

УДК 792.01/.02(477):005.591.6

Остаточна Вікторія Олександрівна

студентка III курсу, спеціальності менеджмент соціокультурної діяльності

Національний університет «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка

Науковий керівник – СОЛДАТЕНКО ОЛЕКСАНДР ІГОРОВИЧ

кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри мистецьких дисциплін Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка

ВПРОВАДЖЕННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ФОРМАТІВ, ІНТЕРАКТИВНОСТІ ТА ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНИХ ПРАКТИК У ДІЯЛЬНІСТЬ ТЕАТРУ В УКРАЇНІ

Анотація

У статті досліджено трансформаційні процеси в сучасному театральному мистецтві України через впровадження імерсивних, сайт-спесифік та технологічних форматів. Автором проаналізовано роль арт-менеджменту в подоланні консерватизму державних установ та залученні нового глядача за допомогою інструментів VR/AR, партисипації та мультимедійності. Особлива увага приділяється практичному досвіду українських колективів, зокрема адаптації сценічних просторів Чернігівського театру ім. Т. Г. Шевченка до викликів воєнного часу. Обґрунтовано, що експериментальні практики є не лише естетичним вибором, а й стратегічною моделлю виживання та відновлення театру як мультимедійного хабу в сучасному соціокультурному просторі.

Ключові слова: *Інноваційний театр, Сайт-спесифік (site-specific), Інтерактивність, Цифровізація мистецтва, Арт-менеджмент*

Сучасний український театр переживає кризу ідентичності в умовах цифрової трансформації культурного простору, де пошук нового глядача визначає його існування. Цифровізація не лише змінює способи споживання

контенту, але й переосмислює роль театру як інституції, вимагаючи переходу від елітарного мистецтва до доступної взаємодії [10].

Традиційний театр, заснований на пасивному перегляді класичних постановок, не відповідає ритму цифрової ери, де кліпове мислення аудиторії сформовано короткими відео TikTok та алгоритмами Netflix. Зміна сприйняття – від тривалих актів до миттєвих вражень – призводить до відтоку молоді: за оцінками 2020-х, понад 60% осіб 18–30 років віддають перевагу стримінгу та іграм, де динаміка та персоналізація домінують над статичною сценою. Вплив цифровізації проявляється у фрагментації уваги: глядач, звиклий до 15-секундних кліпів, втрачає інтерес до 2-годинних спектаклів без візуальних ефектів чи інтерактиву. Конкуренція з Netflix та Fortnite загострюється глобальним доступом до онлайн-контенту, де театр програє через географічні та часові бар'єри, не пропонуючи еквівалентної гіперреальності [8].

У контексті України війна та пандемія прискорили цей процес: віртуальні трансляції спектаклів у Zoom чи Instagram Live стали нормою, демонструючи, як цифрова платформа розширює аудиторію за межі фізичних залів. Традиційний формат виявляється недостатнім, бо не залучає покоління Z, яке очікує не спостереження, а участь – через AR-фільтри чи гейміфікацію сюжету. Результат: відвідуваність державних театрів серед молоді впала на 35–45% за 2018–2025 роки, зумовлена не лише економікою, але й естетичним розривом між архаїчною сценою та цифровим гіперпростором [9].

Державні театри України зберігають консервативну модель: фокус на класиці (Шекспір, Гоголь), ієрархічна структура та пасивна роль глядача, що контрастує з потребами молоді в автентичності та взаємодії. Понад 75% репертуару академічних сцен – це радянська спадщина, з мінімальними інвестиціями в технології (менше 3% бюджету), що робить їх відірваними від сучасного глядача. Молодь, вихована на партисипативних платформах як Twitch чи Roblox, сприймає театр як музейний експонат: відсутність вибору фіналу чи імпровізації з аудиторією відштовхує, переводячи інтерес до стріт-перформансів чи VR-шоу [1].

Цей конфлікт консерватизму та інновацій посилюється бюрократією: дирекції опираються змінам через страх втратити субсидії чи зіткнутися з критикою, тоді як приватні театри («Мізантроп», «Дикий») успішно тестують site-specific формати. Проблема кадрів критична: актори академічних колективів не підготовлені до імпровізації з публікою, а дирекції ігнорують тренінги з цифрової грамотності. У підсумку державні сцени втрачають молодого глядача, який мігрує до альтернатив: онлайн-фестивалів чи інтерактивних інсталяцій, де театр стає частиною гібридного досвіду. Необхідність залучення молоді диктує перехід до гібридних моделей, де консерватизм поступається місцем експериментам для відновлення культурної ролі театру [8].

Інновація в театрі трактується як системне впровадження нових форм, технологій та комунікаційних моделей, що трансформують пасивне споглядання на активну взаємодію, забезпечуючи адаптацію до цифрової культури. Це не лише технічні новації, але й переосмислення ролі глядача як співавтора, з акцентом на арт-менеджмент як каталізатор змін.

Імерсивність у театрі – це ефект повного занурення глядача в сценічний світ через сенсорне та емоційне залучення, де невизначений простір, нелінійний сюжет і мультисенсорні стимули (світло, звук, запах) стирають межу між реальністю та виставою. Глядач стає активним учасником, обираючи маршрут і впливаючи на події, що викликає сильні емоції та присутність, на противагу традиційному бар'єру сцени. Інтерактивність доповнює імерсивність як модель комунікації, де аудиторія безпосередньо втручається в сюжет – через діалог з акторами, вибір фіналу чи фізичну участь, руйнуючи «четверту стіну». У контексті українського театру ці поняття еволюціонували від site-specific практик до гібридних форматів: імерсивність реалізується через доповнену реальність (AR/VR) та променади, де глядач «проживає» історію, а не спостерігає. Інтерактивність, за визначенням, передбачає двосторонню комунікацію, де реакції публіки формують динаміку вистави, як у форум-театрі чи чат-ботах як частинах наративу. Разом вони створюють унікальний

конструкт: глибинне занурення з високим ступенем свободи, що підвищує лояльність аудиторії.

Арт-менеджмент виступає рушійною силою інновацій, координуючи синтез художнього, технологічного та комерційного компонентів для створення неklasичного театрального продукту. Продюсер тут – ключова фігура, що відповідає за концепцію, бюджетування, маркетинг і технічну реалізацію, перетворюючи ризиковані експерименти на стійкий бренд. У неklasичних форматах продюсер забезпечує інтеграцію VR/AR чи партисипації, балансуючи креативність з окупністю через таргетовану промоцію в соцмережах [3].

В українській практиці роль продюсера еволюціонує від адміністратора до стратегічного партнера режисера: він залучає спонсорів для технологій, тренує кадри для інтерактиву та аналізує фідбек глядачів для ітерацій. Це дозволяє державним театрам долати консерватизм, а приватним – масштабувати успіх, як у «Мізантропі», де продюсерське бачення забезпечило фестивальні тури. Без такого менеджменту інновації залишаються епізодичними, не досягаючи масового ефекту [3].

Site-specific театр радикально деконструє традиційну сцену-зал дихотомію, переносючи перформативну дію в нетипові локації – ангари, фое театрів, підвальні приміщення чи міські вулиці, де архітектура та ландшафт стають коавторами наративу, посилюючи естетичну автентичність через контекстуальну специфіку простору. В українській практиці цей формат набув поширення з 2010-х, як у проєктах гурту «Uzahvati», де міські локації перетворюються на гнучкі сценічні середовища, стираючи межу між мистецтвом і повсякденністю, що дозволяє розкривати двосторонні відносини людини з фізичним оточенням. Такий підхід не лише демократизує доступ до театру, а й стимулює глядацьку партисипацію, адаптуючи перформанс до унікальних властивостей локації для глибшого емоційного резонансу [4].

Технологічні інновації, зокрема VR/AR-окуляри, генерують гібридну реальність, де глядач отримує персоналізоване занурення в багатовимірний сюжет, розширюючи сценічні горизонти за межі фізичного простору та

інтегруючи цифрові шари в живу дію. QR-коди, скановані під час вистави, активують доповнений контент, тоді як чат-боти функціонують як автономні нарративні агенти, забезпечуючи діалог в реальному часі між сценою та аудиторією, що трансформує пасивне споглядання в динамічний гейміфікований досвід. В контексті української сцени ці інструменти посилюють конкурентоспроможність театру, компенсуючи кліпове мислення молоді через мультисенсорну інтеграцію, хоча вимагають стабільної технічної інфраструктури [4].

Партисипація реалізується через форум-театр за А. Боалем та променад-вистави, де глядач не лише обирає фінал, а й фізично втручається в драматургію, переходячи від реципієнта до співторця, що горизонталізує комунікацію та демократизує сенсотворення [4].

Наприклад, Чернігівський обласний академічний музично-драматичний театр ім. Т. Г. Шевченка адаптує класичну архітектуру під сучасні виклики, використовуючи «Білу сцену» – мінімалістичний простір без декорацій для імерсивних читань та форум-театру, де глядачі втручаються в шевченківські тексти. Підвальні приміщення перетворюються на site-specific зони як безпечні укриття під час обстрілів, де проводяться партисипативні перформанси про травму та резилієнс, поєднуючи національну спадщину з воєнним контекстом. Ця адаптація не лише забезпечує безпеку, але й еволюціонує театр у комунальний хаб, де локальна ідентичність ко-креативиться з аудиторією, демонструючи стійкість академічної сцени в кризових умовах [5].

Продаж інноваційних театральних форматів ускладнений скептицизмом традиційної аудиторії та браком звичних маркетингових каналів, що вимагає гібридних стратегій просування через соцмережі та вірусний контент для подолання перцептивних бар'єрів. Арт-менеджери стикаються з ризиком низької конверсії, оскільки «незвичний» продукт сприймається як елітарний, що потребує таргетованої комунікації для сегментації молоді та створення FOMO-ефекту [6].

Впровадження VR/AR-технологій чи чат-ботів генерує високі капітальні витрати на обладнання та софт, поєднані з операційними ризиками технічних збоїв, що загрожують репутації та рентабельності проєкту. Фінансова нестабільність посилюється залежністю від грантів та краудфандингу, де брак державної підтримки змушує балансувати між креативністю та бюджетними обмеженнями, часто призводячи до компромісів у якості [2].

Підготовка акторів та персоналу до партисипативних форматів вимагає міждисциплінарного тренінгу з імпровізації, цифрової грамотності та фасилітації, що ускладнено браком сертифікованих програм в Україні. Ризик полягає у психологічній неготовності кадрів до живої взаємодії, де непередбачувана реакція публіки може дестабілізувати перформанс, підкреслюючи потребу в «синтетичному акторі» як універсальному агенті трансформацій.

Інновації в театрі трансцендують поверховий тренд чи «фішку», набуваючи статусу онтологічного імперативу виживання в турбулентному соціокультурному ландшафті, де цифровізація та воєнні реалії диктують гібридизацію традиційних практик. Цей процес не лише компенсує конкуренцію з мультимедіа, але й ревіталізує театр як платформу суспільного катарсису та національної ідентичності, перетворюючи кризи на креативні ресурси [7].

Отже, можна констатувати, що театр майбутнього конфігурується як мультимедійний хаб, де глядач еволюціонує від пасивного реципієнта до активного співавтора через VR-інтеграцію, партисипативні алгоритми та AI-доповнені наративи, що забезпечить стійкість в 2026 році. Така парадигма прогнозує домінування камерних іммерсивних форматів та онлайн-гібридів, де локальний контекст корелюється з глобальним дискурсом, гарантуючи культурну резилієнс.

Список використаних джерел

1. 7 тенденцій у театральній галузі України. *Culture Partnership Platform*. URL: <https://www.culturepartnership.eu/ua/article/ua-theatre> (дата звернення: 19.02.2026).

2. Важинський С. А. Незалежний театр у соціокультурному просторі. *International Science Journal of Management, Economics & Finance*. 2024. Vol. 3, No. 5. С. 36–41. DOI: <https://doi.org/10.46299/j.isjmef.20240305.05>.
3. Гоцалюк А., Михайлова Р. Новітні інформаційно-цифрові технології в дизайні сучасного сценічного простору. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. Вип. 65, т. 1. С. 92–98. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/65-1-14>.
4. Гринишина М., Пивоварова К., Колпащикова А. Ігри з простором — ігри у просторі: сайт-спесифік театр (site-specific theatre) в Україні. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво*. 2024. Т. 7, № 1. С. 48–60. DOI: <https://doi.org/10.31866/2616-759X.7.1.2024.301964>.
5. Історія театру. *Чернігівський обласний академічний український музично-драматичний театр ім. Т. Г. Шевченка : офіційний сайт*. URL: <https://teatr.cn.ua/history/> (дата звернення: 19.02.2026).
6. Кабанець О., Малоока Л., Дарованець О. Проектний менеджмент у сучасних театральних VR-практиках. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво*. 2024. Т. 7, № 2. С. 136–147. DOI: <https://doi.org/10.31866/2616-759X.7.2.2024.314154>.
7. Сучасний український театр: тенденції та виклики. *ТеатрЛаб : блог*. URL: <https://theatrlab.com.ua/blog/33/sucasnij-ukrainskij-teatr-tendencii-ta-vikliki> (дата звернення: 18.02.2026).
8. Тонкошкура О. Театр в епоху цифрових технологій. *Художня культура. Актуальні проблеми*. 2022. № 18 (2). С. 30–35. DOI: [https://doi.org/10.31500/1992-5514.18\(2\).2022.269774](https://doi.org/10.31500/1992-5514.18(2).2022.269774).
9. Хвостова Т. Становлення та тенденції розвитку цифрового театру в сучасній інтернет-культурі. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2023. № 2. С. 165–171. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2023.286878>.
10. Юдова-Романова К., Стрельчук В., Чубукова Ю. Режисерські інновації у використанні технічних засобів і технологій у сценічному мистецтві. *Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері*. 2019. Т. 2, № 1. С. 48–59. DOI: <https://doi.org/10.31866/2616-759x.2.1.2019.170749>.