

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ
УКРАЇНИ

ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ МИСТЕЦТВ

ІМЕНІ І. П. КОТЛЯРЕВСЬКОГО

Кафедра майстерності актора та режисури драматичного театру

«Особливості роботи актора в мультимедійній виставі Мартіна

Макдони «Людина-Подушка»»

Кваліфікаційна робота на здобуття ОР «Магістр» за спеціальністю 026

«Сценічне мистецтво»

Виконав:

Здобувач вищої освіти за ОПП «Сценічне мистецтво»

Олександр ПИЛЬНИК

Науковий керівник: доктор філософії, старша викладачка

Алевтина СТЬОПІНА

Рецензент: Заслужена артистка України,

актриса Харківського державного академічного

драматичного театру ім. Т. Г. Шевченка,

старша викладачка Харківської державної академії культури

Майя СТРУННІКОВА

Допущено до захисту:

В.о. завідувачка кафедри

Лілія ПЕТРЕНКО

«18» грудня 2025 р.

Харків. 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	2
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ЗАСОБІВ ВИРАЗНОСТІ В СУЧАСНОМУ СЦЕНІЧНОМУ МИСТЕЦТВІ	7
1.1. Огляд літератури.....	7
1.2. Виникнення і розвиток мультимедійних засобів у театральному мистецтві XX–XXI століть.....	12
1.3. Взаємодія актора і мультимедійного середовища як форма сценічного існування	24
Висновки до розділу 1	31
РОЗДІЛ 2. ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ ЗАСТОСУВАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В СУЧАСНОМУ СЦЕНІЧНОМУ МИСТЕЦТВІ.....	34
2.1. Театр як синтетичне мистецтво.....	34
2.2. Засоби мультимедійних технологій і напрями їх застосування в сучасних театральних постановках.....	40
2.3. Сучасні тенденції у використанні мультимедійних технологій у світовій та українській театральній практиці	45
Висновки до розділу 2	51
РОЗДІЛ 3. ПРАКТИНЧІ АСПЕКТИ ВЗАЄМОДІЇ АКТОРА З МУЛЬТИМЕДІЙНИМ СЕРЕДОВИЩЕМ.....	54
3.1. Специфіка акторського існування у сучасному цифровому середовищі.....	54
3.2. Практичне втілення мультимедійних засобів у виставі “Людина- подушка” Мартіна Макдони	63
Висновки до розділу 3	71
ВИСНОВКИ.....	74
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	78

ВСТУП

Актуальність теми дослідження Театр завжди був мистецтвом синтетичним, поєднання акторського виконання разом з можливостями технологій, що доповнюють бачення вистави. Мультимедійні засоби – будь то відеопроєкції, інтерактивні екрани, звукові інсталяції – стали не лише технічним доповненням сценічного простору, а повноцінним інструментом художнього мислення. Вони змінюють саму природу театральної дії, ускладнюють структуру взаємодії між актором і глядачем, відкриваючи нові способи втілення драматичного образу вистави.

Сучасний театр постає як простір взаємодії різних мистецьких напрямів, де відбувається постійне поєднання жанрів, стилів і засобів художнього вираження. У театрі завжди необхідно «дивувати» глядача: акторським різнобарв'ям гри, музичним акомпанементом, використанням живопису, світла – і щоразу частіше цей синтез доповнюється новими технологіями. Використання мультимедійних засобів – відеопроєкцій, інтерактивних екранів, цифрової графіки, анімацій і т.д. стало не просто технічним прийомом, а невід'ємною частиною сценічної мови, що відкриває нові способи сприйняття та інтерпретації вистави.

На мій погляд, саме початок ХХІ століття позначений зростанням інтересу до інновацій у сценічному мистецтві. Режисери й митці активно переосмислюють традиційні театральні форми, створюють нові способи візуалізації драматичної дії, експериментують зі звуком і світлом, розширюючи межі сценічного простору. Сучасні технології змінюють не лише художню мову театру, а й саму логіку творчого процесу – виникають нові театральні професії, техніки сценографії, а також нові принципи акторської взаємодії з медіаелементами.

Поняття мультимедіа у театральному контексті охоплює комплекс засобів, які поєднують текст, зображення, звук, графіку, анімацію та відео в

єдиній системі візуально-звукового впливу. Такі технології мають потужний емоційний потенціал, оскільки забезпечують багат шаровий вплив на глядача. Завдяки цьому сучасний спектакль перетворюється на своєрідну синтетичну подію, у якій глядач не просто спостерігає, а занурюється в атмосферу сценічної дії, відчуваючи її на кількох рівнях – інтелектуальному, візуальному й емоційному.

Важливо наголосити, що мультимедійність театру не є самоціллю – це лише інструмент, який допомагає режисеру і актору точніше висловити художній задум, створити нову якість сценічного простору та впливу на глядача, «здивувавши» його. Такі технології розширюють можливості акторської виразності, змінюють її темпоритм, композицію, фокус уваги й навіть характер сценічного існування.

Питання мультимедійності театру активно розробляють як українські, так і зарубіжні дослідники. Зокрема, у своїх працях цю тему порушували Галина Погребняк, Олена Островерх, Ганна Липківська та інші, які розглядають використання сучасних технологій у театрі як важливий чинник оновлення сценічної мови та акторської виразності.

П'єса Мартіна Макдонаха «Людина-подушка» є унікальним прикладом для дослідження синтетичної взаємодії актора і мультимедіа. Використання проєкцій, відео та звукових елементів у сценічному рішенні цієї п'єси дозволяє не лише підкреслити тему мистецької відповідальності, але й створити багатовимірну просторову структуру, де актор стає центральним носієм смислу у взаємодії з візуальним образом.

В українському театрознавстві дослідження подібної проблематики лише формується. Питання специфіки акторської гри в умовах мультимедійного середовища ще не набуло системного теоретичного осмислення, попри те, що мультимедіа дедалі активніше проникає у вистави сучасних театрів України. Саме тому ця тема є не лише науковою, а й практичною.

значущою: її розробка сприятиме розвитку методології підготовки актора до роботи в умовах цифрової сцени та потенційному вдосконаленню освітніх програм у театральних вишах.

Об'єктом дослідження є взаємодія актора з мультимедійними технологіями в сучасному сценічному мистцеві,

Предметом дослідження є особливості взаємодії актора з візуальними проекціями, цифровими анімаціями та просторовими ефектами на конкретному прикладі вистави Мартіна Макдони «Людина-Подушка».

Мета дослідження. Виявити та теоретично обґрунтувати специфіку акторської гри в мультимедійній виставі «Людина-подушка» Мартіна Макдони, визначити основні принципи акторської взаємодії з мультимедійним середовищем і продемонструвати, як використання цифрових технологій впливає на сценічну дію, структуру простору та сприйняття вистави глядачем.

Для досягнення мети в роботі поставлено *такі завдання*:

- Проаналізувати теоретичні джерела, присвячені взаємодії актора з мультимедійними засобами на сучасній сцені.
- Визначити основну термінологію, пов'язану з поняттями мультимедійний театр, цифрова сценографія, проекційний дизайн, акторська взаємодія з медіа.
- Розглянути історичні передумови використання технологічних і візуальних елементів у театральному мистецтві — від Едварда Гордона Крейга та Ервіна Піскатора до сучасних форм цифрової сценографії.
- Дослідити драматургію Мартіна Макдони «Людина-подушка» у контексті її потенціалу до мультимедійного втілення.

- Визначити основні принципи акторської роботи в умовах мультимедійного простору: фізична та психологічна взаємодія з проекціями, темпоритм, фокус уваги, сценічна пластика.
- Узагальнити отримані результати й сформулювати практичні висновки щодо підготовки актора до роботи у мультимедійному театрі.

Наукова новизна кваліфікаційної роботи полягає у цілісному розгляді специфіки акторської діяльності в умовах мультимедійного театру, що поєднує традиційні принципи сценічного мистецтва з новітніми цифровими технологіями. Новизна полягає також у визначенні впливу візуальних, звукових та інтерактивних компонентів на формування акторського образу і виявленні методологічних підходів до адаптації акторських технік у цифровому середовищі.

Практичне значення одержаних результатів полягає у можливості використання матеріалів дослідження в театральній педагогічній практиці, а також у процесі підготовки акторів до роботи з мультимедійними елементами сцени. Крім того, робота може бути використана як навчально-методичний матеріал для курсів із акторської майстерності, режисури та сценографії, сприяючи формуванню нових підходів до взаємодії актора з мультимедійним простором.

Апробація результатів дослідження. Основні результати дослідження обговорювались на VI МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВО-ТВОРЧОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ «МИСТЕЦТВО ТА НАУКА В СУЧАСНОМУ ГЛОБАЛІЗОВАНОМУ ПРОСТОРІ» (ДО ВСЕСВІТНЬОГО ДНЯ НАУКИ В ІМ'Я МИРУ ТА РОЗВИТКУ) (2025), ПІТЧИНГ ТЕАТРАЛЬНИХ ПРОЄКТІВ «СЦЕНА 2025» в межах Науково-практичної конференції "Магістерські читання» (2024).

Структура дослідження. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, семи підрозділів, висновків, списку використаних джерел та додатків.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ЗАСОБІВ ВИРАЗНОСТІ В СУЧАСНОМУ СЦЕНІЧНОМУ МИСТЕЦТВІ

1.1. Огляд літератури

У ході аналізу літератури я звернув увагу, що витoki інтермедіальної сцени мають не лише технічний, а й виразно ідеологічний характер. У працях, присвячених театру 1920–30-х років, підкреслюється, що саме політичний театр Веймарської доби почав використовувати екран та проекцію не як ілюстрацію, а як інструмент композиції та монтажного мислення сцени. При вивченні цих джерел я звернув увагу на тезу про «екран як партитуру дії»: зображення задає темп, структуру сценічних переходів і навіть логіку уваги глядача [Ошибка! Источник ссылки не найден. с. 29; Ошибка! Источник ссылки не найден. с. 70-75]. Це допомогло мені побачити, що мультимедіа в театрі не є «сучасним винаходом», а має столітню історію формування сценічних прийомів.

Особливо важливим у моєму розумінні став аналіз роботи Йозефа Свободи («Латерна магіка»). Після вивчення досліджень про його сценографію я усвідомив, що саме він переніс проекцію з площини «фону» у площину «архітектури вистави», де екран, світло і механізовані елементи створюють простір, який дихає разом з актором [Ошибка! Источник ссылки не найден. с. 84-87]. Це дозволило мені зрозуміти принцип поліекранної драматургії, який є ключовим для сучасного мультимедійного театру.

Опрацьовуючи українські джерела, я побачив, що наш контекст розвивався у тому ж напрямку, але з акцентом на сценографічне мислення середовищем. Зокрема, з робіт П. Босого я дізнався, що світло перестає бути «обслуговуючим елементом» і перетворюється на конструктивний носій сенсу — здатний формувати масштаб, ритм і точку фокусування глядача [1, с. 176–

179]. Це важливо для мене як актора в мультимедійній виставі, адже світло тут стає партнером дії.

Паралельно, ознайомившись із посібником з технічних засобів сценічного оформлення, я зафіксував для себе класифікацію мультимедійних компонентів (проекційні системи, світлодизайн, акустика) та їхні режисерські функції [Ошибка! Источник ссылки не найден.]. Це дозволило мені краще зрозуміти, з чим саме актор взаємодіє на сцені — не абстрактно з «екраном», а з таймінгами, зонами меппінгу, світловими акцентами. З цього я роблю висновок, що мультимедійне середовище не обслуговує актора, а вимагає від нього високої моторної точності і просторової свідомості.

Окремо, аналіз статей про режисуру Дмитра Богомазова допоміг мені побачити інший аспект мультимедійності: технологія стає не ефектом, а мовою композиції, де актор, світло і відео формують єдиний ритмічний організм. Це напряду перегукується з моєю практичною частиною, де роль актора визначається не лише словом, а просторовою музикальністю [Ошибка! Источник ссылки не найден. с. 172-173].

Завдяки дослідженню розвитку сценографії, яке провів Р. Никоненко , мені стало ясніше, що сучасний актор існує не «перед декорацією», а всередині сценічного середовища, яке реагує на його рух та темпоритм. Тобто мультимедія змінює не декорацію — а присутність актора [Ошибка! Источник ссылки не найден. с. 129-130].

Нарешті, вивчення міжнародних праць Е. Перес і Н. Джордан дозволило мені усвідомити, що мультимедія не лише розширює сцену, але й розширює необхідність глядача: він переходить зі спостерігача в співучасника, а живе та цифрове існують як рівні реальності однієї події [Ошибка! Источник ссылки не найден. с. 74-75. ;Ошибка! Источник ссылки не найден. с. 39].

Опрацьовуючи літературу, присвячену акторській присутності в умовах мультимедійної сцени, я звернув увагу, що у сучасній театральній практиці

змінюється не тільки техніка оформлення простору, але й саме розуміння акторської дії. Якщо у традиційній сцені партнером актора був передусім інший актор, то в мультимедіальному театрі партнером стає середовище — світло, звук, екран, ритм зміни проєкцій, алгоритмічна система синхронізації.

Важливим для мого розуміння став аналіз сценічно-екранних експериментів у післявоєнному німецькому театрі. Тут підкреслюється ефект подвійної присутності актора, коли він одночасно існує і як фізична постать на сцені, і як образ у відеопросторі. Це вимагає іншої роботи з паузою, поглядом і темпом, адже актор мусить «утримувати» обидва рівні реальності. Прочитавши це, я зрозумів, що мультимедійна сцена вводить актора в режим багатофокусної уваги, де «теперішнє тіло» і «екранне тіло» резонують одне з одним [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 186-189].

Також важливими для мене стали дослідження архітектури універсального залу. Вони показують, що простір вистави перестає бути фіксованим — сцена і глядацька зала можуть об'єднуватися, розділятися, змінювати перспективу й конфігурацію світлових і проєкційних площин. Це означає, що актор працює не «в декорації», а в динамічному полі, яке може змінюватися під час самої дії [Ошибка! Источник ссылки не найден. с. 38-40].

У процесі опрацювання літератури я побачив, що більшість дослідників сходяться в одному: драматургія Мартіна Макдони існує на перетині чорної комедії, пастишу та моральної притчі, причому всі ці рівні принципово не зливаються в «гармонійну» цілісність. К. Воллес у праці «*Pastiche Soup: Bad Taste, Biting Irony and Martin McDonagh*» наголошує, що автор навмисне працює з «поганим смаком», гіперболізованою жорстокістю, кічевими цитатами з жанрового кіно й треш-культури, щоби оголити механізми насильства як культурної норми, а не «винятку» [Ошибка! Источник ссылки не найден.]. Для мене важливо, що Воллес не зводить Макдону до

скандального провокатора: навпаки, вона показує, як його «поганий смак» перетворюється на оптику, через яку суспільство вимушене подивитися на власні травми, колоніальну історію, маскулінні моделі поведінки [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 12-15].

Монографія Е. Джордана «*Justice in the Plays and Films of Martin McDonagh*» задає інший кут зору: вона послідовно читає всі п'єси і фільми Макдона крізь призму справедливості, покарання і моральної відповідальності [Ошибка! Источник ссылки не найден.]. У її інтерпретації Макдона не стільки «оспіває» насильство, скільки ставить під сумнів будь-які прозорі моделі правосуддя: судова система, релігія, сімейні зв'язки — усі ці інституції в його текстах виявляються неспроможними дати однозначну відповідь, «хто винен» і «як карати». Саме тому його персонажі постійно опиняються в ситуаціях морального глухого кута, де будь-який вибір водночас і правильний, і катастрофічний. Цей ракурс особливо важливий для «Людини-подушки», де питання провини автора за наслідки його історій стає центральною драматургічною віссю.

Окремий пласт досліджень стосується саме «Людини-подушки» як однієї з найбільш концептуально насичених п'єс Макдона. Стаття Б. Абдулхасан Алі та С. Аталла Діайї «*Violence in Martin McDonagh's The Pillowman*» аналізує різні типи насильства в п'єсі — фізичне, психологічне, символічне — і показує, що вони не є «шоковими вставками», а структурними елементами композиції: розповіді Катуряна про вбитих дітей, сцени допиту, спогади про дитинство складено так, що глядач постійно «перемикається» між відразою, сміхом і співчуттям [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 5-8]. Автори наголошують, що М. Макдона використовує насильство як спосіб оголити механіку влади, але водночас не дозволяє глядачеві «очиститися» через просту моральну розв'язку. Це перегукується з загальнішим висновком:

у його драматургії насильство — не аномалія, а «фонова реальність», у якій живуть персонажі.

У роботі С. Кіпан «*Artistic Portrayal of Death as a Refuge from Morbidity: The Pillowman by Martin McDonagh and 4.48 Psychosis by Sarah Kane*» п'єса розглядається в контексті естетизації смерті. Дослідниця проводить паралелі між Макдоною й Сарою Кейн, показуючи, як у обох авторів смерть стає не лише кінцевою точкою насильства, а й парадоксальним «притулком» від нестерпної дійсності — хвороби, психічного розладу, соціального тиску [Ошибка! Источник ссылки не найден.]. Для «Людини-подушки» це особливо показово, бо дитячі історії Катуряна жорстокі саме тому, що у їхній логіці смерть іноді здається милосерднішою за життя, яке персонажі вимушені проживати. Як актор і «режисер» я бачу тут одну з ключових суперечностей: текст одночасно засуджує й романтизує смерть як вихід, і це напруження неможливо «розв'язати» жодним простим сценічним жестом.

Також, стаття М. Акшехір-Уйгур «*Crush Humanity One More Time: Martin McDonagh's The Pillowman in Žižekian Terms*» вводить у дискусію жижекіанську оптику — поняття «об'єктивного» й «суб'єктивного» насильства, ідеологічних структур, що його продукують. Дослідниця вказує, що Макдона у «Людині-подушці» виводить на сцену не лише приватну історію письменника, якого звинувачують у злочинах, а й цілу машину репресивного дискурсу, де держава, родина та сама культура оповіді спільно формують простір насильства [Ошибка! Источник ссылки не найден.]. У цьому контексті допит Катуряна — не просто фабульний прийом, а модель того, як суспільство допитує митця за його тексти, вимагаючи від нього відповідальності за «неправильних» читачів. Для мого дослідження це важливо тим, що позиція актора в мультимедійному просторі фактично дублює цю ситуацію: моє тіло стає поверхнею, на якій сходяться різні дискурси — естетичний, етичний, ідеологічний. У кількох статтях і розвідках

(зокрема в роботах, присвячених постмодерному готику та «казковій» структурі «Людини-подушки») наголошується на наративній архітектоніці п'єси: рамковий допит, вбудовані історії, що щоразу зсувають оптику, та постійна гра з очікуваннями глядача [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 363- 367].

Важливо, що дослідники трактують ці «оповідання в оповіданні» не як довільний формальний трюк, а як спосіб показати, як історії формують і травмують суб'єкта. Катурян не просто пише страшні казки — він живе в світі, де розповідання стає єдиним способом впоратися з травмою дитинства, але водночас саме ці тексти обертаються проти нього. У цьому сенсі Макдона демонструє амбівалентність мистецтва: воно одночасно рятує й нищить.

Ще одна важлива лінія, яку я зафіксував у літературі, стосується мови та гумору Макдони. Дослідники відзначають особливу «музику» його діалогів: гру з банальними фразами, повторами, «дитячими» інтонаціями, що різко контрастують із жахливим змістом [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 11]. У «Людині-подушці» це виявляється особливо сильно в сценах допиту й у репліках Міхала: наївність формулювань, повільні, майже «затинані» фрази не зменшують, а, навпаки, підсилюють відчуття жорстокості того світу, в якому живуть герої. Для акторської роботи це означає, що сміх у цій п'єсі завжди «із присмаком» — він народжується там, де глядачеві водночас хочеться сміятися й відвести очі.

Загалом, опрацьовані джерела дозволяють мені побачити «Людину-подушку» як текст, у якому насильство, смерть, гумор і казка зв'язані в одну драматургічну систему. Абдулхасан і Діайї показують, як багаторівнева структура насильства формує конфлікт п'єси [Ошибка! Источник ссылки не найден.]; Кіран підкреслює, що смерть у ній часто постає як «естетизований вихід» із нестерпного стану [Ошибка! Источник ссылки не найден.]; Акшехір-Уйгур читає п'єсу як модель ідеологічного тиску на суб'єкта

[**Ошибка! Источник ссылки не найден.**]; Джордан і Воллес, у свою чергу, вписують Макдону в ширший контекст дискусій про справедливість, провину й «поганий смак» як етичну категорію [**Ошибка! Источник ссылки не найден.; Ошибка! Источник ссылки не найден.**]. У сукупності ці дослідження дають мені теоретичну основу для власного практичного експерименту: мультимедійна вистава за «Людиною-подушкою» має справу не просто з «темною» історією, а з цілою системою питань — про відповідальність автора, про межі репрезентації насильства, про двоїсту природу казки, яка одночасно рятує дитину й запускає механізм руйнування.

1.1. Виникнення і розвиток мультимедійних засобів у театральному мистецтві XX–XXI століть

Історія театру – це не лише історія змістів і сценічних форм, а й історія технічних засобів, які розширювали можливості художнього вираження. Кожна епоха приносила свої інструменти, що змінювали образну мову сцени: від механічних пристроїв давнини до електричного освітлення та кіноекрану і далі, у добу цифрових технологій. Саме процес технічної інтеграції задає темп трансформації театру: змінюється не лише зовнішній вигляд вистави, а й форма взаємодії між актором, простором і глядачем.

Від античного механізму «*deus ex machina*», який дозволяв з'являтися богам із неба, до рухомих платформ середньовічних містерій людство постійно шукало нові способи зробити сценічне дійство більш виразним, «здивувати» глядача [**Ошибка! Источник ссылки не найден.**, с. 101]. У XX столітті ці пошуки привели до використання кінопроекцій, світлових ефектів та електронної музики, а в XXI столітті – до появи цифрових систем керування сценою.

Сьогодні театри застосовують комп'ютерні технології для узгодження світла, звуку та відео, створюючи точну ритмічну синхронію між усіма елементами дії. Такі системи дозволяють у реальному часі змінювати

освітлення, кольори, декорації та звукові акценти відповідно до динаміки гри акторів. Технологія стає не лише технічним інструментом, а частиною художнього задуму, вона допомагає посилити емоційний вплив і розширити межі сприйняття сценічного простору.

Сьогоднішній театр використовує широкий арсенал мультимедійних технологій: лазерні та відеопроєктори, прозорі (holo-style) і модульні LED-екрани, системи для створення голографічних ефектів, генератори диму та інших спецефектів, а також програмне забезпечення для управління всіма цими компонентами. Ключова риса сучасних сценічних практик — глибока інтеграція мультимедіа в саму структуру дії: відео й світло вже не просто оформлюють сцену, а стають рівноправними партнерами актора, змінюючи ритм, перспективу та сприйняття простору **[Ошибка! Источник ссылки не найден.]**.

Водночас темпи технічного прогресу диктують і нові виклики: постійно виникає потреба систематизувати найпоширеніші підходи до застосування мультимедіа – від базових проєкційних рішень до складних систем захоплення руху й адаптивних алгоритмів на основі ШІ **[Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 17]**. Така діагностика є необхідною для того, щоб мистецькі практики могли усвідомлено вибирати інструменти, зберігати художню логіку постановки і розвивати методики роботи актора в умовах цифрової сцени.

Активне впровадження нових сценічних засобів, зокрема екранних технологій, у театральне мистецтво почалося в середині ХХ століття. Дослідники вважають, що саме 1960-ті роки стали періодом, коли перформанс – новий напрям актуального мистецтва, який поєднував театральну дію з елементами візуального, музичного та просторового експерименту, – почав активно впливати на театр **[Ошибка! Источник ссылки не найден.; Ошибка! Источник ссылки не найден.; Ошибка! Источник ссылки не найден.]** Пошуки художників і режисерів у сфері живої взаємодії актора,

простору та медіа-технологій відкрили нові горизонти для сценічного мистецтва, у якому кордон між реальністю й ілюзією поступово стирався.

У 1970-х роках використання нових медіа на сцені стало вже доволі поширеним явищем. Як зазначали дослідники, у цей час «використання нових медіа в театрі стає досить звичним: режисери, які долучилися до цього процесу, продовжують експериментувати з технологіями й нині. Ціла плеяда авангардних митців визначила обличчя сучасного театру, де технологія відкриває колосальні можливості для розширення сценічного простору і залучення глядача».

Важливою тенденцією цього часу стає явище режисерського універсалізму, коли митець не лише керує постановкою, а й бере на себе функції художника, сценографа чи навіть постановника світла. Як підкреслює М. Давидова, такі режисери створюють вистави як цілісні художні об'єкти, у яких поєднуються простір, світло, звук і ритм. Одним із найяскравіших прикладів такого підходу є творчість американського режисера, сценографа й драматурга Роберта Вілсона – ключової постаті театрального авангарду другої половини XX століття. Його постановки, зокрема «*Shakespeare's Sonnets*» у театрі *Berliner Ensemble*, поєднують абстрактні візуальні форми, поезію, музику й перформативність, створюючи ефект сценічної медитації, де світло й зображення стають самостійними персонажами [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 85-88].

До кола митців, які впроваджували новітні технології у театральний простір, належать також Іржі Кіліан, Робер Лепаж, Джон Джезурун та інші режисери, що формували нову естетику сценічної взаємодії людини й технології. В їхніх роботах поєднуються класична акторська школа, хореографічна пластика, кінематографічна мова та цифрові спецефекти, що перетворюють сцену на поліфонічний простір візуального і звукового синтезу. [Ошибка! Источник ссылки не найден.].

Одним із найвизначніших прикладів поєднання театру й цифрових технологій сьогодні вважають постановку «*The Tempest*» Вільяма Шекспіра, створену *Royal Shakespeare Company* у 2016 році до 400-річчя від дня смерті драматурга. У цій виставі вперше в історії театру використано технологію «motion capture» у реальному часі. Актор Марк Куортлі, який виконував роль духа Аріеля, виступав у спеціальному костюмі з понад трьомастами сенсорами, що фіксували кожен рух тіла. Отримані дані миттєво передавалися до ігрового двигуна *Unreal Engine*, який створював цифровий образ Аріеля просто під час вистави. Це дозволяло персонажу набувати різних форм: від прозорої примари до гібридної гарпії з крилами, пазурами й людським обличчям [Ошибка! Источник ссылки не найден.] .

За словами К. Юдової-Романової, голографічна технологія, використана у виставі, є ніби проекційною системою, що створює зображення у просторі без видимого для глядача екрана, дозволяючи сприймати тривимірні фігури чи об'ємні анімації неозброєним оком [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 208]. Принциповим у цьому випадку було те, що зображення створювалося в реальному часі, а не шляхом попереднього запису чи комп'ютерного монтажу. Команда відеоінженерів і дизайнерів *RSC* понад два роки працювала над технологічною інтеграцією голографічних елементів у живу дію, щоб цифрова візуальність не витісняла актора, а гармонійно доповнювала його сценічну присутність.

Постановка «*The Tempest*» стала символом нової епохи театру, у якій технологія перестає бути лише інструментом – вона стає партнером актора, розширює межі уявного й створює нові моделі комунікації між виконавцем і глядачем. Саме тому сучасний мультимедійний театр дедалі більше нагадує живий організм, у якому людська експресія, сценічна дія й цифрова реальність зливаються у єдину художню систему [Ошибка! Источник ссылки не найден.].

Одним із перших українських режисерів, які послідовно інтегрували мультимедійні технології у драматичний театр, вважають Дмитра Богомазова. Його експерименти із відеоартом та цифровою сценографією стали важливою віхою в еволюції національної сцени початку XXI століття. Вперше потенціал мультимедіа у Богомазова проявився у виставі *«Жінка з минулого»* (2008) за п'єсою Р. Шиммельпфенніга. У ній сценічний простір було повністю замінено відеоартом: замість традиційних декорацій використовувалися проекції спогадів, думок і почуттів героїв. Ця робота, за влучним спостереженням критика Жені Олійник, «стала шоківим відкриттям неосяжних можливостей театру», у якому людська фізіологія зливається з холодною цифровою технологією **[Ошибка! Источник ссылки не найден.]**. Акторська гра існувала у постійному діалозі з візуальним простором – зображення реагували на рухи, голоси та емоційні акценти виконавців. Внаслідок цього народжувався ефект занурення: глядач ставав свідком того, як межа між реальністю й віртуальністю розчиняється просто перед його очима **[Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 172]**.

Використання мультимедійних технологій у Богомазова не є поверховим декоративним прийомом. Відеопроєкції, анімації, текстові написи стають повноцінними учасниками дії, які розкривають внутрішній стан персонажів і створюють метафоричний підтекст. Наприклад, у *«Жінці з минулого»* екранізовані фрагменти минулого героя перетворюються на своєрідне «кіно пам'яті», що проектується не лише на стіну, а й на свідомість глядача. У цьому сенсі Богомазов формує нову мову театру пам'яті, у якій технологія стає продовженням психофізичної дії актора.

Наступна робота - *«Щуролов»* (2010) за новелою О. Гріна – демонструє подальше радикальне заглиблення режисера у цифрову сценографію **[Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 173]**. Вистава, створена у форматі моноспектаклю з Олександром Форманчуком, була побудована як «3D-

книга»: на білу стіну у режимі реального часу художники проектували графічні образи, створювані комп'ютерною мишею. Ці зображення реагували на текст і голос актора, утворюючи складний візуальний ритм оповіді. Водночас критики, як-от М. Нікітюк, зауважували, що надмірна самодостатність графічного ряду частково підмінювала живу театральну енергію, зміщуючи фокус уваги глядача з актора на екран **[Ошибка! Источник ссылки не найден.]**. М. Нікітюк зробила, як на мене, дуже влучний висновок: «За появою ескізів спостерігати цікавіше, ніж за актором, і час від часу доводиться за вуха повертати себе в канву розповіді. До речі, у виставі «Жінка з минулого» відеодекорації були і багатшими, і цікавішими, а головне – вони були змістоутворюючими та підтримували ідею постановки. У «Щуролові» відеодекорації майже самодостатні, не ілюстративні, вони створюють похмуру атмосферу бенкету смерті і є єдиною заслугою вистави» **[Ошибка! Источник ссылки не найден.]**.

У постановках, створених у камерних умовах або поза традиційним театральним простором, де обсяг матеріальних декорацій необхідно мінімізувати, саме проєкційні технології стають найбільш функціональним і економним засобом оформлення. Обмежена площа та майже відсутня межа між глядачем і виконавцем формують ефект інтенсивної присутності, завдяки якому аудиторія відчуває себе буквально вплетеною у сценічну дію. Фото- і відеоматеріали у такому форматі не лише виконують роль зображення, а й набувають статусу візуальної розповіді, що супроводжує акторську гру.

Цифровий відеоряд у маленьких просторах може виступати головним елементом сценографії – тоді вся атмосфера вистави вибудовується на різних типах проєкцій, а реальні предмети лише акцентують важливі деталі. У інших випадках проєкції застосовують вибірково, підсилюючи окремі сцени, уточнюючи смислові нюанси або підкреслюючи темпоритм драматичної ситуації. Конкретний спосіб інтеграції відео в простір залежить від

режисерської інтерпретації матеріалу та художнього задуму постановника: проєкція може виконувати функцію середовища, контрапункту, коментаря або навіть окремого «персонажа» вистави.

Таким чином, творчість Дмитра Богомазова ілюструє амбівалентність використання мультимедіа у театрі: з одного боку, технології розширюють можливості візуального та емоційного впливу, створюють ефект багатовимірності, а з іншого – несуть ризик втрати «живого» дихання сцени. Проте навіть ця суперечність свідчить про нову якість українського театру, про перехід від традиційної драматургічної форми до інтерактивного синтезу мистецтв, де актор, зображення і звук утворюють єдиний художній простір.

Перші спроби інтеграції кінематографічних засобів у театральну сцену належать до початку ХХ століття. Першим справді значущим етапом використання кіно у театрі можна вважати творчість німецького політичного режисера Ервіна Піскатора [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 75]. Його експерименти стали революційними, адже, за словами Віллетта, до цього «жоден режисер не використовував кіно настільки системно та масштабно» [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 113]. Е. Піскатор прагнув створити театр, здатний осмислювати сучасність через мову мас-медіа, поєднуючи документальність, аналітику і сценічну дію [Ошибка! Источник ссылки не найден.].

На початку 1920-х років, працюючи в Пролетарському театрі, Е. Піскатор створював мобільні вистави – невеликі постановки соціального спрямування, які розігрувалися просто на вулицях Берліна з мінімальними декораціями. Вони пропагували ідеї класової боротьби й актуалізували соціально-політичні проблеми сучасності. Проте справжній прорив стався у 1924 році, коли режисер розпочав роботу у театрі Volksbühne – одному з провідних театрів Берліна. Саме тут Е. Піскатор отримав можливість впроваджувати новаторські сценічні технології, експериментуючи з

проекціями, фронтальним і заднім показом фільмів, а також одночасним відтворенням зображень із кількох джерел **[Ошибка! Источник ссылки не найден.]**.

Е. Піскатор розрізняв три основні типи фільму у театрі:

- інструктивний (документальний) – розширював події у часі та просторі;
- драматичний – поглиблював сюжет, замінюючи частину діалогів;
- коментуючий – виконував функцію хору, наголошуючи на моральному аспекті подій **[Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 92-97]**.

Така система перетворила відео на структурний елемент драматургії, який не лише ілюстрував, а й коментував дійство, створюючи ефект багатоплановості. За спостереженням Інеса, саме Піскатору вдалося «звільнити театр від часових і просторових обмежень» і надати йому епічного виміру, здатного одночасно відображати подію й аналізувати її **[Ошибка! Источник ссылки не найден.]**.

Одним із найяскравіших прикладів його методів стала постановка «Попри все» (In Spite of Everything, 1925), де Піскатор вперше поєднав документальне відео з архівів Рейху з живою акторською грою. У виставі чергувалися сцени політичних дебатів і кінохроніка воєнних злочинів, що створювало потужний контрапункт реальності й дії. За словами самого режисера, саме це зіставлення, коли голоси акторів перегукувалися з кадрами загиблих солдатів, надавало спектаклю «шокуючої правдивості» та піднімало його до рівня мистецького узагальнення людського досвіду війни **[Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 111]**.

Таким чином, Піскатор став піонером використання кіномистецтва як інструменту сценічного мислення. Його підхід заклав основи того, що пізніше отримало назву епічного театру, і водночас став прообразом сучасного

мультимедійного театру. Саме завдяки його роботам екранні технології перестали бути декоративним доповненням – вони стали повноцінним носієм змісту, засобом соціального коментаря і способом впливу на глядацьке сприйняття [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 95].

Вже у 1920-х роках режисер-новатор Всеволод Меєрхольд почав експериментувати з технічними засобами, які значно розширили межі традиційного сценічного простору. За спостереженнями дослідників, Меєрхольд одним із перших у радянському театрі звернувся до використання екранів і проєкцій у постановках. У його виставах «Земля в розпалі» (Earth Rampant, 1923) та «Дайте нам Європу!» (Give Us Europe!, 1924) з'явилися кілька проєкційних екранів, на яких демонструвалися політичні гасла, цитати з промов Леніна та Троцького, документальні кадри громадянської війни. Таким чином, Меєрхольд поєднав живу дію актора з своєрідним екранним «монтажем» ідей, що створював нову форму сценічного монтажу, подібну до кінематографічної [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 78].

Ці експерименти стали передвісниками пізнішого мультимедійного театру, адже Меєрхольд розглядав проєкцію не як декорацію, а як самостійний засіб драматургії, здатний «підсилити ритм дії» і розширити її політичний контекст. Як зазначає Р. Ліч, контраст між живою сценою й екраном створював «особливу динаміку протиставлення», а зміна гасел і зображень задавала виставі поліфонічний темп [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 79].

Подальший розвиток мультимедійної сценографії пов'язують із ім'ям Йозефа Свободи, чеського художника-постановника, який працював у Празі в середині ХХ століття. Його творчість знаменувала новий етап взаємодії театру і технологій. За словами Дж. Буріана та самого Й. Свободи, він прагнув «синтезу мистецтва й техніки», створюючи простір, де актор і проєкція взаємодіють як рівноправні учасники дії. У своїй лабораторії Laterna Magika

Свобода впровадив складну систему рухомих екранів, багатоканальних проекторів і живої відеопроєкції, що дозволяла поєднувати зображення акторів у записі з їхньою грою на сцені. Відтак народжувався новий театральний простір, де реальне й віртуальне співіснували одночасно [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 77].

Ключова ідея Свободи полягала у створенні «живої сценографії», тобто середовища, що реагує на акторську дію, світло та рух. Його постановки «Їхній день» (Their Day, 1959) і «Останні» (The Last Ones, 1966) демонстрували унікальне поєднання кінематографічного монтажу, світлових ефектів і тілесної присутності актора, створюючи ефект взаємного «злиття» сценічних форм. Як зазначає Джордан, Свобода розглядав театр як «синтетичне явище, що потребує рівноваги між усіма компонентами», і вважав проєкцію «майбутнім сценічного простору» [Ошибка! Источник ссылки не найден.].

Таким чином, як Меєрхольд, так і Свобода довели, що використання мультимедіа в театрі не є лише технічним прийомом. Це нова драматургія образів і часу, де технологія стає інструментом художнього мислення, а не самоціллю. Їхні експерименти заклали підвалини сучасного мультимедійного театру, у якому цифрові засоби не замінюють живої дії, а розширюють її виразові можливості, підкреслюючи взаємодію актора, простору і глядача.

Одним із важливих етапів у становленні мультимедійного театру стало поступове проникнення екранних засобів у сценічний простір. Як зазначає Галина Погребняк, режисери-автори другої половини ХХ століття розглядали екран не як конкурентну площину, а як інструмент розширення театральної мови та візуальної експресії. У статті «Сцена як обшир мистецьких розвідок режисера-автора» Г. Погребняк підкреслює, що кінематограф, виникнувши як «ярмаркове видовище», швидко не лише увібрав у себе досягнення театру, а й почав жити його новими візуальними ресурсами. Завдяки цьому театр отримав змогу візуалізувати і віртуалізувати сценічну реальність, інтегруючи

аудіовізуальні технології в драматичну дію [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 185].

Дослідження Погребняк переконливо демонструє, що саме режисери-автори, котрі працювали одночасно в театрі й кінематографі, стали провісниками мультимедійного театру. Яскравим прикладом є Райнер Вернер Фассбіндер – німецький кіномитець, який створював свої постановки на межі між камерною сценічною формою і кінематографічним монтажем. Його вистави, як зазначає авторка, поєднували засоби «театру жорстокості» Антонена Арто та «ефекту відчуження» Брехта, переносячи кіномову: кадр, монтаж, світлотіньову драматургію на театральну сцену. Таким чином, Фасбіндер став одним із перших, хто розглядав сцену як полігон для випробування кінематографічних технологій і як простір для створення «екранно-сценічного стилю», що передував сучасним мультимедійним формам театру [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 186].

Спираючись на висновки дослідниці, можна стверджувати, що тенденція до синтезу театру й кіно, започаткована ще у 1960–1970-х роках, стала основою подальшого розвитку мультимедійного театру ХХІ століття. Саме в цих експериментах – у поєднанні живої акторської присутності та кінематографічного бачення народжується нова театральна мова, де візуальні технології стають рівноправним партнером актора, а не лише технічним засобом оформлення.

Також, переосмислення ролі сценічного світла стало дотичним до технічної еволюції театру на межі ХХ–ХХІ століть. З простого інструмента візуалізації воно перетворилося на самостійний засіб художнього висловлення, здатний визначати структуру простору, настроїв і навіть драматургічний ритм вистави. Про це, зокрема, пише дослідник і сценограф П. Босий, який розглядає світло не як допоміжний елемент, а як рівноправний

чинник сценічної архітекτονіки [Ошибка! Источник ссылки не найден., с.178].

Сучасні постановки демонструють широкий діапазон застосування світла: від гри контрастів між «теплыми» і «холодными» кольорами до створення цілісних динамічних партитур за допомогою комп'ютерного керування. У виставах, поставлених за участю П. Босого, можна спостерігати, як зміна температури освітлення або напрямку променя повністю трансформує сприйняття простору. Наприклад, у постановці «Експеримент з повітряною помпою» (University of San Diego, 2009) поєднання теплого світла свічок і холодного люмінесцентного сяйва символічно розділяло часові площини – XVIII і XXI століття. Те саме приміщення ставало то камерним і «теплим», то відчужено технологічним. [Ошибка! Источник ссылки не найден.]

Подібні ефекти використовувалися і в українських постановках митця. У виставі «Вій» (Кіровоградський академічний театр ляльок, 2012) світло стало головним носієм атмосфери: теплі тони відповідали світу реальності, тоді як холодні ультрафіолетові відтінки формували магічний простір потойбічного. Таке протиставлення кольорів, підсилене проекційними ефектами, створювало візуальну напругу, що працювала на рівні відчуттів глядача.

Сценічне світло сучасного театру дедалі частіше поєднується з мультимедійними технологіями. Використання цифрових проекторів, відеоанімації, гобо-трафаретів (слайдів) і систем керування в реальному часі дозволяє художнику буквально «малювати» сценічний простір. У спектаклях, де Босий працював як дизайнер проекцій, зокрема у балетах «Коппелія» (2011) і «Лускунчик» (2008) театру *Le Ballet du Siècle de Taipei* (Тайвань), проекції виконували не лише декоративну функцію, а й ставали невід'ємною частиною

хореографії, підкреслюючи пластику людського тіла завдяки точному бічному освітленню [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 177].

Дослідник наголошує, що сучасне світло в театрі – це поєднання інженерного розрахунку й художнього інстинкту. Воно може стискати простір або розгортати його до масштабів неба, створювати ілюзію польоту, змінювати темпоритм і навіть будувати сюжетний розвиток. Саме тому світловий дизайнер у XXI столітті дедалі частіше виступає співрежисером дії, формуючи не лише образ, а й емоційний каркас вистави [Ошибка! Источник ссылки не найден.].

1.2. Взаємодія актора і мультимедійного середовища як форма сценічного існування

У мультимедійному театрі актор більше не взаємодіє лише з іншими виконавцями — його партнерами стають зображення, відео, світло, звук та навіть алгоритми, що реагують у реальному часі. Це докорінно змінює саму природу акторського існування на сцені: тепер виконавець має синхронізувати свої дії не лише з партнерами, а й із технічними сигналами, проєкціями, цифровими ефектами. Просторова увага актора поширюється на віртуальні площини, а жести й міміка набувають подвоєного сенсу, адже вони можуть ініціювати або змінювати цифрові елементи дії [Ошибка! Источник ссылки не найден.; Ошибка! Источник ссылки не найден.; Ошибка! Источник ссылки не найден.].

У сучасних дослідженнях мультимедійні засоби розглядаються не як декоративне тло, а як активного партнера актора, що вимагає від нього нової технічної точності, концентрації й іншої якості сценічного слухання [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 111].

Практично це проявляється у тому, що актори мають володіти техніками точного позиціонування для меппінгу, координуватися з системами захоплення руху, виконувати роль у реальному часі поруч із цифровими

персонажами, зберігаючи при цьому емоційну правдивість і природність. Утім, мультимедійні технології не лише ускладнюють роботу виконавця, а й розширюють можливості його виразності: рух, який у традиційному театрі був би непомітним, завдяки цифровій проекції набуває символічного масштабу, а внутрішній стан персонажа може проявитися в аудіовізуальній формі. Таким чином, у новітньому театрі формується нова форма партнерства між актором і технологією, де цифровий простір стає не фоном, а співтворцем сценічної реальності.

У сучасному театрі взаємодія актора з мультимедійним середовищем набуває нового виміру, в якому фізичний простір сцени більше не обмежується архітектурними стінами театру. Як доводить дослідниця Елена Перес, поява цифрових технологій спричинила розширення поняття театрального простору, що вплинуло не лише на сценографію, а й на саму природу акторської присутності [Ошибка! Источник ссылки не найден.].

За визначенням Е. Перес можна виділити три форми сучасного цифрового перформансу— мультимедійний, телематичний та первазивний (від англ. *pervasive performance*). Кожна з них створює особливий тип взаємодії між актором і глядачем, змінюючи спосіб їхнього “співіснування” у просторі вистави [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 35].

- У мультимедійному перформансі відеопроєкції, цифрові зображення та комп’ютерна графіка поєднуються з живою акторською дією. Тут актор вступає у діалог не лише з партнером на сцені, а й із цифровим образом, який може бути рівноправним учасником дії. Прикладом таких експериментів є вистави Робера Лепажа або Роберта Вілсона, де акторська присутність співіснує з віртуальним простором, створюючи нові шари смислів [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 3-5].

- Телематичний перформанс передбачає взаємодію акторів і глядачів, розділених простором, але з'єднаних мережею. Вистава може одночасно відбуватися у різних країнах, а взаємодія акторів відбувається через відеозв'язок чи потокову трансляцію. Так формується феномен «актора в мережі», де фізична присутність замінюється цифровою, але емоційна взаємодія зберігається [Ошибка! Источник ссылки не найден.].

- Первазивний театр переносить дію за межі сцени — у міський простір, галереї, соціальні мережі чи доповнену реальність. Тут актор і глядач стають рівноправними учасниками події, що розгортається у реальному середовищі, перетворюючи місто або простір буденності на частину вистави [Ошибка! Источник ссылки не найден.].

Таким чином, розширення театрального простору через технології змінює і саме поняття акторського існування. Якщо раніше головним завданням актора було органічно діяти у межах сцени, то тепер він мусить адаптувати свою гру до інтерактивного мультимедійного середовища, реагуючи не лише на партнера, а й на технологічні сигнали — відеопроєкції, звукові тригери, світлові ефекти, віртуальні образи. Як зазначає Перес, у таких формах глядач стає «*снівдіачем*» (*spectator-as-agent*), а актор — своєрідним “оркестратором сценічного простору”, який поєднує фізичний і віртуальний виміри в єдину динамічну структуру [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 37-38].

Це співіснування реального тіла актора й цифрового середовища формує нову драматургію – не текстову, а просторово-візуальну, у якій рух, світло, звук і медіа стають рівноправними носіями емоційного й смислового навантаження [Ошибка! Источник ссылки не найден.]. Така взаємодія вимагає від актора високої концентрації, технічної гнучкості та здатності

утримувати живу присутність навіть у “розширеному” просторі, де глядач може перебувати не лише у залі, а й онлайн, на екрані чи в інтерактивній системі [Ошибка! Источник ссылки не найден.].

З появою цифрових технологій тіло актора перестало бути єдиним центром сценічної дії. Воно більше не є виключно фізичним інструментом вираження, у мультимедійному театрі тіло стає медіатором між реальним і віртуальним простором, перетворюючись на динамічну точку перетину зображення, звуку, світла й цифрової проекції. Як зазначає дослідник Філіп Ауслендер, сучасний актор «існує у постійному діалозі з технологією, яка не лише супроводжує його гру, а й формує її структуру» [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 10-12].

Мультимедійна сцена створює для актора нові виклики, коли його тілесність тепер “подвоюється” завдяки технологіям. Проекції, 3D-анімація, відеозапис, захоплення руху (*motion capture*) та технології доповненої реальності формують друге тіло – цифровий відбиток актора, що існує паралельно з ним на сцені. Це явище дослідники називають «електронним тілом» або «постлюдським тілом» [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 18-21].

Подібні експерименти проводив і Йозеф Свобода, чеський сценограф, чия концепція «психопластичної сцени» стала проривною для свого часу. Він уперше почав використовувати проекції, дзеркала, рухомі конструкції й світло як активних партнерів актора. Для Свободи сценічний простір не є лише декорацією – це живий організм, який дихає разом з актором, реагує на його рух і створює «психологічний рельєф» вистави [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 12-20].

У ХХІ столітті цей підхід отримав цифрове продовження. Актор стає інтерфейсом між фізичним і віртуальним середовищем. Його тіло виконує функцію сенсора — воно “зчитує” інформацію з простору (світло, звук,

візуальні сигнали) і водночас “випромінює” енергію, яку технологія перетворює у нові форми образів. У роботах канадського режисера Робера Лепаж (зокрема в «Needles and Opium», 2013) акторська дія поєднується з відеопроєкціями настільки органічно, що цифрове середовище стає продовженням тіла – воно відображає підсвідомість персонажа, його страхи та спогади [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 2].

Як зазначає Сара Вілсон, у мультимедійному театрі актор не втрачає себе – він розширює межі власного існування, перетворюючись на гібридну форму життя між тілом і зображенням. Такий підхід вимагає від актора не лише фізичної дисципліни, а й нового типу сценічного мислення: він має усвідомлювати себе одночасно у двох реальностях — матеріальній і віртуальній, підтримуючи між ними гармонійну рівновагу [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 103].

Однією з ключових функцій актора в мультимедійному театрі стає роль посередника між глядачем і технологічним середовищем. У традиційному театрі цей зв'язок базувався на безпосередньому емоційному контакті, на живій присутності виконавця, яку неможливо відтворити в жодному іншому виді мистецтва. Проте з появою мультимедійних засобів комунікація набуває нового виміру – тепер актор не лише грає перед глядачем, а й керує його сприйняттям через цифровий простір, який виступає продовженням або навіть трансформацією реальності.

У сучасному театрі актор уже не лише створює ілюзію, а й активно взаємодіє з екраном, звуком, світлом – стає одночасно частиною сцени і оператором її смислів. У виставах, де застосовується інтерактивне відео або технологія motion capture, виконавець фактично вступає в діалог із системою. Його рух чи інтонація здатні викликати віртуальну реакцію: зміну кольору, звуку, ритму чи навіть появу нового персонажа на проекції. У цьому новому

типі сценічного мислення актор стає центральним вузлом комунікації – не лише з глядачем, але й із самою технологією.

У мультимедійному театрі поняття «четвертої стіни» фактично втрачає сенс. Візуальні проекції, інтерактивні поверхні, використання простору глядацької зали чи навіть доповненої реальності (AR) розширюють межі сцени. Глядач уже не просто спостерігає, а стає співучасником, адже мультимедіа створює ефект занурення (immersion), у якому його увага стає матеріалом для побудови дії. Саме тому у XXI столітті театр дедалі частіше називають комунікативною лабораторією, де актор є «живим інтерфейсом» між людиною і технологією.

Прикладом цього може бути проєкт The Builders Association – театральної групи з Нью-Йорка, яка поєднує акторську гру з потоковим відео, 3D-графікою та інтерактивними платформами. У їхній виставі *Super Vision* (2005) актори взаємодіють із великими екранами, на яких у режимі реального часу транслюються зображення з камер спостереження, соціальних мереж та баз даних. Таким чином, фізична дія актора стає одночасно метафорою й інструментом взаємодії людини з цифровою інформацією [Ошибка! Источник ссылки не найден.].

У подібних роботах змінюється саме розуміння акторської природи. Як зауважує Робін Нельсон: «Актор має не лише бути присутнім – він повинен уміти бути видимим серед потоку зображень, щоб залишитися центром уваги, не втрачаючи живого контакту з публікою». [Ошибка! Источник ссылки не найден. ,с. 68] Це вимагає нової акторської техніки – поєднання пластичності, технічної обізнаності та внутрішньої концентрації, здатності існувати одночасно в кількох шарах реальності.

Взаємодія актора з мультимедійним середовищем вимагає не лише технічної підготовки, а й глибокої психофізичної адаптації. На відміну від традиційної сцени, де актор орієнтується на безпосередній контакт із

партнером і глядачем, у мультимедійному просторі він часто взаємодіє з невидимими або проєкціями, цифровими персонажами, інтерактивними системами. Це створює нові виклики для його уваги, реакції та внутрішньої присутності.

Як зазначає театрознавець Філіп Ауслендер, у цифровій сценічній взаємодії актор має справу з «медіалізованим партнером», який одночасно існує й не існує фізично, створюючи ефект відкладеної реальності **[Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 24-30]**. Внаслідок цього формується особливий тип сценічного існування — «розщеплена присутність» (split presence), коли актор змушений одночасно реагувати на фізичне оточення і на візуально-звукову віртуальність, що його оточує **[Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 74-80]**.

Цей новий стан виконавця вимагає удосконалення психофізичної координації. Як зазначає Патріс Паві, актор має навчитися управляти своїм тілом як гібридним інструментом — одночасно біологічним і цифровим, який функціонує в умовах інтерактивного простору **[Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 356]**. У цьому контексті зростає значення таких якостей, як концентрація, просторове відчуття, здатність до імпровізації в умовах змінного середовища.

Така ситуація породжує поняття «цифрової тілесності» (digital corporeality), про яку пише Ш. Джексон, коли тіло актора у мультимедійному середовищі втрачає стабільність і стає динамічним носієм сенсу – здатним змінювати форму, масштаб, навіть візуальний вигляд завдяки відеопроєкціям або сенсорним системам **[Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 113]**. У результаті актор мусить переосмислити власну тілесність не як обмеження, а як інтерфейс між собою та медіареальністю.

У практиці сучасного театру з'являються тренінгові методики, спрямовані саме на розвиток цієї нової акторської пластики. Наприклад, у

лабораторії *Immersive Performance Lab* (Лондон) акторів навчають взаємодіяти з віртуальними об'єктами через VR-системи, розвиваючи «сенсорне передбачення» - здатність реагувати на події, що ще не відбулися у фізичному просторі, але вже програмно згенеровані. Ці експерименти показують, що актор у мультимедійному театрі – не лише інтерпретатор тексту, а й співавтор цифрової реальності [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 150-160].

Висновки до розділу 1

Узагальнюючи опрацьовану літературу, я можу сказати, що мультимедійна сцена постає не як випадковий «побічний продукт» цифрової доби, а як закономірний етап розвитку театру, закорінений водночас у технічних і ідеологічних пошуках XX століття. Від політичного театру Ервіна Піскатора та експериментів Всеволода Меєрхольда до концепції «живої

сценографії» Йозефа Свободи простежується чітка лінія: екран, світло, проекція й механіка спершу входять у театр як засіб актуалізації суспільних тем і монтажного мислення, а згодом перетворюються на повноцінну архітектуру вистави. Для мене важливим є висновок: мультимедіа в театрі мають сторічну історію як інструменти осмислення реальності, а не як модна «надбудова», тож будь-який сучасний проєкт, у тому числі моя мультимедійна інтерпретація «Людини-подушки», неминуче включається в цю довгу традицію.

Другий важливий висновок стосується трансформації сценічного простору. У працях, присвячених Свободі, Вілсону, Лепажу, а в українському контексті — Богомазову та сценографічним дослідженням, послідовно підкреслюється: екран і світло перестають бути «фоном» і переходять у площину просторової композиції, що дихає разом з актором. Проекційне зображення, меппінг, світлові партитури, універсальний зал, який спочатку проєктують як медіальний, — усе це свідчить про зміну парадигми: актор більше не «грає перед декорацією», він існує всередині динамічного середовища, здатного реагувати на його темпоритм, голос, пластику. Для мого дослідження це означає, що мультимедійне оформлення не може бути нейтральною «рамкою» для Макдони: простір сам стає носієм конфлікту, другою площиною дії — тим, хто «говорить» про насильство, пам'ять і травму не менше, ніж текст.

Третій блок висновків пов'язаний із переформатуванням акторської присутності. Сучасні теоретики (Ф. Ауслендер, П. Паві, Е. Перес, дослідники цифрового перформансу) показують, що мультимедійний театр вводить актора в режим «розщепленої» або багаторівневої присутності: він одночасно існує як фізичне тіло і як екранний, проекційний чи аватарний образ. У літературі це описується через поняття «цифрової тілесності», «електронного тіла», «медіалізованого партнера». Звідси випливає конкретна вимога до

виконавця: розвивати психофізичну стійкість, багатофокусну увагу, точне позиціонування в меппінг-просторі, здатність слухати не лише людину, а й технологію. У випадку «Людини-подушки» це означає, що моя акторська партитура повинна враховувати не тільки логіку діалогу і внутрішню дію, а й «логіку екрана»: таймінги появи відео, світлові переходи, реагування простору на мікросміни стану персонажа.

Четвертий важливий висновок стосується глядача та комунікації. Література про інтермедіальність і розширений простір (цифрові, телематичні, первазивні форми) показує, що мультимедійний театр фактично знімає традиційну «четверту стіну»: глядач стає користувачем, співучасником, «співдіячем». Стрімінг, VR/AR, інтерактивні платформи, навіть просте включення камер спостереження чи соціальних мереж у структуру вистави переводять акцент із позиції «дивлюся» на позицію «втягнутий у подію». Для мого проєкту це означає, що мультимедійні рішення повинні працювати не лише на створення атмосфери «темної казки», а й на те, як саме глядач опиняється всередині моральної ситуації Макдони: не як сторонній свідок жорстокості, а як той, кого текст і зображення змушують робити етичні вибори.

П'ятий висновок – суто методологічний: аналіз літератури про Свободу, Піскатора, Богомазова, цифровий перформанс і драматургію Макдони дозволяє мені сформулювати цілісний теоретичний каркас для практичної частини. Мультимедійне середовище в цьому каркасі постає не «декорацією», а партнером дії; актор — не «жертвою технологій», а живим інтерфейсом між людиною й цифровою реальністю; текст Макдони — не просто матеріалом для інсценізації, а полем, де питання насильства, відповідальності автора і травматичної пам'яті безпосередньо потребують візуально-звукової, «екранної» мови. Тому в межах моєї магістерської роботи я розглядаю мультимедіа не як окремий розділ оформлення, а як умову існування актора в

виставі «Людина-подушка»: усе, що стосується техніки, простору, екрану, прямо впливає на те, якою буде моя присутність і якою мірою глядач зможе «витримати» зустріч із цим матеріалом.

Зрештою, можна зробити загальний, але принциповий висновок: сучасний мультимедійний театр — це не заперечення традиційного театру, а його розширена форма, у якій давня природа сценічної дії — живий обмін між актором і глядачем — доповнюється новими каналами сприйняття. Відтак дослідницьке питання цієї роботи окреслюється чіткіше: як актор може зберегти правду і етичну напругу присутності в умовах, коли його тіло, голос і дія розчиняються в поліекранному середовищі, а сюжет Макдони вимагає одночасно дистанції й співпереживання? Саме на це запитання я намагатимусь відповісти в подальших розділах, спираючись на теоретичні висновки, здобуті під час аналізу літератури.

РОЗДІЛ 2. ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ ЗАСТОСУВАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В СУЧАСНОМУ СЦЕНІЧНОМУ МИСТЕЦТВІ

2.1. Театр як синтетичне мистецтво

Театр належить до найдавніших і водночас найдинамічніших видів мистецтва, у якому зберігається безперервний зв'язок між традицією та сучасністю. Його корені сягають первісних культових і обрядових дійств, що поєднували у собі спів, танець, використання масок та елементи

драматичного відтворення. Згодом ці ритуальні практики поступово еволюціонували у сценічну форму, яка стала прообразом майбутнього театру.

Сам термін «театр» походить від давньогрецького слова theatron – «місце для споглядання». У Стародавній Греції театр перетворився на суспільний простір, де поєднувалися слово, музика, пластика й архітектурна форма, створюючи гармонію мистецьких елементів. Грецькі трагедії Есхіла, Софокла, Евріпіда та комедії Арістофана стали основою для формування акторської майстерності, режисури та драматургії як окремих дисциплін **[Ошибка! Источник ссылки не найден.]**.

З плином століть театральне мистецтво набуло численних жанрових і стильових форм — від класичної драми до опери, балету, пантоміми, оперети й лялькового театру. Кожен із цих напрямів має власні художні принципи, але всі вони об'єднані головною особливістю театру – безпосереднім контактом між актором і глядачем. Саме момент спільного переживання створює унікальність сценічного мистецтва: вистава існує лише в момент її виконання, а після завершення – лише у пам'яті глядачів.

Театр завжди прагнув до поєднання різних видів мистецтва та їх інтеграції. У межах одного сценічного твору взаємодіють література (драматургічний текст), живопис і архітектура (сценографія, костюм, реквізит), музика, хореографія, акторська пластика, вокал і слово **[Ошибка! Источник ссылки не найден.]**. У ХХ–ХХІ століттях цей перелік суттєво розширився – театр почав активно використовувати технічні новації: світловий дизайн, звукову інженерію, кінопроекції, цифрові екрани, інтерактивні технології та засоби мультимедіа **[Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 208]**.

Сьогодні медійні практики займають провідні позиції у культурному ландшафті України, проте саме на цьому тлі зростає інтерес публіки до театру як до простору живої взаємодії. У добу цифрових технологій глядач

дедалі більше прагне не лише отримувати інформацію, а й переживати безпосередній контакт — емоційний, тілесний, комунікативний — з актором і сценічною подією. Синтез театральної виразності з технічними новаціями формує нову якість рецепції: театр знову опиняється в центрі уваги як мистецтво, здатне поєднати віртуальні образи з реальною присутністю. Аналізуючи трансформації сценічного середовища, що виникають під впливом цифрових засобів, можна простежити зміну системи взаємин між виставою та аудиторією. Нові технічні інструменти дозволяють або максимально наближати сценічну дію до правдоподібності, втягаючи глядача в подієвий простір як учасника, або, навпаки, створювати умовну, майже відсторонену реальність, де межа між життям і сценічною грою окреслена виразніше.

Завдяки цьому театр став не лише синтезом мистецтв, а й полем взаємодії науки й технології. Знання з психології, анатомії, фізіології, акустики та семіотики лягли в основу методик акторської гри та сценічного руху. Режисерські підходи, від К. Станіславського до Є. Вахтангова, Е. Барби та Р. Вілсона, базуються на науковому розумінні людської поведінки, емоцій і комунікації. Театрознавці, культурологи та літературознавці, у свою чергу, створюють теоретичне підґрунтя для осмислення сценічних процесів, що дозволяє театру залишатися живим організмом, відкритим до змін і нових форм вираження.

Таким чином, театр постає як унікальна форма художнього синтезу, у якій поєднано духовні, естетичні й технологічні початки. Його сутність — у безперервному діалозі між мистецтвом і людиною, між виконавцем і глядачем, між минулим і сучасністю **[Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 81-83; Ошибка! Источник ссылки не найден.]**.

Створення театральної вистави — це складний, багаторівневий процес, у якому поєднується робота десятків митців і технічних фахівців. Режисер

формує концепцію сценічної дії, актори втілюють характери, художники створюють візуальний простір, композитори формують музичне тло, а освітлювачі, звукорежисери, костюмери та технічний персонал надають їй матеріального виміру [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 129-130]. У цій взаємозалежній системі немає випадкових деталей, де кожен елемент, від інтонації актора до кольору декорацій, впливає на цілісне емоційне сприйняття вистави. Саме завдяки цій гармонійній взаємодії між людьми, ідеєю та технологією народжується справжнє театральне диво.

Театр існує як живий організм, який змінюється з кожним подихом акторів і глядачів. Кожна вистава є неповторною подією, що живе лише в момент зустрічі двох енергій – виконавця та глядача. Ця короткочасність і є основа театральної природи: вона перетворює сцену на простір живого спілкування, де виникає спільне переживання, спільний емоційний обмін. Саме ця неповторність робить театр унікальним серед усіх видів мистецтва, він не може бути відтворений ідентично вдруге.

На відміну від кінематографа, який можна переглядати знову і знову, або живопису, що вічно зберігає себе в нерухомому образі, театральне мистецтво живе лише у мить дії. Навіть найточніший відеозапис не здатен передати тієї тонкої енергії, яка виникає між актором і глядачем у реальному просторі. Психологічний стан виконавців, акустика залу, настрої публіки, світло, темп, паузи – усі ці складові творять унікальну атмосферу, яка непідвладна повторенню. Театр дихає лише тут і зараз – у миті, коли актор вдихає життя в образ, а глядач відповідає йому співпереживанням [Ошибка! Источник ссылки не найден., с 10-15].

У цьому полягає його феномен. Вистава може гратися десятки разів, але кожного разу вона народжується наново. Змінюється енергетика сцени, інтонації, ритм, погляд актора, і разом із ними народжується інша реальність [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 88-90]. Між сценою та залом

щоразу виникає нова, неповторна хімія, яку не може зафіксувати жоден технічний засіб. Саме цей живий обмін енергією і є сутністю театрального мистецтва – тим, що робить його відмінним від усіх інших форм творчості **[Ошибка! Источник ссылки не найден.]**.

Коли завіса опускається, вистава припиняє існування. Від неї лишається лише відчуття – спогад, емоційний відбиток, який глядач носить у собі. З часом ці спогади розчиняються або переплітаються з іншими враженнями, але залишають по собі неповторну ауру моменту. Театр тому й називають найефемернішим видом мистецтва – він народжується й зникає одночасно, залишаючи після себе лише живу енергію людської присутності.

Таким чином, можна сказати, що театр – це не просто форма художнього самовираження. Це спосіб духовного єднання, простір, у якому різні мистецькі мови – слово, рух, музика, світло, звук зливаються в єдине дихання. Його суть полягає не лише у формі, а в співпереживанні, у миттєвій взаємодії, що щоразу створює новий, неповторний світ.

Сценічна дія є основою театру – живим осердям, навколо якого вибудовується весь акторський процес. Вона поєднує думку, почуття, рух, слово, інтонацію, жест: усе, що формує образ і наповнює його життям. Через дію актор не лише демонструє, а й переживає, проживає роль, перетворюючи внутрішній імпульс у видиму енергію **[Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 131]**.

Кожен вид мистецтва має власний матеріал, за допомогою якого митець втілює задум: у музиканта – це звук, у художника – колір, у письменника – слово. Для актора таким матеріалом стає дія – не просто фізичний рух чи емоційний спалах, а вольовий акт, спрямований на досягнення мети. Це активний процес, у якому думка переходить у тілесний жест, а емоція – у свідомий вплив на партнера чи простір сцени.

Сценічна дія є формою існування актора у світі запропонованих обставин. Вона виникає з боротьби, з прагнення щось змінити, утвердити або відстояти. Саме через дію актор розкриває характер свого персонажа, його внутрішній світ і мотиви. Без дії театр втрачає динаміку, бо перетворюється на статичну ілюстрацію, у той час як жива дія робить кожну мить на сцені непередбачуваною й справжньою.

На практиці сценічна дія – це не лише рух, а взаємодія. Уміння бачити, чути, відчувати партнера, реагувати на обставини, мислити й говорити в межах сценічного моменту, усе це складові однієї живої системи. Вона потребує точності, гнучкості й ширості, адже будь-яка неузгодженість між внутрішнім станом актора та його зовнішнім виявом порушує правду сценічного існування.

Те, що для глядача виглядає як природна поведінка персонажа, насправді є результатом тонкої гармонії психічного та фізичного процесів. Сценічна дія – це синтез думки, почуття, тіла й голосу, який утворює цілісну структуру акторської техніки. Вона є тим містком, що з'єднує уяву з реальністю, внутрішній імпульс із зовнішнім вираженням [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 102].

Таким чином, дія у театрі – не лише засіб передачі сюжету, а й спосіб духовного самовираження. Саме через неї актор стає співтворцем вистави, здатним не просто відтворювати, а створювати від себе, з власного досвіду, емоції та правди моменту.

Виставу створює не одна людина, це результат узгодженої праці великого творчого колективу: режисера, акторів, художників, композиторів, костюмерів, освітлювачів і звукорежисерів, технічного персоналу, адміністрації. Усі вони частина єдиного організму. Важливою є кожна деталь: від ескізу декорацій до найменшої паузи в діалозі, бо саме через таку

взаємодію, через постійний баланс між ідеєю, технологією й емоцією народжується театральне диво **[Ошибка! Источник ссылки не найден.]**.

Театр живе мов організм, жодна вистава не повторюється в точності. Навіть за участі тієї самої трупи, за тих самих обставин, показ буде іншим: психологічний стан акторів, настроїв залу, акустика – усе змінюється. Саме ця недовговічність є особливістю театру серед мистецтв: кіно можна переглядати знову, картини споглядати неодмінно, а вистава існує лише тут і тепер, у моменті зустрічі виконавця і глядача **Ошибка! Источник ссылки не найден..**

Я думаю, що театр – це не просто форма художнього самовираження, а спосіб колективного співпереживання. Він поєднує різні мистецькі мови – слово, рух, живопис, звук у єдиному живому процесі; він синтезує духовне, естетичне й технологічне. Його суть в імпульсі взаємодії, у миттєвості, у співпереживанні, яке щоразу створює новий, неповторний світ. Як зауважила Ана Санчес-Колберг, театр – це “міждисциплінарний вузол, де рух, образ і простір реагують у реальному часі” **[Ошибка! Источник ссылки не найден.]**.

Отже, театр як синтетичне мистецтво постає унікальним явищем, де поєднуються різні форми творчості – література, музика, живопис, хореографія, сценографія та технології. Це поєднання не механічне, таке, що створює нову художню якість, у якій кожен елемент працює на розкриття спільної ідеї. Саме завдяки цьому театр здатен найповніше відображати багатовимірність людського буття, емоцій і думок.

В основі театру лежить взаємодія – між мистецтвами, між акторами, між виконавцем і глядачем. Ця взаємодія створює поліфонію смислів, у якій режисер виступає своєрідним диригентом, що поєднує різні голоси в гармонійну цілісність. Кожна вистава – результат узгодженої роботи колективу, де людська присутність стає головним джерелом художньої енергії.

Таким чином, театр не просто виступає як простір для дії, а система живих зв'язків, що синтезує досвід, емоції, знання і технології. Його синтетична природа є основою здатності театру оновлюватися, залишаючись водночас вірним своїй головній меті говорити з людиною про людину, мовою мистецтва, що живе лише «тут і зараз».

2.2. Засоби мультимедійних технологій і напрями їх застосування в сучасних театральних постановках.

У сучасній сценографії відеопроєкція та відеомеппінг перестали бути «декорацією на тлі» і стали інструментами драматургії простору й часу. Їхня специфіка полягає у здатності «переписувати» топологію сцени в реальному часі: переносити місце дії, розширювати або звужувати простір, створювати паралельні шари реальності (екранний/живий), керувати ритмом сприйняття глядача. У цьому сенсі відеодизайн працює разом із ритмом світла та звуку, формуючи цілісну «партитуру середовища», в якій актор існує одночасно у фізичній і віртуальній площинах. Концептуально така практика узгоджується з підходами до «медіатизованої присутності» й інтермедіальності, де екранний образ виступає не ілюстрацією, а активним партнером дії, що впливає на структуру події та на акторську техніку слухання/реагування. Системний огляд сценічних технологій підкреслює саме цю зсувну роль відео: від допоміжного шару — до змістотвірного, коли проєкції задають композицію сцен, темпоритм та семантичні наголоси постановки [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 107; Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 10-12].

Показовим українським прикладом є Re:post-опера «LE» режисера Влада Троїцького (2021). Вистава свідомо інтегрує 360°-проєкції на всіх рівнях атріуму разом зі світлошоу, перетворюючи архітектуру будівлі на «активний екран». Таке оточувальне картографування поверхонь (mapping) не просто занурює глядача, а й дисциплінує ритм акторської/вокальної дії: зміни фактури й масштабу зображення маркують переходи між музично-

драматургічними станами, а візуальні мотиви «підхоплюють» і продовжують інтонаційні лінії. Цей прийом робить простір носієм змісту сценічна геометрія буквально «грає» разом з ансамблем, а не слугує інертним фоном [Ошибка! Источник ссылки не найден.].

Інший сучасний приклад від тієї ж мистецької формації - «CHORNOBYLDORF. Археологічна опера» (2020), що послідовно описується як мультимедійне видовище з багат шаровими візуальними образами. У ній візуальний ряд (відео, живі та попередньо зняті фрагменти, артефакти) конструює постапокаліптичну «археологію пам'яті», де екранні площини працюють як друге тіло сцени — вони розкладають на «шари» ритуал, жест і звук, та формують монтаж смислів між реальним, документальним і міфологічним. Саме баланс між живою присутністю й візуальною поліфонією робить мультимедійність тут не ефектом, а методом мислення — композиція простору та зображення забезпечує семантичні переходи, підкреслює емоційні кульмінації й «зв'язує» розрізнені епізоди у цілісний наратив [Ошибка! Источник ссылки не найден.].

Еволюція підходу Nova Opera простежується і в «GAIA-24» (2024) українських композиторів Романа Григоріва та Іллі Разумейка, де документально-метафоричний пласт посилено саме відеорядом: з'являються екранні образи (зокрема проекції піаніно, що тоне, аеро-кадри ландшафтів), які виконують роль «візуальних тез» — лаконічних, але структурно значущих подій, що зсувають фокус сприйняття, конструюють масштаб катастрофи й синхронізуються з музичною драматургією. Тут відео — інструмент драматургії погляду: воно організує «крупні плани» сценічної думки і керує часовими стисками/розтягненнями, не перекриваючи живої дії.

Для порівняння з міжнародною практикою показовою була вистава Робера Лепажа «Needles and Opium» (2013–2017), де проекції та геометрія рухомої кубічної декорації створюють кінематографічний монтаж у

реальному часі. Прецизійно синхронізовані з акторським рухом відеоепізоди дають ефект «розщепленої» присутності: актор то ніби входить усередину зображення, то взаємодіє з ним як з матеріальним партнером. Критика послідовно фіксує, що у Лепажа проєкції – не прикраса, а механізм оповіді: вони формують місце дії, підмінюють традиційні зміни декорацій, керують ритмом сцен і створюють багатоплановість події, де звукові та світлові маркери працюють як клей монтажу. Таке «сценографічне письмо» підтверджується рецензіями та дослідницькими оглядами останньої редакції вистави **[Ошибка! Источник ссылки не найден.]**.

Ще один «канонічний орієнтир», на мою думку є The Builders Association «Super Vision» (2005–2006), де відеопроєкції і панорамні екрани стають драматургічним еквівалентом теми «датасполостереження» (від англ. dataveillance - «data» + «surveillance», тобто спостереження, що здійснюється шляхом аналізу цифрових даних). Сценічна дія буквально вписується у потік цифрованих біографій, а зміна форматів екрана, глибини та прозорості поверхонь створює складану перспективу сприйняття: глядач одночасно читає, дивиться і «перемикає» фокус між тілом актора й екранною абстракцією. Наукові та публіцистичні джерела проєкту однозначно фіксують: головний прийом – саме сценографічна інтеграція проєкцій як «матеріалу події», що задає конфлікт між живим і цифровим шарами **[Ошибка! Источник ссылки не найден.Ошибка! Источник ссылки не найден.]**.

Звідси впливають три функціональні моделі застосування відеопроєкції/меппінгу в театрі. По-перше, просторово-архітектонічна: картографування поверхонь (колони, склепіння, фасади) перетворює архітектуру на активний носій образу — як у 360°-форматі «LE», де атриум Українського дому стає «екраном, що грає» разом із виконавцями. По-друге, сюжетно-монтажна: монтаж зображень формує логіку переходів, внутрішні «крупні плани» і паралельні дії (приклад - «Needles and Opium», де відео

підмінює традиційні зміни місця дії та оперує кінолексикою на сцені). По-третє, семантично-рефлексивна: проєкції виносять на сцену «невидимі» процеси – потоки даних, документальні сліди, шари пам'яті (парадигматично - «Super Vision» і «CHORNOBYLDORF»). Саме в цій триаді відео/меппінг виступають не «ілюстрацією», а методологією роботи зі сценічним часопростором, що узгоджується з ключовими положеннями інтермедіальних і перформативних студій **[Ошибка! Источник ссылки не найден.; Ошибка! Источник ссылки не найден.]**.

Для акторської практики це означає іншу організацію уваги й техніки: партнером стає не тільки живий виконавець, а й «час проєкції» - таймкод сцени, тригери, синхронізація з переходами шарів зображення та світла. Власне «поліекранність» сценічної події спонукає до розширеного слухання і точного позиціонування в меппінг-полі, що відповідає ширшим теоретичним уявленням про живу присутність у медіатизованому середовищі.

Підсумовуючи, відеопроєкція і відеомеппінг у сучасному театрі – це не стільки технологія, скільки спосіб мислення простором: вони дозволяють «писати» сцену зображенням так само, як музикою чи світлом, а отже – організовувати увагу глядача, дозувати інформацію, керувати темпом, підкреслювати психологічні стани персонажа й розгортати багатоплановий наратив. Коли проєкція взаємодіє з архітектурою й тілом виконавця як рівноправний партнер, виникає нова сценографічна драматургія – з досвідом занурення, монтажем у реальному часі та поліфонією реального/віртуального, що ми послідовно спостерігаємо у найпомітніших українських та міжнародних постановках останнього десятиліття.

Окремий напрям розвитку мультимедійної сценографії пов'язаний із впровадженням Motion Capture (MoCap), доповненої реальності (AR) та віртуальної реальності (VR) у театральну подію. Якщо відеопроєкції переважно працюють із "площиною" зображення, то ці технології вводять у

сцену новий рівень просторової взаємодії живого тіла з цифровим середовищем у реальному часі, що істотно впливає на режисерські методи та акторські техніки.

Motion Capture у театральному контексті дозволяє транслювати рухи акторського тіла на цифрові аватари, графічні об'єкти або 3D-сценографію, синхронізуючи їх у момент виконання. Важливо, що рух тут перестає бути «виразним жестом» у традиційному сенсі і перетворюється на код, який змінює сценографію буквально «зсередини» [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 2]. Дослідження, присвячені інтеграції МоСар у театральні постановки, наголошують, що його функція не зводиться до спецефекту: він формує динамічну архітектуру сцени, у якій тіло стає модульовальним інструментом простору. Таким чином, рух актора реалізується у двох площинах одночасно – фізичній та візуально-віртуальній, що змінює модель акторської присутності та взаємодії з фізично не існуючим партнером, але візуально присутнім на екрані або в проекційній площині.

AR (доповнена реальність) працює з іншим виміром — вона накладає віртуальні об'єкти на фізичний простір сцени, дозволяючи створювати ситуації, де цифровий образ стає «співмешканцем» реальних предметів і тіла. Суттєво, що AR посилює ефект одночасності: глядач сприймає сцену як простір, що існує у кількох рівнях реальності, де віртуальні елементи беруть участь у побудові смислу, а не лише у створенні атмосфери. Така техніка активно використовується в інтермедіальних постановках, де важливо показати рух пам'яті, уяви або внутрішньої свідомості персонажа як візуально присутній феномен [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 113-120; Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 95-100].

VR (віртуальна реальність) пропонує іншу логіку – занурення (immersion). Тут театральна подія розширюється за межі сцени, перетворюючи глядача з спостерігача на учасника, який "пересувається" всередині

художнього світу. У VR-виставах простір створюється повністю цифрово, а акторська дія може існувати у вигляді записаної мізансцени, процедурно згенерованого середовища або живої трансляції руху через MoCap. Дослідники підкреслюють, що VR у театрі змінює саме поняття співбуття «актор—глядач», оскільки присутність стає персоналізованою, а не колективною [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 82-85; Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 85-90].

Для українського театрального контексту найбільш близьким до цих практик, знов ж таки, є подальший розвиток взаємодії різних форм мистецтва Nova Opera, що тяжіють до побудови багатопланових аудіовізуальних середовищ, де і звук, і зображення мають функцію драматургічного носія сенсу. У проектах, близьких до цього естетичного поля, MoCap і AR могли б стати логічним продовженням моделі, закладеної у «CHORNOBYLDORF», де простір уже сприймається як жива структура, здатна реагувати на акторські дії.

Можна сказати, що, мультимедійні технології — від відеомепінгу до систем Motion Capture, AR і VR — сьогодні формують нову драматургію сценічного простору, де зображення, звук, архітектура та тіло актора взаємодіють як рівноправні складові єдиної конструкції. У такому театрі простір перестає бути фоном, а перетворюється на активного учасника дії, що моделює темпоритм, масштаби переживання та структуру уваги глядача. Відповідно, центральним стає питання не лише технічних рішень, а й нової акторської присутності, здатної існувати у взаємодії з віртуальними та гібридними реальностями.

2.3. Сучасні тенденції у використанні мультимедійних технологій у світовій та українській театральній практиці

Опрацьована мною література показує, що сьогодні говорити про мультимедіа в театрі означає говорити не стільки про «нові технічні засоби»,

скільки про зміну самої логіки театральної події. У працях П. Ауслендера, С. Діксона, С. Бей-Ченг та співавторів мультимедійний театр описується як простір, у якому живе виконання постійно співіснує з медіалізованими образами, а «жива присутність» більше не протиставляється екрану, а входить з ним у діалог. Для мене важливо, що ці автори розглядають мультимедіа не як загрозу театрові, а як середовище, в якому театр переосмислює власну специфіку: актор тут працює не в «чистому» сценічному просторі, а в полі циркуляції зображень, звуків, даних [Ошибка! Источник ссылки не найден. с. 12-13; Ошибка! Источник ссылки не найден.; Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 17].

Однією з ключових тенденцій, яку я можу виокремити, є перехід від ілюстративного використання екрану до інтермедіальної драматургії. У дослідженнях, присвячених історії мультимедійних практик, наголошується, що перші спроби показу кінохроніки чи слайдів у виставі переважно виконували функцію «довідки» або візуального фону. Натомість сучасні автори фіксують, що відеопроєкція, цифрова графіка, живий відеопотік вибудовують окремий рівень часу й простору, який вступає у конфлікт або резонанс із живою дією [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 116-120]. Такі роботи, як Super Vision компанії Builders Association, аналітика якої присутня у книжках про цифровий театр, -демонструють, як цифрові дані (банківські, медичні, біометричні) стають матеріалом сценічної композиції: не «фон», а повноцінний драматургічний партнер [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 2050].

Друга важлива тенденція пов'язана з тим, що теоретики все частіше описують сучасний театр через поняття інтермедіальності та розширеного простору. Дж. Джаннакі у своїй книжці аналізує, як театральна подія виходить за межі традиційної коробки сцени — у віртуальні середовища, онлайніві простори, телематичні мережі [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 72].

Дослідниця Е. Перес говорить про «розширення театрального простору», де глядач може перебувати одночасно в залі й у цифровому середовищі, а сцена вибудовується як система реальних і віртуальних площин [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 38]. Для мого дослідження це важливо тому, що мультимедійна вистава вже не обмежується лише фізичною сценою: її топологія включає екрани гаджетів, потокові трансляції, VR/AR-шари, а отже, і акторська присутність розглядається як багаторівнева [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 37].

Окремий блок джерел підкреслює тенденцію до іммерсивних та інтерактивних форматів, де глядач перестає бути пасивним спостерігачем. Розвідки про ambisonic-звуковий дизайн у поєднанні з VR-технологіями в театрі показують, що звук і зображення сьогодні не лише «супроводжують» дію, а створюють повноцінну сенсорну оболонку події, у яку глядач занурюється як у досвід присутності [Ошибка! Источник ссылки не найден.]. Публікації про використання motion capture та комп'ютерно згенерованих декорацій у реальному часі демонструють ще один напрям: мультимедійне середовище починає реагувати на рух актора. Тут цифровий простір уже не просто «заданий» наперед, а може модифікуватися під час виконання, створюючи ефект живого співтворення [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 5].

У низці текстів (С. Balme, С. Kattenbelt та ін.) мультимедійні технології розглядаються як виклик традиційній ієрархії між театром і медіа: з'являється поняття «сурогатних сцен», коли театральна подія відбувається у відеоінсталяції, на екрані комп'ютера, у міському просторі з доповненою реальністю [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 83-86]]. Це дозволяє мені говорити про тенденцію до гібридизації театру й інсталяційного/перформативного мистецтва, де важко провести чітку межу

між виставою, медіаоб'єктом і інтерактивним досвідом [**Ошибка! Источник ссылки не найден.**].

Ще одна лінія, яку я виокремлю, стосується політичного та соціального виміру мультимедійних практик. У працях П. Селларса і К. Салтера, а також у своїй книжці С. Джексон розглядає цифрові технології в театрі як інструмент роботи з публічними просторами, політичною пам'яттю та колективними афектами [**Ошибка! Источник ссылки не найден.**, с. 200-210; **Ошибка! Источник ссылки не найден.**]. Дані, архівні матеріали, медіазображення протестів або воєнних подій інтегруються у вистави не як «ілюстрація», а як спосіб втручання у публічний дискурс. Це важливо й для українського контексту, де мультимедійна сцена часто працює з документальним матеріалом, відеосвідченнями, медіа-образами війни.

Українські автори, на яких я спираюся, фіксують власні специфічні тенденції. У статті О. Тонкошкури театр в епоху цифрових технологій описується як поле, де цифрові платформи й стрімінг уже не є «додатком», а повноцінним способом існування вистави: створюються онлайн-релізи, гібридні покази, перформанси у Zoom-просторі [**Ошибка! Источник ссылки не найден.**, с. 31-32]. Л. Дерман і М. Кобилинська трактують театральне мистецтво як засіб соціокультурної комунікації в умовах цифровізації, підкреслюючи, що мультимедіа дозволяють театрові працювати з новими аудиторіями, виходити в публічний простір соціальних мереж, але водночас ставлять питання про якість діалогу з глядачем та етичні межі використання вразливих контентів [**Ошибка! Источник ссылки не найден.**, с. 34]. Стаття Т. Хвостової фокусує увагу саме на трансформації ролі глядача в цифровій репрезентації театру: у стрімінгах, VR-трансляціях та інтерактивних форматах глядач стає користувачем, свідком і співучасником події, що підсилює відповідальність і митця, і медіа-платформи [**Ошибка! Источник ссылки не найден.**, с. 130-132].

Сценографічні й архітектурні дослідження доповнюють це бачення. О. Кашшай та В. Данилюк аналізують трансформацію «універсального залу» і показують, що сучасні театральні простори проектуються вже з урахуванням можливості панорамної проекції, змінної конфігурації глядацьких місць, рухомих екранів і світлових структур **[Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 39-40]**. Це означає, що мультимедіа перестають бути «чужорідним елементом», який доводиться вмонтовувати в уже існуючу архітектуру: натомість архітектура з самого початку мислиться як медіальна, відкрита до проекцій, меппінгу й інтерактивних систем. Українські публікації про сценографію й пластику підкреслюють, що така просторово-медійна гнучкість змінює й мову режисури — від «оформлення» до «композиції середовищем» **[Ошибка! Источник ссылки не найден.]**.

На пострадянському просторі цікавою для мене є також стаття Е. Алієва про азербайджанський театр, де розглядаються труднощі впровадження інтернет- і мультимедійних технологій у традиційне театральне середовище. Автор наголошує, що технічний прогрес сам по собі не гарантує художньої якості: там, де мультимедіа використовуються як «ефект заради ефекту», виникає відчуття стилістичної розірваності. Цей акцент на необхідності методологічного підходу до технологій перегукується й з українськими текстами, і з міжнародними дослідженнями **[Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 61-63]**.

Ще один важливий пласт джерел стосується освітніх і тренінгових практик, які відображають, як театр готується до роботи в мультимедійному середовищі. Статті про використання медіатехнологій у підготовці майбутніх режисерів, дослідження дистанційного акторського тренінгу та проектування онлайн-курсів для акторів показують, що цифровий простір поступово входить у навчальні програми як окрема компетентність: актор/режисер має опановувати не лише сценічні навички, а й базове розуміння роботи з відео,

проекціями, інтерфейсами [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 335-337; 54; 55].

Сучасний етап розвитку мультимедійних практик у театрі демонструє посилення орієнтації на процесуальність та медіальність театру. У фундаментальній праці С. Діксона підкреслюється, що мультимедіа формують «динамічну систему взаємодій між тілом, проекційним зображенням та технологічним середовищем», у якій медіа не супроводжують дію, а задають її темпоритм [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 23-29].

Ще однією важливою тенденцією стає перехід від мультимедіа як декоративного шару до мультимедіа як режисерської методології. У статті «Using Media Technologies in the Theatre Process» дослідники демонструють, що проекції, цифрові макети сцени та інтерактивні відеокомпозиції сьогодні застосовуються не лише під час вистави, а й на етапі пошуку режисерського рішення — як аналітичні інструменти [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 73–75]. І так само питання інтерактивності досліджують японські науковці, які доводять, що взаємодія актора з цифровим середовищем формує новий «віртуальний партнерський тип присутності» [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 7-9].

Узагальнюючи, я можу сказати, що сучасні тенденції у використанні мультимедійних технологій у світовій та українській театральній практиці проявляються у кількох взаємопов'язаних векторах:

- від декоративних ефектів — до композиційної, інтермедіальної драматургії;
- від фіксованої сцени — до розширених, віртуальних і гібридних просторів;
- від пасивного глядача — до глядача-учасника й користувача медіа-середовища;

- від «додаткових технологій» у репертуарному театрі — до системної інтеграції мультимедіа в архітектуру залу й освітні програми.

Висновки до розділу 2

Проведений аналіз дозволяє побачити, що театр у XX–XXI століттях постає не просто як синтетичне мистецтво у традиційному розумінні (поєднання слова, музики, руху, живопису, архітектури), а як динамічна система, в якій постійно переглядаються самі засади сценічного існування. Вихідною точкою є усвідомлення театру як живого організму, що

народжується лише «тут і зараз», у момент зустрічі актора й глядача. Ця властивість зберігає свою актуальність навіть в умовах тотальної медіатизації культури: попри домінування цифрових платформ, саме театр залишається простором безпосереднього співпереживання, де людська присутність є головною цінністю, а не лише однією зі складових видовища.

З іншого боку, розгляд театру як синтетичного мистецтва сьогодні неможливий без урахування технологічного виміру. Те, що раніше описувалося як взаємодія літератури, музики, сценографії та хореографії, тепер доповнюється медіатехнологіями – світловим дизайном, цифровим звуком, відеопроєкціями, системами меппінгу, MoCap, AR/VR тощо. Вони не просто розширюють «арсенал» виразних засобів, а й стають рівноправними учасниками художнього процесу. У результаті театр перетворюється на поле, де перетинаються мистецтво, наука й технологія: режисер і актор змушені мислити не тільки категоріями образу й дії, а й категоріями інтерфейсу, алгоритму, структури цифрового простору.

Аналіз засобів мультимедійних технологій показує, що відбувся принциповий зсув від «мультимедіа як ефекту» до «мультимедіа як драматургії». Відеопроєкція, відеомеппінг, інтерактивні візуальні системи сьогодні виконують уже не декоративну, а композиційну функцію: вони моделюють сценічний простір, задають темпоритм, формують монтаж події. Простір вистави мислиться як багат шарова структура, де фізична архітектура, світло, звук і зображення діють як узгоджена партитура. Це означає, що змінився сам статус сценографії: замість «оформлення» ми маємо справу з «композицією середовищем», де простір – рухомий, змінний, чутливий до присутності тіла.

Окремо простежується тенденція до занурення (immersive) та розширення театрального простору. Завдяки медіатехнологіям сцена виходить за межі традиційної «коробки»: глядач може опинитися всередині 360°-

проекцій, у VR-середовищі, у гібридних онлайн-форматах, де перегляд вистави відбувається одночасно в залі й через екран гаджета. Умовна межа між «театром» і «медіа» розмивається: виникають сурогатні сцени, інтермедіальні інсталяції, перформативні форми, у яких важко однозначно відповісти, чи ми маємо справу з виставою, відеороботою, онлайн-подією чи їхнім поєднанням. Театр у такій конфігурації не зникає, а радше розширює свій арсенал – він вчиться існувати в режимі мережевої, розподіленої присутності.

Сучасні тенденції у використанні мультимедіа демонструють також зростання етичної та політичної чутливості театру. Цифрові засоби все частіше застосовуються не лише для створення видовищності, а й для роботи з пам'яттю, травмою, документальним матеріалом, візуальними образами війни, протестів, соціальної несправедливості. Інтеграція архівних відео, медіазображень, даних відкриває можливість більш прямого діалогу з публічним простором, але водночас актуалізує питання відповідальності: як не перетворити чутливий контент на атракціон, як не естетизувати насильство, як зберегти людський вимір у цифровій надлишковості. Саме тут важливу роль відіграє актор як медіатор між екраном і залом, як той, хто тілом «дозує» інтенсивність зображення й задає тон співпереживання.

Не менш показовим є освітній вимір. Той факт, що дослідження дедалі частіше торкаються медіатехнологій у підготовці акторів і режисерів, свідчить: мультимедійність перестає бути «опцією» та стає невід'ємною компетентністю професії. Майбутній актор має навчитися не лише діяти в межах заданих мізансцен, а й співіснувати з проекційними середовищами, камерами, сенсорами, онлайн-платформами. Це змінює і структуру тренінгу: до традиційних психофізичних вправ додаються завдання на роботу з «порожнім» простором, із невидимим партнером, із затримками цифрового сигналу, з багатоканальною увагою.

Узагальнюючи, можна прийти до кількох ключових висновків. По-перше, театр зберігає свою сутність як мистецтво живої присутності, але ця присутність сьогодні реалізується в умовах складного мультимедійного ландшафту. По-друге, мультимедійні технології вже неможливо розглядати як «додаток» до традиційної сцени: вони трансформують саму структуру театральної події – від просторового рішення до моделі взаємин «актор–глядач». По-третє, у центрі цих змін залишається людина – актор, режисер, глядач, – чия чутливість, етичний вибір і здатність до співпереживання визначають, чи стане мультимедійний театр лише ефектним видовищем, чи справжнім простором досвіду.

РОЗДІЛ 3. ПРАКТИНЧІ АСПЕКТИ ВЗАЄМОДІЇ АКТОРА З МУЛЬТИМЕДІЙНИМ СЕРЕДОВИЩЕМ.

3.1. Специфіка акторського існування у сучасному цифровому середовищі.

Актор у мультимедійному спектаклі дедалі менше нагадує «носія ролі» на стабільній сцені й дедалі більше — живий центр керування складною системою. У цифровому середовищі саме через його тіло, погляд, дихання відбувається синхронізація між тим, що реально існує «тут і тепер» (партнер, реквізит, зал), і тим, що конструюється технологіями — проекціями, звуком, сенсорними інтерфейсами, потоками даних [Ошибка! Источник ссылки не найден.; Ошибка! Источник ссылки не найден.]. У цій логіці актор стає не просто «частиною оформлення», а основним вузлом, через який поєднуються часові ритми, просторові рівні й семантика всього дійства.

Класична акторська майстерність звикла до відносно стабільного простору: декорація переважно не змінює конфігурацію в режимі реального часу, світлові акценти підлаштовуються під актора, а не навпаки. У цифровому ж середовищі ситуація принципово інша. Ритм світлових переходів, поява чи зникнення віртуальних об'єктів, монтаж живого відеопотоку, робота сенсорів руху — усе це задає часову матрицю, у якій актор має діяти з точністю музиканта, що грає в ансамблі зі «складним метрономом». Якщо він виходить на позначку пізніше на півсекунди, двері «не з'являються», віртуальна стіна не встигає розійтися, а запланований ефект розпадається. Таким чином, базова сценічна задача - «вихід у потрібний момент» - набуває іншої ваги: вона стає технічним і драматургічним обов'язком одночасно.

Ця природа середовища зумовлює специфічний тип акторської уваги. Вона роздвоєна, але не розірвана: з одного боку, актор має зберігати «вертикаль» внутрішнього існування — емоційно-психологічну лінію ролі, роботу з партнером, слухання тексту; з іншого — постійно «зчитувати» сигнали від цифрового простору: зміну яскравості, появу нового шару зображення, зміну темпу музики, навіть незначні артефакти (лаг відео, запізнений світловий перехід). У цьому сенсі він виступає як жива система синхронізації: якщо цифровий пласт дає збій, саме актор часто «підтягує»

сцену, імпровізуючи в межах заданої партитури, щоб глядач не сприйняв технічний дефект як драматургічний провал [**Ошибка! Источник ссылки не найден.**].

Показовим у цьому плані є досвід Робера Лепажа у виставі «*Seven Streams of the River Ota*», де проєкції, рухомі стіни, світло і звук не «обслуговують» дію, а формують мінливу архітектуру простору. Дослідники відзначають, що в низці сцен актор опиняється в ситуації, коли кожен його крок запускає певний ланцюг візуальних перетворень: поява дверей на проєкційній поверхні, «перелистування» кімнат, ефект «розчинення» стіни у відео-зображенні міста [**Ошибка! Источник ссылки не найден.**, с. 2-3]. Якщо жест виконаний надто рано або не в заданій траєкторії, система не встигає відреагувати — і «магія» розсипається. Від актора тут вимагається особливий тип точності: не зовнішньої «механічності», а внутрішньої мотивованої ритмічності, коли психофізичний імпульс (намір вийти, відкрити, зупинитися) співпадає з точкою, у якій запускається цифровий ефект. У результаті декорація перестає бути фоном і перетворюється на партнера, чия реакція завжди зумовлена якістю акторської дії [**Ошибка! Источник ссылки не найден.; Ошибка! Источник ссылки не найден.**].

Подібна логіка взаємозалежності спостерігається й у роботах колективів на кшталт Builders Association (Super Vision), де візуалізація персональних даних (банківських транзакцій, записів камер спостереження, цифрових профілів) накладається на живе тіло актора. Тут «центр синхронізації» проявляється інакше: актор у буквальному сенсі стає екраном, на який проєктуються цифрові сліди його персонажа. Кожен поворот голови, зміна положення корпусу, пауза в мовленні змінює те, як ці дані читаються глядачем. Якщо актор «запізнюється» емоційно — дані залишаються лише графіками й таблицями; якщо ж психофізика збігається з ритмом візуальних шарів, інформація перетворюється на драматургію: цифри «стають»

біографією, діаграмі – тілесною метафорою. Отже, завдання актора – не просто точно входити в світло чи проєкцію, а вибудовувати такий режим присутності, за якого цифровий матеріал починає мати людський масштаб **[Ошибка! Источник ссылки не найден.; Ошибка! Источник ссылки не найден.]**.

У цьому контексті особливої ваги набуває психофізична підготовка. Дослідження акторського тренінгу в умовах взаємодії з медіа підкреслюють, що актор ХХІ століття має володіти не лише пластичною дисципліною, а й здатністю працювати з «порожнім» простором, у якому партнера або об'єкта ще немає, але він з'явиться через секунду у вигляді зображення **[Ошибка! Источник ссылки не найден.; Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 199-200]**. Це означає, що актор вчиться довіряти не тільки тому, що бачить, а й структурі партитури – своєрідній «карті» технічних подій спектаклю. Коли він робить крок у темряву, він уже знає, що за мить там «виросле» віртуальний міст, кімната чи силует іншого персонажа. До цього додається робота з латентністю (затримкою) сигналу в цифрових мережах, звичка до навушника-монітору, програмованого руху платформи тощо. Усе це формує новий тип тілесної впевненості: актор мусить бути готовим прийняти несподівану реакцію середовища й одночасно не втратити внутрішню логіку ролі.

Ще один аспект синхронізації – етичний. У виставах, що працюють із документальним відео, живими трансляціями із соціальних мереж, записами свідчень, актор часто стає посередником між зображенням і глядачем **[Ошибка! Источник ссылки не найден.; Ошибка! Источник ссылки не найден.]**. Він «збирає» увагу залу на конкретному фрагменті екрана, тілесно коментує побачене (погляд, пауза, відвернення), задає спосіб співпереживання. Якщо цифровий матеріал є травматичним (кадри війни, насильства, протестів), від точності його синхронізації з акторською дією залежить, чи перетвориться сцена на емоційне маніпулювання, чи залишиться простором осмисленого співпереживання. Центр синхронізації тут уже не

стільки технічний, скільки етичний: актор своїм тілом «дозує» напругу, дає глядачеві можливість подихати, відвернутися, а потім знову повернутися до зображення.

Нарешті, важливо, що актор як центр синхронізації працює не лише «всередині» спектаклю, а й на межі між сценою та глядацьким простором. У гібридних форматах – стрімінгах, онлайн-трансляціях, VR-показах – він часто одночасно присутній перед камерою, перед живою аудиторією в залі та перед невидимою онлайнною публікою [**Ошибка! Источник ссылки не найден.; Ошибка! Источник ссылки не найден.**]. У такій ситуації актор мусить інтуїтивно «перемикатися» між кількома режимами контакту: живим поглядом у зал, роботою з об'єктивом камери як з партнером, роботою на мікрофон. Саме через нього синхронізуються різні рівні присутності: те, що глядач бачить на екрані ноутбука, і те, що відбувається в темряві реальної зали. У результаті цифровий простір не «забирає» театру живу присутність, а радше розширює поле її дії, але за умови, що в центрі системи залишається актор, здатний утримувати цю складну мережу зв'язків.

Можна зробити невеликий висновок що, коли я говорю про актора як центр синхронізації між реальним і цифровим, ідеться не про метафору, а про конкретну сукупність навичок і відповідальностей. Він узгоджує часові ритми (ритм гри й ритм технічних подій), просторові рівні (матеріальне й віртуальне), емоційні стани (власне переживання й інтенсивність цифрових образів) та етичні межі (між документом і естетизацією). У цьому розумінні саме актор, а не технологія, залишається головним носієм «живої» театральної події – навіть тоді, коли навколо нього розгортається найскладніший цифровий ландшафт.

Якщо у випадку Лепажа ми говорили про актора як центр синхронізації між фізичним і цифровим простором, то практика Кетті Мітчелл відкриває іншу грань мультимедійної взаємодії: актор, який одночасно існує в кількох

реальностях, що породжуються камерою, монтажем у реальному часі та багатошаровою структурою сценічної події. Її метод «live cinema», ретельно описаний у численних рецензіях *The Guardian*, *Exeunt*, став однією з найбільш впливових форм цифрового театру 2010-х, і водночас — найвимогливішою до акторської природи [Ошибка! Источник ссылки не найден.; Ошибка! Источник ссылки не найден.].

У постановці «The Forbidden Zone» (2016) актор не просто виконує роль, а дублює її в паралельних вимірах: у живому сценічному просторі, у кадрі камери та в кінообразі, який монтується прямо на очах у глядача. На сцені присутні оператори, мікрофони, пересувні камери, конструкції, що імітують павільйон, а над сценою — великий екран, на якому глядач бачить «фінальний» фільм, створений із фрагментів живих дій акторів. Це також, на мій суб'єктивний погляд, мало дуже конкретну мету: використання камери спочатку мало на меті змусити глядача побачити ситуацію з точки зору жіночого персонажа — точки зору, з якої майже не пишуться канонічні п'єси. Що зробило всю цю гру з камерою одночасно революційною та повністю невід'ємною частиною режисерського бачення.

The Guardian підкреслює це як «множинні перспективи, що існують одночасно», які створюють постійне напруження між внутрішнім (емоційним світом персонажа) і зовнішнім (технічною конструкцією сцени). І для актора це — не просто виклик, а нова модальність присутності: він повинен створити сценічну дію, яка залишається переконливою у старій театральній логіці, але паралельно — точну, ритмічно і психологічно чисту в «логіці камери» [Ошибка! Источник ссылки не найден.].

Елемент подвійності Мітчелл використовує не як трюк, а як драматургічний інструмент: актор на сцені може стояти до глядача боком чи навіть спиною, але на екрані ми бачимо крупний план його обличчя, освітлений однією лампою, яку оператор тримає за 40 сантиметрів від його

очей. Цей ефект подвійного існування загострює увагу глядача до внутрішнього стану персонажа значно більше, ніж традиційна театральна гра.

У рецензії *Eхеunt Magazine* метод Мітчелл прямо названий «live cinema»: це не імпровізована фіксація дії, а точна партитура, де кожен жест, кожен поворот голови, кожна пауза працює одночасно на двох рівнях — сценічному і кінематографічному. Актор мусить знати, в який момент його рука увійде в кадр, коли оператор переміститься за його спину, коли камера повинна зловити відблиск світла в його очах, і при цьому — не втратити внутрішню правду переживання **[Ошибка! Источник ссылки не найден.]**.

Це означає, що актор у Мітчелл існує в гібридній зоні між кінематографом і театром. Він повинен діяти:

- з точністю кіноактора,
- з живим імпульсом театального виконавця,
- з технічною самодисципліною оператора-постановника.

Така багат шаровість породжує новий вимір акторської майстерності — «роздвоєну присутність», де актор водночас є персонажем і «медіатором» власного образу.

The Stage у своїй рецензії зазначає, що Мітчелл довела «живе кіно» до такої технічної довершеності, що глядач може водночас відслідковувати роботу знімальної групи та дивитися емоційно насичений фільм. Для актора це означає, що він повинен витримувати подвійний режим: жити в сцені — і бути частиною знімального механізму.

При цьому будь-яка «помилка» — невчасний поворот голови, змазаний рух, погляд у неправильну точку — відразу руйнує кінематографічний образ. Мітчелл фактично знімає ауру стабільності з театру і переносить на актора нову відповідальність: він стає не лише виконавцем, а й «живою монтажною лінією», через яку проходить логіка всієї постановки. У цьому сенсі акторська присутність у живому кіно — це не просто технічна точність, а вміння

співіснувати з множинними реальностями, які виникають і зникають перед ним у режимі реального часу. І саме тому метод Мітчелл стає одним із найяскравіших прикладів того, як цифровий простір змінює тіло актора — не через візуальні ефекти, а через структуру уваги, новий тип відповідальності і нове відчуття часу. Тут актор — не «користувач» медіа, а їхній творець: не відокремлено, а в моменті, одночасно проживаючи сцену, режисуючи власну присутність у кадрі та узгоджуючи себе з технічним ансамблем.

У результаті виникає форма існування, в якій акторська дія стає вузлом, що з'єднує:

- реальне тіло,
- кінематографічний образ,
- монтажну структуру,
- живу сцену,
- глядацький погляд, що переходить між цими шарами.

Цей синтез не просто змінює театр — він формує новий тип акторської професійності, у якій традиційні навички переплітаються з технічною пильністю та кіноакторською точністю.

Великий парадокс (і крапка в величі) «живого кіно» Кеті Мітчелл полягає в тому, що воно зробило людські виступи на сцені більш реальними, більш нюансованими та більш живими. Замість того, щоб відривати ідею справжньої, живої театральності, крупні плани камери часто підкреслювали майстерність акторів, одночасно посилюючи втілений досвід історії.

Тож, гадаю, можна підвести до того, що використання камери на сцені, яке не підкреслює дивовижну неймовірність живого виступу, не має філософського «підтексту» чи принципово нічого не додає до того, що ми дивимся на сцені — може залишити лише прохолоду та пригнічення. У найгіршому випадку це схоже на театр, який соромиться бути театром, але в найкращому — експериментом вартому всіх свічок та ризиків.

Одним із ключових вимірів акторського існування в цифровому просторі є робота з проекційними зображеннями, які перестають бути декоративним тлом і набувають статусу «активного середовища», здатного впливати на темпоритм, психологію та пластику виконавця. У сучасних мультимедійних постановках проекція функціонує не як статична картинка, а як динамічний партнер, що реагує, змінюється, іноді випереджає дію актора або вступає з нею в конфлікт. Саме тому актор мусить вибудовувати свою присутність у точці перетину двох реальностей — матеріальної сцени і цифрового зображення, яке розширює або трансформує простір навколо нього.

У ряді сучасних вистав проекція виконує функцію «другого темпорального шару» — вона може фіксувати минуле, проектувати майбутнє, створювати відчуття паралельних світів. Це особливо помітно у практиці режисерів, для яких цифровий простір виступає повноцінним драматургічним інструментом. Наприклад, у виставі «*Lipsynch*» Робера Лепажа цифрові поверхні перетворюють сцену на багаторівневу структуру пам'яті: актори торкаються проекцій, ніби взаємодіючи з власними спогадами, а рух тіла викликає появу або зникнення візуальних фрагментів. Це не просто спецефект - це механізм, який створює складну драматургію переживання [Ошибка! Источник ссылки не найден.].

У «*Seven Streams of the River Ota*» проекції побудовано як рухливі архітектурні поля, у які актор може «увійти» або з яких може «вийти»; інколи проекційний простір реагує на найменшу зміну в жесті — двері «відчиняються» саме в той момент, коли актор підносить руку, а віртуальні сходи «проростають» під ногою, задаючи точну амплітуду руху. Це означає, що актор мусить працювати з міліметровою точністю, поєднуючи хореографічну дисципліну та психологічну імпровізацію.

Дуже подібні принципи спостерігаємо і в українському контексті. Режисер Дмитро Богомазов активно працює з проекційною драматургією: у

його «Жінці з минулого» та «Щуролові» проекційне зображення формує не фон, а «драматургічну силу», що моделює простір події. Екранні площини створюють ефект тривимірного напливу, «книжкової сцени», де актор мусить існувати в щільному контакті з графічним середовищем, ніби перебуваючи всередині гібридної книги, яка перегортає сторінки сама [Ошибка! Источник ссылки не найден., с. 172-173].

У таких умовах актор перестає контролювати простір лише тілом — тепер він мусить «погоджуватися» з ритмом зображення. Наприклад, у сценах, де відеоряд ніби «штовхає» актора вперед — через візуальне наближення стін, коридорів, світлових хвиль — актор змушений реагувати не внутрішнім імпульсом, а наслідком візуального впливу. Таким чином, проекція створює нову логіку партитури: тіло перестає бути єдиним джерелом руху, воно стає частиною більшого просторово-часового механізму.

Ще один показовий приклад – проекційні композиції Rimini Protokoll, де зображення на екранах виконують роль «інформаційних живих організмів». У постановці «100% City» проекції не змінюють декорацію, а створюють статистичні, документальні та психологічні портрети міста. Актор у таких умовах перетворюється з традиційного виконавця на інтерфейс між тілом і даними: він вступає у взаємодію з графічними діаграмами, текстами, фотоархівами, які реагують на його рух або голос. Це вже не сценографічна функція, а персоніфікована логіка взаємодії «актор — дані», що формує новий тип присутності у документальному театрі.

Проекційна взаємодія вимагає від актора не тільки технічної точності, а й гнучкого психофізичного налаштування. Тіло мусить бути водночас стабільним і готовим до миттєвої зміни траєкторії. Проекція диктує масштаб руху: у великих панорамних цифрових просторах важлива плавність і амплітудність, тоді як у фрагментарних меппінгових сценах — мікрорухи, що

відстежуються камерою або світлом [Ошибка! Источник ссылки не найден.].

Крім того, проекційне середовище створює новий тип психологічного партнерства. У деяких сценах актор взаємодіє з проекціями як із видіннями, з фантомними фігурами, що можуть повторювати його рухи, вступати у ритмічний діалог або розривати його. Така форма «віртуального партнера» формує у актора нову навичку: вміння вести діалог із тим, чого фізично не існує, але що має свою лінію дії та темпоритм.

У результаті актор стає «живим пунктом перетину» між зображенням і простором, між віртуальним та матеріальним, між драматургією тексту і драматургією світлових та графічних рішень. Проекція більше не доповнює сцену — вона створює інший тип просторової істини, яка вимагає від актора нового способу мислення, нової тілесної логіки та нового рівня співналаштування з цифровим середовищем.

3.2. Практичне втілення мультимедійних засобів у виставі “Людина-подушка” Мартіна Макдони

У моїй інтерпретації «Людини-подушки» я свідомо обрав модель, у якій усі три центральні персонажі — Катурян, Аріель та Туполський — існують через одне акторське тіло, але в різних уособленнях: Катурян живе на сцені у фізичній присутності, а слідчі з’являються як проекційні образи, попередньо відзняті й змонтовані мною. Це рішення виникло не як технічний експеримент, а як спосіб наблизитися до самої драматургічної природи Макдони, де межа між автором, історією та її наслідками завжди розмита, а провина має кілька рівнів звучання.

Я відчув, що саме таке розщеплення дозволяє оголити головне: слідчі — це теж «мої» створення, прояви моєї акторської природи, лише відсторонені в іншу медійну площину. Коли я виходжу на сцену як Катурян, я буквально виходжу у конфлікт із власними попередніми станами — з тим, як я грав

жорсткість Аріеля, холодний сарказм Туполського, як шукав ці інтонації на зйомці. Тепер це повертається до мене вже не як технічний елемент, а як сценічний факт, від якого неможливо сховатися.

Така структура вимагає від мене надзвичайно точного існування. Ритм репліки, напрямок погляду, розуміння масштабів проекційного зображення, навіть найменший м'язовий зсув мають збігатися з проекційним партнером до секунди. Коли на стіні з'являється Аріель, який нахиляється до столу, — я мушу відсторонитися в той момент, коли він закінчує рух. Якщо я зроблю це раніше, сцена розпадеться; якщо пізніше — я втрачу відчуття реальної присутності партнера. І при цьому я не можу перетворитися на механізм: моя задача — не повторювати зйомку, а реагувати живо, правдиво, так, ніби я справді чую його вперше.

У психологічному сенсі це дивна й водночас дуже точна ситуація. Макдона завжди грає на тому, що персонаж мусить, на мою думку, зіткнутися з власною тіннію. А я, як виконавець, буквально стою в полі власних же тіней — двох слідчих, які нападають на мене текстом, поглядами, інтонаційним тиском. Я пам'ятаю, як шукав жорсткість Аріеля — ту різку, тілесну агресію, яка вибухає навіть у коротких фразах, але залишити саме його справжнім «добрим» поліцейським. Пам'ятаю, як шукав для Туполського ту «ніжну жорстокість», коли допит звучить майже лагідно, але від цього ще страшніше, коли в кінці розуміємо, хто справжній кат. І тепер я зустрічаюся з цими знайденими інтонаціями як Катурян — як людина, яка захищається, яка ще тримається раціональності, але поступово розуміє, що її слово вже не належить їй.

Особливо складними є моменти, коли обидва слідчі з'являються одночасно. Я опиняюся буквально між двома проекційними площинами, ніби в клітці з власних дзеркал. У цей момент я відчуваю, як моє тіло бере на себе весь тиск сцени — я мушу бути одночасно точним і вразливим, не механічним,

але й не хаотичним. Макдона часто підводить героя до межі, де подвійна відповідальність стає нестерпною: відповідальність за брата, за історії, за власну природу жорстокості. І я відчуваю це буквально - бо на мене дивляться дві мої проєкційні версії, які колись були мною, але тепер функціонують як зовнішні сили.

Інший вимір роботи відкривається у сценах з Міхалом. Це вже не конфлікт із владою, а конфлікт із пам'яттю, з болем, який бере своє коріння ще з дитинства. Я використав фотографію дитини, щоб створити ефект «зупиненого кадру», який живе тільки у свідомості Катуряна. Тут я різко змінюю акторський режим: мій голос стає м'якшим, жести – довшими, пластика – обережнішою та виразнішою. Я тягнуся рукою до проєкції так, ніби хочу доторкнутися, але завжди зупиняюся на кілька сантиметрів раніше. Це дуже тонке відчуття – розуміти, що контакт неможливий фізично, але необхідний внутрішньо.

У фінальному епізоді, де старший брат душить молодшого подушкою, я працював на межі: рухи виконуються в реальному просторі, але сам акт залишається у проєкційній площині. Це, з одного боку, пов'язано з етикою показу насильства, а з іншого – точно відповідає макдонівському стилю: «істина події» завжди залишається непевною. Я не показую акт убивства буквально — я існую в його образі, у його тіні, у його неможливості бути до кінця реальним, у пластичному та аудіовізуальному середовищі.

Кореляція моєї живої присутності та проєкційних партнерів у цих сценах стала для мене не просто технічним досвідом, а способом відчутти головну драматургічну напругу п'єси: кожна історія має свою ціну, і рано чи пізно вона повертається до автора. У моєму випадку — повертається буквально у вигляді проєкцій моїх же дій, голосів і поглядів, з якими я змушений грати, боротися, говорити й мовчати. Це той момент, де мультимедійність перестає бути

технологією — вона стає способом мислення, способом існування на сцені, способом увійти в логіку М. Макдони не ззовні, а зсередини.

У роботі з образом Міхала я свідомо обрав шлях не прямої реконструкції персонажа, а створення його «фантомної присутності» — фотографічної проєкції, яка з'являється у просторі сцени не як реальна фігура, а як утілення пам'яті Катуряна. Я відчував, що поява живого актора на цю роль зруйнувала б крихкість їхнього зв'язку, адже в п'єсі Міхал завжди трішки поза реальністю — він дитина, доросла тілом, але не свідомістю; він є центром провини, ніжності, страху, відповідальності та того «зла», яке не є його вибором.

Проекційний образ дозволив зберегти цю якість. Це не просто фото — це слід, відбиток, ехо. Коли я дивлюся на нього як Катурян, я відчуваю, що дивлюся не на брата тут і тепер, а на спогад, який повертається, щоб поставити запитання. У цих моментах я працюю в абсолютно іншому темпі — у повільніший, дихальний ритміці, ніби весь простір раптом звужується до нашої двохфігурної історії. Щоразу, коли я простягаю руку до зображення, я зупиняюся на межі дотику. Ця пауза — найважливіша частина сцени. Вона народилася інтуїтивно: під час репетицій я зрозумів, що доторкнутися до проєкції означало б брехати. Тому моя рука зависає в повітрі, ніби я справді хочу обійняти Міхала, але сам простір не дозволяє. Це — тіло, що знає межу між реальністю й пам'яттю, між люблячим імпульсом і тим, що вже незворотно втрачено.

У певні моменти я навіть говорю до світлової плями на стіні, а не до «фото». Бо в моєму акторському відчутті Міхал — не картинка. Він — тінь, яка живе між речами. І коли Катурян вимовляє репліки на кшталт «Міхале, ти ж знаєш, що я тебе люблю...» — я завжди відчуваю, як ці слова йдуть у порожнечу, і саме тому болять сильніше. Особливо важким став епізод, де я відтворюю злочин старшого брата — удушення подушкою. На проєкції з'являється зображення Міхала, зафіксоване у спокої, а я виконую рухи, що

відтворюють цей акт, — але так, щоб між моїми руками та проекцією завжди лишався тонкий прошарок повітря. У цей момент я працюю не з тілом, а з проекцією. Це відчувається майже як ритуал. Я стискаю подушку ніби над зображенням, але не торкаюся світла. І ця фізична неможливість контакту створює той баланс, якого я добивався: не буквальна сцена насильства, а сцена пам'яті про насильство. І ця пам'ять, мені здається, завжди сильніша за фізичний жест.

Особливе місце у структурі вистави займає образ Людини-подушки. У драматургії Макдони він є одночасно казковим персонажем, архетипом дитячого страху й тією точкою, де стикаються вигадка та смерть. Я вирішив подати його через проекційне фото — майже як ікону, яка з'являється лише тоді, коли Катурянові не вистачає слів, щоб описати біль. На зображенні — подушка з химерною, невловимо посміхненою «мордою». Посмішка не добра, але й не зла. Вона належить тому типу абсурдних істот, які могли б жити у світах, що їх вигадують діти, але яких дорослі сприймають як символи тривоги. Щоразу, коли цей образ виникає, я відчуваю стиснення у грудях, бо Людина-подушка ніби нагадує Катурянові: «Ти ж знаєш, що історії завжди перемагають тебе». І в ці моменти я стою у тіні цього зображення, ніби перед власним вироком. Тоді у мене з'являється дивне відчуття: ніби я граю не сцену, а внутрішній монолог, який Катурян ніколи не вимовить уголос. І це насправді найважливіше: Людина-подушка не є персонажем сцени — вона є персонажем свідомості, його свідомості та його творінням.

У сценах, де проекції Міхала та Людини-подушки з'являються одночасно з живою дією, я усвідомлюю, що працюю у трьох часових вимірах одночасно:

- теперішній — моє фізичне тіло;
- минулому — фото Міхала;
- позачасовому — образ Людини-подушки.

Це створює дуже складне акторське завдання: я мушу поводитися так, ніби всі ці площини існують одночасно, навіть якщо технічно вони розташовані в різних кутах сцени. Працювати одночасно з трьома площинами та колами уваги. І найцікавіше – у найсильніших емоційних моментах мені справді здається, що вони існують. Не як проекції, не як технічні елементи, а як частини одного організму, яким стає сцена. Я інколи ловлю себе на тому, що на секунду забуваю, що Міхал – це фото. Що Людина-подушка – це зображення. І тоді я розумію: технологія виконала свою функцію, бо перетворилася з інструмента на емоційну реальність. Саме в цих сценах мультимедійність перестає бути прикрасою – вона стає способом акторського мислення. Бо тут я взаємодію не з картинками, а з тими частинами себе, яких Катурян боїться найбільше з провинною, зі страхом, із любов'ю, яка не змогла захистити.

У процесі роботи над власною постановкою «Людина-подушка» я все чіткіше усвідомлював, що мультимедійна форма вимагає від актора не просто зміни техніки акторського виконання – вона перебудовує сам спосіб існування тіла на сцені. Там, де традиційна вистава спирається на взаємодію живих партнерів, мультимедійний формат вводить актора у ситуацію, коли його тіло опиняється між двома різними реальностями: фізичною присутністю в сцені та віртуальними проекціями тих самих персонажів. Ця подвійність стає не лише технічною умовою, а ядром нової драматургії. Мені довелося буквально вибудувати для себе нову пластичну граматику – спосіб руху, жесту, темпу, погляду, який дозволяє існувати одночасно і в реальному просторі, і поруч із цифровими відбитками власного тіла.

Пластика Катуряна виникала на стику дихання і екрана: моє живе тіло мало залишатися органічним, рухатися нерівномірно, реагувати на найменші емоційні імпульси, тоді як проекційні образи слідчих, які я попередньо відзняв, навпаки, дихали рівно, рухалися ритмічно, майже геометрично. Ця

різниця породжувала тонкий ефект напруження. Кожен мій крок у бік екрана ніби розтинає повітря між живим і цифровим. Кожен погляд на проекцію стає контактом із самим собою, але з собою зафіксованим, упорядкованим, безпомилковим. А живий я на сцені, навпаки, помиляється, нервує, вагається, реагує непередбачувано. У цій протилежності й народжується акторська правда: живе і штучне не імітують одне одного, а співіснують у стані постійного конфлікту.

Світло в цій системі перестає бути фоном і стає інструментом модерної драматургії. Кожен світловий кут працював як межа між реальністю та проекцією. Коли я виходив у більш інтенсивний світловий острів, моє тіло набувало об'ємності, і цифрові слідчі ніби відступали на другий план. А коли світло зміщувалось у їхній бік, я опинявся в тіні, перетворювався на силует, і раптом здавалося, що їхня правда голосніша за мою. У сценах, де Катурян намагається впоратися з власною пам'яттю, світло часто звужувало простір навколо мене, ніби стискало дихання. У сценах паніки, навпаки, «пливло», розгорталося, перетворювало сцену на тривожний внутрішній ландшафт. Так виникала справжня світлова партитура, яка не просто підсвічувала події, а працювала як окремий персонаж, реагуючи на покинутий акторами слід емоції.

Простір вистави поступово формував власну психологічну топологію. Ближче до рампи — зона, де Катурян найвразливіший, де він зустрічається з проекційними слідчими, стоїть обличчям до обличчя з тими, хто є його прямими звинувачувачами. У центрі – місце внутрішньої боротьби, тяжіння спогадів, зона, у якій тіло згортається, вагається, відчуває провину. І у задній частині, куди рідше доходить пряме світло, народжується простір травми: саме там з'являється Міхал, саме там фіксувалися сцени взаємодії з образом «Людини-подушки». У цих зонах моє тіло поводитися по-різному. Воно могло бути вертикальним, зібраним, гострим у фронтальній лінії; майже нерухомим

і внутрішньо скутим у центральній; або ж ламким, тіньовим, розмитим у задній. Просторове мислення стало частиною акторського існування: я відчував, що кожен крок переносить мене не просто з точки А в точку Б, а з одного стану психіки в інший.

Поступово виник своєрідний «пластичний код» вистави: мінімалізм зовні при високій внутрішній напрузі; рух не стільки назовні, до партнера, як у традиційному театрі, а в напрямку власних етюдів пам'яті; постійна увага до оптики — до того, як моє тіло поєднується з площиною проекції. Там, де у звичайній виставі я міг би торкнутися партнера, тут я торкаюся світла або тіні. Там, де міг би сховатися за мізансцену, тут я завжди залишаюся у межах кадру — адже кадр формується не камерою, а взаємодією мого тіла та екрана. Там, де можна було б вийти з сцени ніби на емоціях, тут потрібно контролювати амплітуду руху, бо один зайвий крок може зруйнувати синхрон із проєктованим образом.

Це створює парадоксальне, але дуже правдиве акторське відчуття: моє власне тіло мислить простір у двох вимірах одночасно. Я постійно усвідомлюю, де закінчується зона видимості променя проєктора; де моя тінь може стати додатковою фігурою; коли потрібно затримати рух, щоб не зламати монтажну логіку сцени; і коли, навпаки, можна дозволити тілу вийти з-під контролю і вислизнути з рами, щоб створити емоційну розірваність, яку проєкція не здатна повторити. Це особливий тип акторської присутності — присутності живої, але постійно співвіднесеної зі штучною. Присутності, у якій реальне тіло не протистоїть цифровому, а формує з ним напружений, діалогічний союз.

У цій взаємодії пластики, світла і мультимедіа народжується нове сценічне мислення: тіло актора перестає бути автономним інструментом і стає центром складної системи координат, у якій кожен жест, кожна пауза, кожна зміна ваги має не тільки психологічну, а й технічну вагу. Цей досвід, можливо,

найточніше передає моє відчуття роботи в мультимедійному театрі: я існував як живий організм, але водночас як частина великого візуального механізму, і саме ця подвійність створювала ту якість присутності, яка й була метою моєї постановки.

Висновки до розділу 3

Аналіз практичних аспектів акторського існування у мультимедійному середовищі дозволяє зробити кілька узагальнень, які безпосередньо стосуються специфіки роботи актора у цифрову добу та конкретно – у мультимедійному спектаклі «Людина-подушка» Мартіна Макдони. Насамперед стає очевидним, що поява цифрових технологій не «скасовує» класичної акторської майстерності, а радикально змінює умови її реалізації. Тіло актора перестає бути автономним центром дії в стабільному сценічному просторі й перетворюється на живий вузол складної системи взаємодії між реальним та віртуальним, між живою присутністю й проекційними образами, між драматургією тексту й драматургією технічних подій.

Розглянуті теоретичні та практичні приклади (від робіт Робера Лепаж та Кетті Мітчелл до мультимедійних експериментів українських режисерів) продемонстрували, що актор у цифровому середовищі працює в іншому типі просторово-часової логіки. Він змушений синхронізувати внутрішній емоційний процес із зовнішньо заданим ритмом світлових переходів, появи та зникнення проекцій, монтажу «живого відео», роботи камер. Точність виходу на світлову «мітку» або в зону дії проектора перестає бути чисто технічною

вимогою і набуває статусу драматургічного чинника: від кількох долей секунди залежить не лише ефект сцени, а й цілісність створюваної реальності.

Водночас у роботі з мультимедійним простором істотно змінюється структура акторської уваги. Вона виявляється багат шаровою: актор повинен одночасно «тримати» роль, слухати партнера, відстежувати пластичну партитуру сцени й постійно «зчитувати» сигнали від цифрового середовища – зміни зображення, світла, звуку, появу нових шарів візуальної інформації. У цьому сенсі актор справді постає як «центр синхронізації»: саме через його тіло й погляд узгоджуються різні рівні сценічної реальності – від матеріальної присутності до віртуальних проекцій, від психологічного жесту до роботи камер та екрану.

Особливу вагу набуває пластика тіла й опанування простору. У мультимедійному спектаклі актор уже не просто «пересувається» сценою, а мислить її як змінну топологію: кожна зона простору має свій психічний статус (зона конфлікту, зона травми, зона спогаду) і водночас – свою технічну функцію (поле дії проекції, межа світлового острівця, площа для появи цифрового образу). Звідси виникає потреба у новій пластичній граматиці: жест має бути одночасно правдивим за змістом і точним за траєкторією, а крок – зафіксованим у партитурі, але не позбавленим внутрішнього імпульсу.

Практичний досвід роботи над спектаклем «Людина-подушка» показав, що мультимедійні засоби можуть не лише ілюструвати тему, а й підсилювати базові мотиви драматургії. Рішення зіграти всіх трьох центральних персонажів – Катуряна, Аріеля та Тупольського – через одне акторське тіло, але в різних медіальних іпостасях (живе виконання та попередньо відзняті проекції) дозволило виявити внутрішню розщепленість героя: слідчі постають як «зовнішні» фігури влади, але водночас є відбитками того самого творця, який відповідає за вигадані ним історії. У цій структурі актор опиняється у власному полі віддзеркалень: він одночасно зустрічається з партнерами й з

власними проєкційними «двійниками», що загострює й психологічну напругу, і вимоги до точності синхрону.

Не менш показовою є робота з образом Міхала та Людини-подушки як проєкційними фігурами пам'яті й травми. Фотографія брата, яка з'являється у сценічному просторі, функціонує не як «замінник» живого актора, а як фантомний слід, з яким тіло Катуряна вступає в нерівний діалог: рух до проєкції, зупинка на межі дотику, робота з паузою між бажанням обійняти та фактичною неможливістю контакту створюють особливий тип сценічної правди. У сценах з Людиною-подушкою візуальний образ перетворюється на втілення внутрішнього голосу героя, на умовний «суд» його власних історій. Тут мультимедійність стає не прикрасою, а інструментом дослідження провини, ніжності й жорстокості.

Узагальнюючи, можна сказати, що практичний аналіз підтвердив головну тезу роботи: специфіка акторського існування в мультимедійному спектаклі визначається не стільки самою наявністю технічних засобів, скільки зміною статусу актора в сценічній системі. Він водночас є виконавцем ролі, координатором технічних подій, медіатором між екраном і глядачем, носієм етичного виміру показу травматичних матеріалів. Саме тому акторська професійність у цифрову добу вимагає розширеного набору компетентностей: від класичної психофізичної техніки – до вміння працювати з проєкційним середовищем, камерою, живим відеомонтажем, а також до усвідомленої відповідальності за те, як мультимедійні образи впливають на глядацький досвід.

ВИСНОВКИ

У процесі дослідження було підтверджено, що поява мультимедійних технологій не руйнує природу театру, а радше радикально розширює його межі. Театр зберігає свою основу – живу акторську присутність, але спосіб існування цієї присутності зміщується: актор уже не діє «в декорації», а всередині динамічного аудіовізуального середовища, яке одночасно є і простором, і партнером, і додатковим рівнем драматургії. Історичний аналіз (від Піскатора, Меєрхольда, Свободи до Богомазова, Вілсона, Лепажа) показав, що мультимедіальність має столітню еволюційну траєкторію: від ілюстративного екрана – до полієкранної композиції, «живої» сценографії та інтерактивного цифрового простору, який реагує на акторську дію.

Теоретичний огляд дозволив зробити висновок, що мультимедійний театр сьогодні функціонує як система синтезу: світло, звук, відео, проєкційний дизайн, motion capture, VR/AR-технології перестають бути технічними «прислужниками» й перетворюються на рівноправних носіїв смислу. Виявлено зміщення акценту від «декорації як фону» до «середовища як співтворця»: світло моделює ритм і масштаб сцени, екран задає монтажну логіку дії, а цифрова графіка формує додатковий психічний простір персонажа. У такій конфігурації актор уже не може спиратися лише на

традиційні навички — постає потреба у новій просторовій свідомості, точному володінні тілом у координатах мейпінгу, здатності тримати «подвійну» або «розщеплену» присутність між реальним і віртуальним тілом.

Спеціальний аналіз драматургії Мартіна Макдони показав, що «Людина-подушка» є принципово придатним матеріалом для мультимедійного втілення саме завдяки своїй багаторівневій структурі. П'єса поєднує чорну комедію, притчу, треш-культуру, постмодерн і «казкову» рамку, але не зводить їх до гармонійної стилістичної єдності. Насильство в ній функціонує як фонові норми, а не виняток; смерть має подвійний статус – як травма і як нібито «милосердний вихід»; історії в історіях розгортають драму відповідальності автора за наслідки власних текстів. Це дозволило трактувати мультимедійний простір не як ілюстрацію «жорстоких казок», а як візуально-звукову модель того дискурсивного тиску, у якому існує Катурян: держава, родина, культура оповіді та «поганий смак» перетинаються на поверхні його (і нашого) сприйняття.

У роботі обґрунтовано, що саме в умовах мультимедіальної постановки тема відповідальності митця за насильство, яке продукують його історії, набуває додаткової гостроти. Екран, проекції, текстові написи, фрагменти «екранізованих» казок Катуряна створюють другий рівень реальності, де насильство постає у вигляді повторюваних візуальних патернів. Актор опиняється між цими шарами: його «живе» тіло реагує на травматичні образи, які водночас є породженням героїчної свідомості. У такій конфігурації мультимедіа виявляється не лише технічним прийомом, а й етичною лупою, що збільшує питання: де закінчується художня фантазія і починається співучасть у культурі насильства?

Практична частина дослідження підтвердила, що робота актора в мультимедійному середовищі вимагає специфічної психофізичної техніки. Було виявлено низку ключових принципів:

- принцип багатофокусної уваги – здатність одночасно утримувати партнера, екран, світло і «мережу» технологічних сигналів, не втрачаючи внутрішній наскрізний дієвий мотив;
- принцип тілесно-просторової точності – чітке позиціонування в зонах мейпінгу, робота з мікропластикою, яка миттєво масштабуються камерою або проекцією;
- принцип подвійної присутності – усвідомлення власного «екранного тіла» як рівноправного рівня гри, а не побічного ефекту технології;
- принцип психофізичної стабільності – здатність зберігати внутрішню опору в умовах сенсорного перевантаження (шум, світлові спалахи, візуальний дискомфорт), що особливо критично для матеріалу на кшталт «Людини-подушки».

На основі практичного досвіду мультимедійної постановки «Людини-подушки» (у форматі камерного простору з проекційною сценографією) було зроблено висновок, що компактний майданчик лише підсилює ефект «зшивання» актора й медіасередовища. Малий простір підвищує інтенсивність присутності: глядач опиняється буквально «всередині» проекцій і тіла актора, а будь-яка технічна або психофізична неточність миттєво стає помітною. Водночас такий формат виявився продуктивним для розробки авторської методики: поєднання тренінгу на увагу й мікропластику, роботи з уявними партнерами (цифровими образами) та поступового введення технічних тригерів у репетиційний процес.

Узагальнюючи результати, можна стверджувати, що мета роботи – виявити та теоретично обґрунтувати специфіку акторської гри в мультимедійній виставі «Людина-подушка» Мартіна Макдони – досягнута. Проаналізовано теоретичні джерела, окреслено історичні передумови мультимедійного театру, досліджено драматургію Макдони у світлі її

потенціалу до екранно-сценічного втілення, сформульовано принципи акторської взаємодії з мультимедійним середовищем і апробовано їх у практичній роботі над виставою.

Наукова новизна дослідження полягає в тому, що в ньому цілісно розглянуто актора не лише як «користувача» технологій, а як центральну ланку мультимедійної системи вистави: його тіло, голос, погляд, пауза і навіть помилка стають тригерами для цифрового простору. Практична значущість полягає в можливості використання напрацьованих принципів і тренінгових підходів у театральній педагогіці – при підготовці акторів до роботи в умовах цифрової сцени, а також у режисерській та сценографічній практиці, де планується інтеграція мультимедіа.

Разом із тим проведене дослідження відкриває перспективи для подальших розвідок. До них належать: поглиблене вивчення психофізичної безпеки актора в умовах високої інтенсивності медіапотоків; аналіз специфіки роботи з VR/AR-технологіями, де реальний простір практично повністю заміщується віртуальним; інтеграція інклюзивних практик (тифлокоментування, сурдопереклад) у мультимедійні вистави такого типу. У цьому сенсі «Людина-подушка» Мартіна Макдони виступає не лише предметом окремої режисерсько-акторської інтерпретації, а й платформою для подальших експериментів із тим, як театр XXI століття може говорити про насильство, пам'ять і провину мовою, що поєднує живе тіло актора й цифрове зображення в єдину етичну й естетичну систему.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Босий П. Формування сценічного простору засобами постановочного освітлення // Вісник Національного університету «Львівська політехніка». Архітектура. 2014. № 793. С. 175–181.
2. Бугайова В., Лачко О., Сікалов І. Інструменти новітньої режисури масового видовища (на матеріалі церемоній відкриття та закриття Олімпійських ігор, Париж-2024) // Збірник наукових праць. 2024. Т. 1, № 80. С. 67–73. DOI: 10.24919/2308-4863/80-1-9 (дата звернення: 15.11.2025).
3. Дерман Л., Кобилинська М. Театральне мистецтво як засіб соціокультурної комунікації в епоху цифрових технологій // Гуманітарний корпус. 2021. Вип. 37, т. 1. С. 33–36. URL: <https://enpuir.udu.edu.ua/entities/publication/2c09908e-1786-42e0-8ee5-14956966cce2> (дата звернення: 15.11.2025).
4. Іващенко І. В., Стрельчук В. О. Режисура Дмитра Богомазова в контексті інноваційних сценічних практик // Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознавство». 2020. № 42. С. 170–176. DOI: 10.31866/2410-1176.42.2020.207648 (дата звернення: 15.11.2025).

5. Кашшай О., Данилюк В. Універсальний зал у театрі та його сучасна трансформація // Вісник Національної академії образотворчого мистецтва і архітектури. 2024. № 2. С. 34–42. DOI: 10.32782/naoma-bulletin-2024-2-6 (дата звернення: 15.11.2025).
6. Липківська Г. Мультимедійні засоби на сучасній театральній сцені // Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво. 2018. № 1. С. 103–115. DOI: 10.31866/2616-759x.1.2018.144964 (дата звернення: 15.11.2025).
7. Никоненко Р. Вплив розвитку сценографії на художньо-образне трактування в пластичній режисурі // Мистецтвознавчі записки. 2022. № 42. DOI: 10.32461/2226-2180.42.2022.270349 (дата звернення: 15.11.2025).
8. Нікітюк М. Крысолов. Идеиный голод // Teatre: современный театр в Украине. 25.10.2010. URL: <https://teatre.com.ua/review/krysolov-ydejnyj-golod/> (дата звернення: 15.11.2025).
9. Олійник Є. «Жінка з минулого» // Teatre: современный театр в Украине. URL: <https://teatre.com.ua/review/inkazmynulogo/> (дата звернення: 15.11.2025).
10. Островерх О. Сучасний театр: між сценографією та інсталяцією. URL: <http://kurbas.org.ua/projects/almanah6/5.pdf> (дата звернення: 15.11.2025).
11. Паві П. Словник театру / пер. з фр. Львів : Видавничий центр ЛНУ ім. Івана Франка, 2006. 640 с.
12. Пацунов В., Юдова-Романова К. Технічні засоби оформлення сценічного простору : навч. Посіб. // Вісник КНУКіМ. Серія: Сценічне мистецтво. 2019. Т. 2, № 2. С. 207–209. DOI: 10.31866/2616-759x.2.2.2019.187297 (дата звернення: 15.11.2025).

13. Піскатор Е. Політичний театр. 2-ге вид. Харків ; Київ : Література і мистецтво, 1932. 191 с.
14. Погребняк Г. Сцена як обшир мистецьких розвідок режисера-автора. Частина 1 // Мистецтвознавчі записки. 2021. № 40. С. 184–190.
15. Тонкошкура О. Театр в епоху цифрових технологій // Художня культура. Актуальні проблеми. 2022. № 18(2). С. 30–35. DOI: 10.31500/1992-5514.18(2).2022.269774 (дата звернення: 15.11.2025).
16. Хвостова Т. Трансформація ролі глядача крізь призму цифрової репрезентації сучасного театру // Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв. 2024. № 4. С. 128–133.
17. Штефюк В. Акторський тренінг у контексті дистанційної освіти // Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв. 2021. № 2. С. 334–339.
18. 20 Questions With... David Tennant // WhatsOnStage. URL: https://www.whatsonstage.com/west-end-theatre/news/11-2003/20-questions-withdavid-tennant_25729.html (date of access: 15.11.2025).
19. Abdulhasan Ali B., Atallah Diyaiy S. Violence in Martin McDonagh's The Pillowman // Al-Adab Journal. 2021. Vol. 2, no. 136. P. 1–10. DOI: 10.31973/aj.v2i136.1279 (date of access: 15.11.2025).
20. Akşehir-Uygur M. Crush Humanity One More Time: Martin McDonagh's The Pillowman in Žižekian Terms // New Theatre Quarterly. 2017. Vol. 33, no. 4. P. 360–370. DOI: 10.1017/S0266464X17000495 (date of access: 15.11.2025).
21. Aliyev E. The Application Problem of Internet and Multimedia Technologies in Modern Theatre in Azerbaijan // Arts. 2021. Vol. 4, no. 2. P. 59–65. DOI: 10.31566/arts.4.2.01 (date of access: 15.11.2025).

22. Auslander P. *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. 2nd ed. London : Routledge, 2008. 240 p.
23. Balme C. *Surrogate Stages: Theatre, Performance and the Challenge of New Media* // *Performance Research*. 2008. Vol. 13, no. 2. P. 80–91. DOI: 10.1080/13528160802639342 (date of access: 15.11.2025).
24. Balsamo A. *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*. Durham : Duke University Press, 1995. 232 p.
25. Bay-Cheng S., Parker-Starbuck J., Saltz D. Z. *Performance and Media: Taxonomies for a Changing Field*. Ann Arbor : University of Michigan Press, 2015. 188 p.
26. *Bodies in Code: Interfaces with Digital Media*. London : Routledge, 2006. 256 p.
27. Bulut M. *Digital Performance: The Use of New Media Technologies in the Performing Arts* : master's thesis. Thessaloniki, 2018. 85 p. URL: <https://www.academia.edu/37133238>(date of access: 15.11.2025).
28. Burian J. *The Scenography of Josef Svoboda*. Middletown : Wesleyan University Press, 1971. 192 p.
29. Davis T. C., Guthrie T. *Theatre – Performance, Expression, Art* // *Encyclopedia Britannica*. URL: <https://www.britannica.com/art/theatre-art/Theatre-as-expression>(date of access: 15.11.2025).
30. *Digital Media Technology on the Theatre Stage* // *Frontiers in Art Research*. 2023. Vol. 5, no. 12. DOI: 10.25236/far.2023.051203 (date of access: 15.11.2025).
31. Dixon S. *Digital Performance*. Cambridge : MIT Press, 2007. DOI: 10.7551/mitpress/2429.001.0001 (date of access: 15.11.2025).
32. Gardner L. *The Forbidden Zone* review – Katie Mitchell probes the science of war // *The Guardian*. URL:

<https://www.theguardian.com/stage/2016/may/27/the-forbidden-zone-review-katie-mitchell>(date of access: 15.11.2025).

33. Giannachi G. Virtual Theatres: An Introduction. London ; New York : Routledge, 2004. 184 p.

34. How Experimental Dakh Theatre Embodied the Art in Digital Space // EU Eastern Partnership Culture Programme. URL: <https://www.culturepartnership.eu/en/article/how-experimental-dakh-theatre-embodied-the-art-in-digital-space>(date of access: 15.11.2025).

35. Jackson S. Social Works: Performing Art, Supporting Publics. London : Routledge, 2011. 320 p.

36. Jordan N. How New Is New Media? The History of Multimedia Usage in Theatrical Productions // NJ. 2002. Vol. 26, no. 2. P. 73–82. DOI: 10.1080/14452294.2002.11649450 (date of access: 15.11.2025).

37. Jordan E. Justice in the Plays and Films of Martin McDonagh. Cham : Springer, 2019. DOI: 10.1007/978-3-030-30453-9 (date of access: 15.11.2025).

38. Kiran S. Artistic Portrayal of Death as a Refuge from Morbidity // English Language and Literature Studies. 2017. Vol. 7, no. 1. P. 101. DOI: 10.5539/ells.v7n1p101 (date of access: 15.11.2025).

39. Kumar S. Theatre and Technology: New Media as a Creative Medium // International Research Journal of Education and Technology. 2025. Vol. 8, no. 4.

40. Lavender A. The Builders Association: Super Vision // Making Contemporary Theatre. Manchester : Manchester University Press, 2005. P. 17–38.

41. Live Performance in a Mediatized Culture // Liveness. 2008. P. 24–86. DOI: 10.4324/9780203938133-8 (date of access: 15.11.2025).

42. Mapping Intermediality in Performance / C. Kattenbelt et al. Amsterdam : Amsterdam University Press, 2010. 304 p.
43. Nelson R. Practice as Research in the Arts (and Beyond). Cham : Springer, 2022. DOI: 10.1007/978-3-030-90542-2 (date of access: 15.11.2025).
44. Pérez E. The Expansion of Theatrical Space and the Role of the Spectator // Nordic Theatre Studies. 2014. Vol. 26, no. 2. P. 34. DOI: 10.7146/nts.v26i2.24307 (date of access: 15.11.2025).
45. Poll M. Robert Lepage's Scenographic Dramaturgy // Body, Space & Technology. 2013. Vol. 12. DOI: 10.16995/bst.58 (date of access: 15.11.2025).
46. Real-Time Motion Capture Technology on a Live Theatrical Performance // PCI 2010 Proceedings. DOI: 10.1109/PCI.2010.14 (date of access: 15.11.2025).
47. Review: The Forbidden Zone at Barbican // Exeunt Magazine. URL: <https://exeuntmagazine.com/reviews/review-forbidden-zone-barbican/> (date of access: 15.11.2025).
48. Rorrison H. Erwin Piscator: Politics on the Stage in the Weimar Republic. Alexandria : Chadwyck-Healey, 1987.
49. Saltz D. Z. Live Media: Interactive Technology and Theatre // Theatre Topics. 2001. Vol. 11, no. 2. P. 107–130. DOI: 10.1353/tt.2001.0017 (date of access: 15.11.2025).
50. Sánchez-Colberg A. Dance, Cities, Politics // UND Journal. 2018. URL: <http://und-athens.com/journal/ana-sanchez-colberg-just5> (date of access: 15.11.2025).
51. Sellars P., Salter C. Entangled: Technology and the Transformation of Performance. Cambridge : MIT Press, 2010. 500 p.

52. Sun J., Okada T. Interaction in Acting Training // *Frontiers in Psychology*. 2023. Vol. 13. DOI: 10.3389/fpsyg.2022.949209 (date of access: 15.11.2025).
53. Super Vision (2005–2006) – The Builders Association. URL: <https://thebuildersassociation.org/shows/super-vision/> (date of access: 15.11.2025).
54. Svoboda J. *The Secret of Theatrical Space*. New York : Applause Theatre Books, 1993. 144 p.
55. Ursa I. Designing Actor Training Process in the E-Learning Environment // *Theatrical Colloquia*. 2021. Vol. 11, no. 1. P. 186–209. DOI: 10.2478/tco-2021-0014 (date of access: 15.11.2025).
56. Using Media Technologies in the Theatre Process // *Media Education*. 2021. Vol. 17, no. 1. DOI: 10.13187/me.2021.1.70 (date of access: 15.11.2025).
57. Vilkaitis A., Wiggins B. Ambisonic Sound Design for Theatre with Virtual Reality // *KLG 2017 Proceedings*. DOI: 10.29007/r6r4 (date of access: 15.11.2025).
58. Wakefield J. Shakespeare's *Tempest* Gets Mixed Reality Makeover // *BBC News*. URL: <https://www.bbc.com/news/technology-38000619> (date of access: 15.11.2025).
59. Wallace C. *Pastiche Soup, Bad Taste, Biting Irony and Martin McDonagh*. Prague : Litteraria Pragensia, 2005. 38 p. URL: <https://www.researchgate.net/publication/284992997> (date of access: 15.11.2025).
60. Willett J. *The Theatre of Erwin Piscator*. London : Eyre Methuen, 1978. 224 p.

61. Xu Bo. Video, Internet and Metaverse // Journal of Literature and Art Studies. 2022. Vol. 12, no. 8. DOI: 10.17265/2159-5836/2022.08.012 (date of access: 15.11.2025).

62. Zarrilli P. B. Psychophysical Acting. London : Routledge, 2012. DOI: 10.4324/9780203375280 (date of access: 15.11.2025).