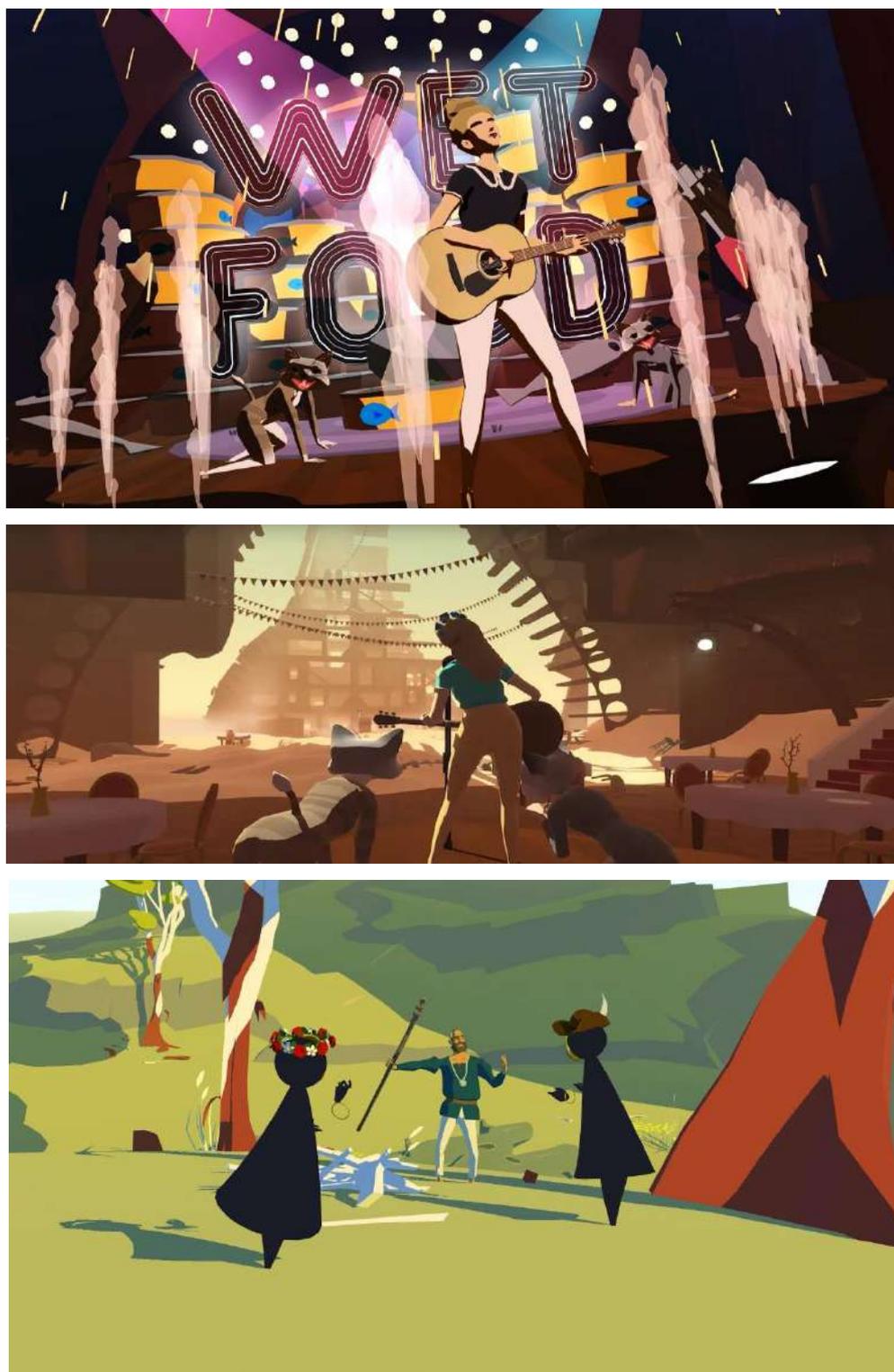


Рис. Б.26. Люстрації з VR-проекту «The Under Presents», США (2019).

URL: <https://www.uploadvr.com/the-under-presents-quest-release/> (дата звернення: 15.01.2025).

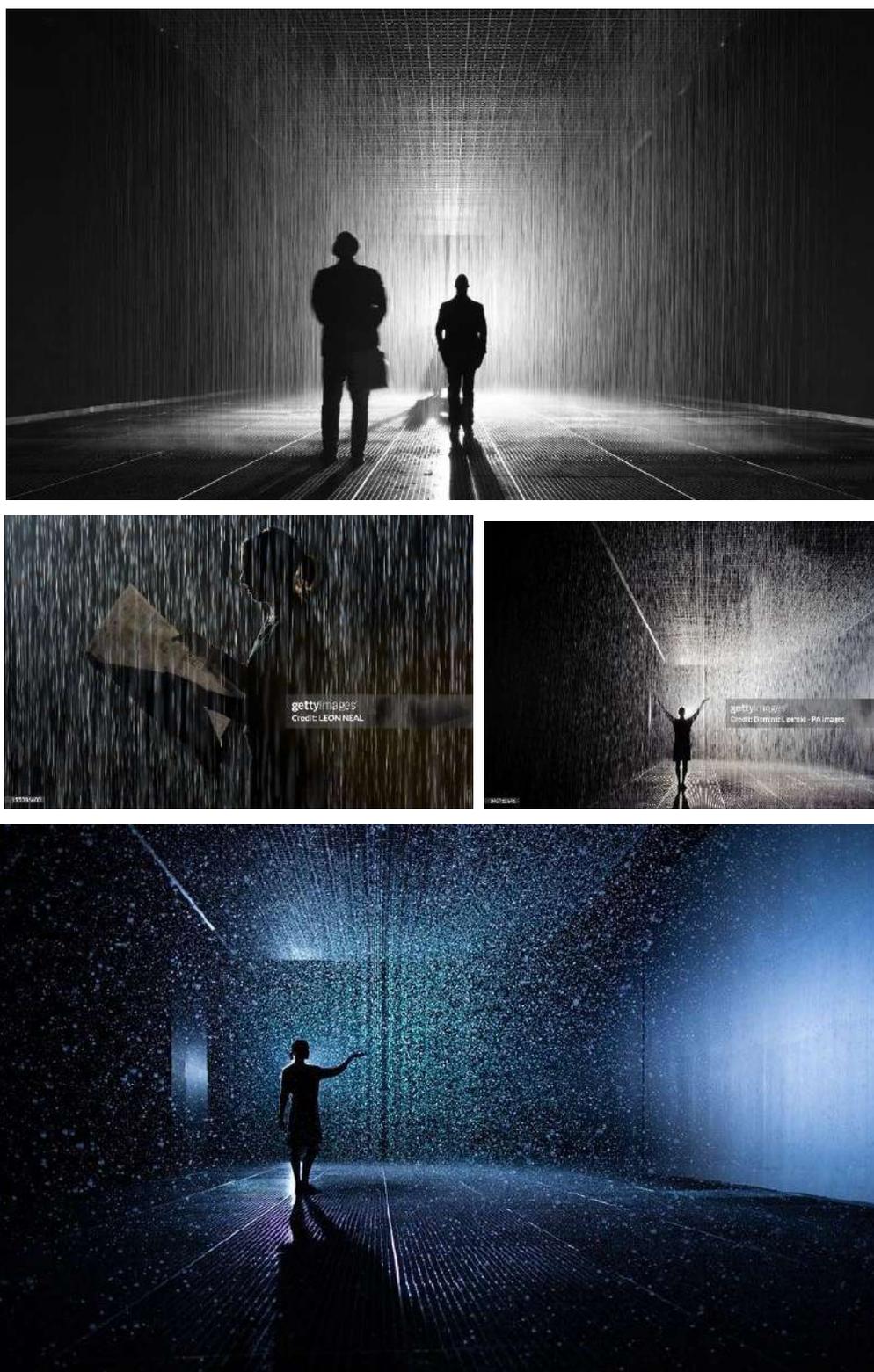


Рис. Б.27. Ілюстрації з проєкту «Rain Room», Лондон (2012).

URL:<https://www.gettyimages.com/search/2/image?phraseprocessing=excludenatural language&family=editorial&phrase=rain%20room%20barbican> (дата звернення:

15.01.2025).

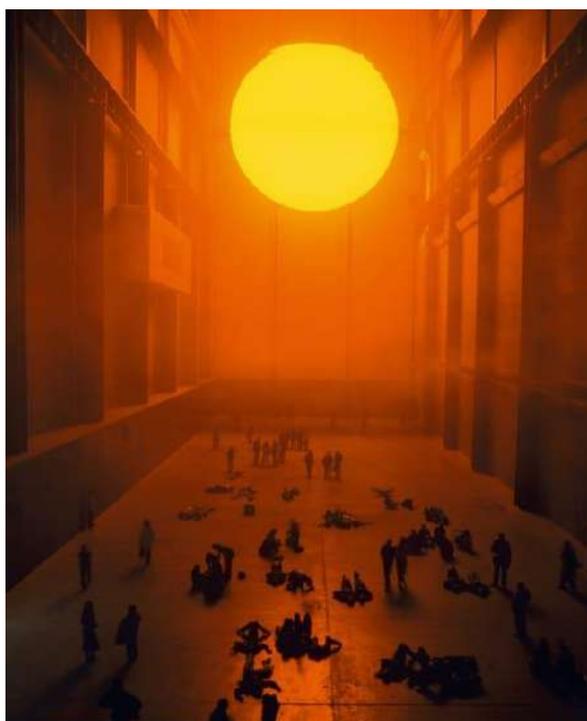


Рис. Б.28. Ілюстрації з проєкту «The Weather Project», Лондон (2003).

URL: https://olafureliasson.net/artwork/the-weather-project-2003/?utm_source=chatgpt.com (дата звернення: 15.01.2025).



Рис. Б.29. Ілюстрації з проєкту «The Infinite Hotel» компанії «The Windmill Factory», Нью-Йорк (2019).

URL: <https://www.clementineseely.com/the-infinite-hotel/g6iv2ceyrnp71chvb5tsw2d0ns7ev> (дата звернення: 15.01.2025).



Рис. Б.30. Ілюстрації з проєкту «Sweet & Lucky» від компанії «Third Rail Projects», США (2016).

URL: <https://www.thirdrailprojects.com/sweetandlucky> (дата звернення: 15.01.2025).

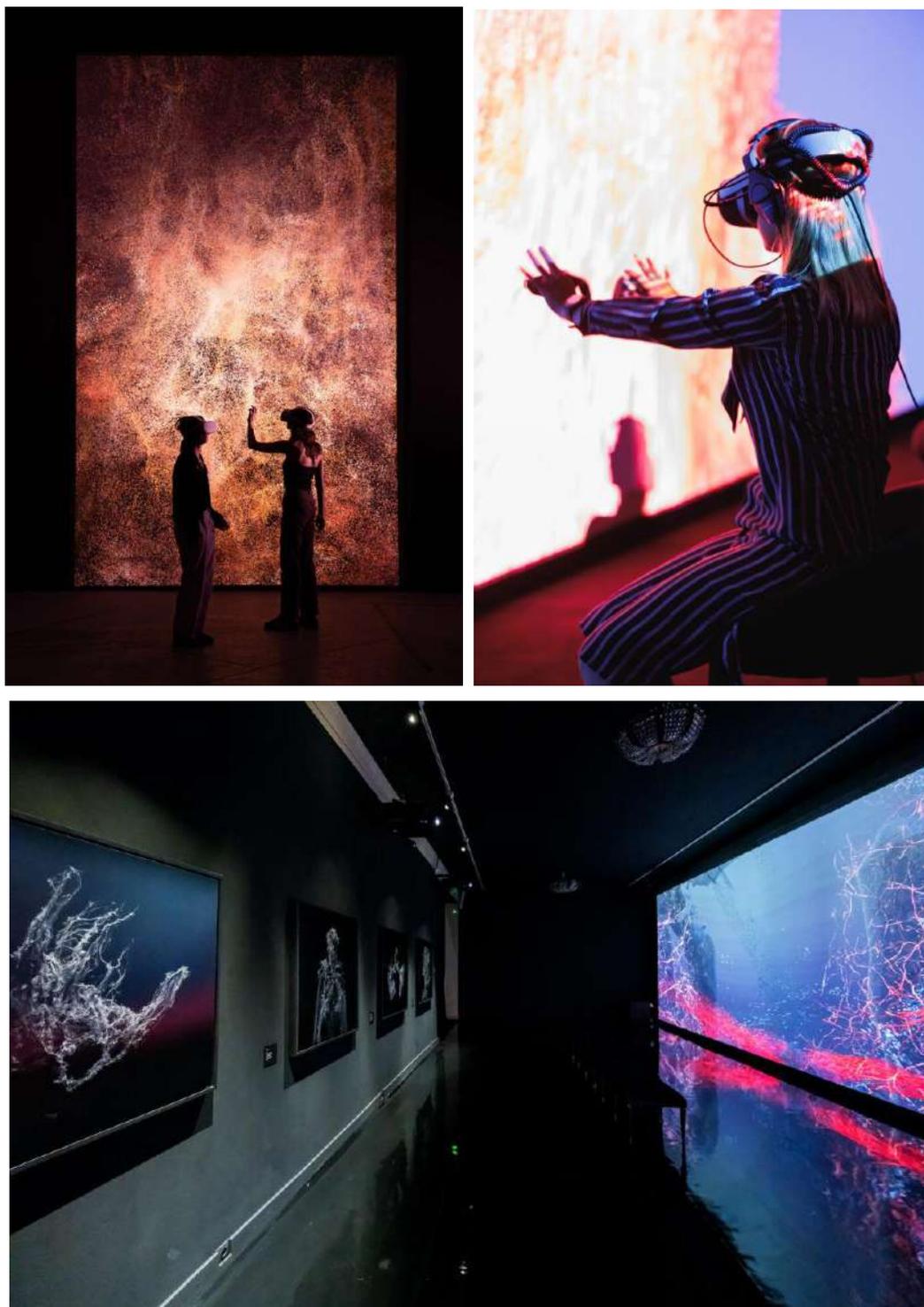


Рис. Б.31. Ілюстрації з проєкту «Evolver», представлені «Marshmallow Laser Feast» у рамках виставки Sublime в «Museum Wave», Сеул (2023).

URL: <https://marshmallowlaserfeast.com/project/evolver/> (дата звернення: 15.01.2025).



Рис. Б.32. Ілюстрації з проєкту «The Drowned Man: A Hollywood Fable», Лондон (2013).

URL: https://www.timeout.com/london/theatre/punchdrunk-the-drowned-man?utm_source=chatgpt.com#google_vignette (дата звернення: 15.01.2025).



Рис. Б.33. Ілюстрації з проєкту «100: UnEarth», реалізованої студією «WildWorks», Велика Британія (2018).

URL: https://bosinver.co.uk/heligan-outdoor-theatre-wildworks?utm_source=chatgpt.com (дата звернення: 15.01.2025).



Рис. Б.34. Люстрації з проєкту «Enchanted Palace», Лондон (2012).

URL: <https://www.wallpaper.com/art/enchanted-palace-london> (дата звернення: 15.01.2025).



Рис. Б.35. Ілюстрації з проекту «Hamlet's Lunacy» театральної команди «CREW», Бельгія (2020).

URL: <https://crew.brussels/nl/productions/hamlet-s-lunacy> (дата звернення: 15.01.2025).



Рис. Б.36. Ілюстрації з проєкту «Ukraine: Land of the Brave», Україна (2022).

URL: <https://crew.brussels/nl/productions/hamlet-s-lunacy> (дата звернення:

15.01.2025).