

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Філософський факультет

Кафедра етики, естетики та культурології

ІМЕРСИВНИЙ ТЕАТР ЯК КУЛЬТУРНА ПРАКТИКА В УМОВАХ РОЗВИТКУ “НОВИХ МЕДІА”

Кваліфікаційна робота

за спеціальністю 034 «Культурологія»

на здобуття освітнього ступеня бакалавра культурології

Студент-виконавець:

Шевченко Владислава Костянтинівна

IV курс, спеціальність 034 «Культурологія»

ОПП «Культурологія»

Науковий керівник:

Рогожа Марія Михайлівна

д. філос.н., професор

підпис _____

Допущено до захисту:

Зав. кафедри _____

Київ-2022

Зміст

ВСТУП	стр. 2
РОЗДІЛ І.	
ФОРМУВАННЯ ТЕАТРУ ЯК МУЛЬТИМЕДІЙНОЇ КУЛЬТУРНОЇ ПРАКТИКИ	стр. 4
1.1 Еволюція театру в мультимедійному вимірі	стр. 4
1.2 Використання нових медіа у театрі постмодерну	стр. 9
РОЗДІЛ ІІ	
“НОВІ МЕДІА” В ІМЕРСИВНОМУ ТЕАТРІ	стр. 17
2.1 “Нові медіа” як ключовий аспект у формуванні глядацького досвіду в імерсивному театрі	стр. 17
2.2 Вплив нових медіа на формування імерсивних просторів у театральному мистецтві	стр. 20
РОЗДІЛ ІІІ.	
ДОСВІД ГЛЯДАЧА У ТЕАТРІ З ЗАСТОСУВАННЯМ НОВИХ МЕДІА НА ПРИКЛАДІ ІМЕРСИВНОГО ТЕАТРУ	стр. 23
3.1. Партиципація як основна культурна практика для імерсивного театру	стр. 23
3.2. Глядач в мультимедійному імерсивному театрі: естетичний, тілесний та інтелектуальний виміри	стр. 30
ВИСНОВКИ	стр. 39
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	стр. 41

ВСТУП

Актуальність обраної тематики.

Сучасний постдраматичний театр – театр XXI століття – не мислить себе в розриві від технологій, а також характеризується і розривом традиційних форм. Розвиток нових медіа - який є характеристикою кінця XX - початку XXI століття дає поштовх для жвавого розвитку усіх видів мистецтва, зокрема мультимедійних, як театр. З'являються нові експериментальні форми театральних практик як от театр-імерсія (immersive theatre), який, в свою чергу потребує нового категоріального апарату для визначення “нового” глядача, а також “нових” форм його досвіду.

Дослідження культурних та естетичних трансформацій, які зараз переживає експериментальне театральне мистецтво, його суб'єкти та об'єкти, є актуальною темою для культурологічного аналізу, що дасть змогу відслідкувати як саме “нові медіа” змінюють комунікацію сучасної театральної вистави та глядача. Шляхом презентації прикладів нових форм імерсивного театрального мистецтва, які характеризуються зануреністю глядача, його співучастю та, навіть співтворчістю, і стають можливими завдяки застосуванню нових медіа, у цій роботі визначається, які культурні практики та феномени актуалізує імерсивне театральне мистецтво. Так само як важливим є виокремити естетичні та ідейні засади, які стоять за новими формами досвіду у імерсивному театрі.

З оглядом на вищезгадані тези, результати дослідження можуть виступати прикладним матеріалом для подальшого вивчення теми актуалізації нових медіа в сучасній імерсивній театральній практиці.

Об'єктом дослідження виступає імерсивний театр як культурна практика.

Предметом дослідження є культурно - естетичні виміри театральної практики в умовах розвитку нових медіа.

Мета дослідження - дослідити культурно-естетичну специфіку театральної практики на прикладі імерсивного театру в сучасному цифровому контексті.

Реалізація поставленої мети передбачає постановку та розв'язання наступних **завдань:**

- дослідити історичні етапи застосування нових медіа у сучасному театральному мистецтві
- визначити характерні особливості імерсивного театру з застосуванням нових медіа
- виокремити новий понятійний апарат для визначення меж глядацького досвіду у імерсивному театрі та його ключових вимірів

Методологічну базу дослідження склали як загальнонаукові так і філософські методи та підходи. Було використано аксіологічний підхід до проблематики дослідження, а також метод аналізу та синтезу, компаративістський метод, герменевтичний метод.

Структура роботи складається зі вступу, трьох розділів, висновків та списку використаної літератури

1. Формування театру як мультимедійної культурної практики

1. 1 Еволюція театру в мультимедійному вимірі

Поняття медіа (від лат. *medium* - посередник) є досить широким, проте, перш за все, розглядається як спосіб комунікації та взагалі будь-які способи передачі інформації за допомогою певного медіуму (посередника).

Медіа - це ключовий термін для Торонтської школи теорії комунікації, якою займалися такі відомі культурологи як Маршал Маклюен та Гарлд Інніс. Зокрема, ідеї Маклюена є вартими уваги для пострадянського простору, де сприйняття медіа часто помилково прирівнюється до розуміння Засобів масової інформації. У праці “Розуміння медіа” [17] він називає поняттям медіа будь-який елемент, який може доносити інформацію до людини або до мас. Це не лише текстові медіуми як газети та журнали, що відіграють комунікативну роль, але й екран телефону або будь-який інший засіб візуальної комунікації. На думку Маклюена, це може бути і декорація, матеріальний об’єкт, що усвідомлюється як той, що доносить інформацію. В цьому контексті, театр із застосуванням медіа (мультимедійний) - це не лише театр з безліччю екранів, а й простір з поліваріативністю способів тиражування інформації, комунікації з глядачем.

Фактично будь-яка вистава зараз є мультимедійною, проте, театр із застосуванням різноманітних медіа технологій не є сучасним рішенням. Театральні режисери вже десятиліттями використовують нові технології для створення такої взаємодії з глядачем, де поширення образів необмежене ані часом, ані простором, а глядач стає живим компонентом дійства. (О.Ю. Павлова)

Стів Діксон, у своїй праці “Цифровий перформанс” [40] стверджує, що історія театру завжди була історією технологій. За своєю природою театр завжди використовував різні види інформації, що обумовлюється його синкретичною природою. Той факт, що театр має аудіальний, візуальний та кінетичний рівень або складову, підтверджує його тісний зв'язок з технологіями свого часу. Говорячи про зв'язок театру та передових технологій, можна згадати багато прикладів з історії. Так само як гра, ритуал, або, пізніше перформанс, театр конструює реальність в реальності. Саме тому, технології завжди ставали першим інструментом для створення ілюзій, а також медіумом, що дозволяє “включити” глядача в процес.

Так, в Античному театрі застосовувалась технологія *Deus ex machina*, що в перекладі з латини означає “бог із машини”. Античний театр не мислив себе в розриві зі сценою, тому технологія *Deus ex machina*, буквально підіймала актора над сценою в найкращих традиціях античної драматургії, де боги сприяють головним героям і рятують їх. Підйомний кран стає золотою колісницею Бога Сонця, що рятує Медею, за сюжетом.

Середньовічний театр також активно використовує механіку та механічні трюки, такі як система “*ragans*”- технологія пересувних вагонів, яка дозволяє будувати симультанну дію у містеріях, міракліях, мораліте переважно на біблійні сюжети. У 16 столітті винайдення театральної рампи [41], відомого нам способу виділення сцени та підсвічування акторів, також широко застосовується і згодом стає прототипом електричних-світлових ефектів. Ми можемо спостерігати, що в кожному столітті з'являються свої технології (медіуми), які змінюють формат взаємодії глядача з мистецьким твором. А разом з тим це впливає на модель дистрибуції та саму онтологію цього мистецтва.

Нова епоха сприйняття твору мистецтва розпочинається з винайденням фотографії в 19 столітті, що дає поштовх тиражуванню, тим самим витіснюючи художній портрет як такий. Це змінює цінність “оригіналу” та ставить під питання ауру самого твору мистецтва за Вальтером Беньяміном. Як стверджує Павлова О. Ю. [19], технологія фотографії та суміжні з нею техніки дозволили розвинутися електронній промисловості, а також створити світ цифрових технологій візуалізації. З’являються мальовані “задні” фони в театрі, що стали застосовуватися лише наприкінці XVII століття і суттєво змінили уявлення про перспективу театральної коробки, були також модифіковані разом з винайденням фотографії.

Наступним кроком симбіозу мистецтва (театрального передовсім) та техніки, що дає можливість для повторюваності та тиражування мистецтва стає розвиток кінематографу. Ми звикли розглядати кіно як своєрідну трансформацію театру, проте кіно в певній мірі дало поштовх новому медіа-театру. Вже у 20-30-х роках XX століття у театрах, а також кабаре та мюзик-голах почала використовуватись кінопроекція. Тобто, відразу після того як люди почали знімати кіно, ця технологія транслюється і на театр. Факт застосування кіно-проекції дає нові можливості театру для нових експериментів з простором та часом та вибудовує більш складну конструкцію взаємодії з глядачем. Це збільшує кількість можливих місць дії та дає змогу глядачеві переміщатися між рівнями мікро та макро. Фактично, винайдення кінематографу та можливість до повторюваного транслювання зображень - це остання технологія, що завершує розвиток класичного театру та дає поштовх для нового театрального, пост класичного, постдраматичного театрального процесу. Технології, що з’являються в середині XX століття, народжують нові форми театрального мистецтва, узагальнюючим терміном для них і “нові *media*”.

“Нові медіа” в театрі - термін, який використовують у сфері комунікаційних досліджень не так давно. Проте, це ключовий термін для цієї роботи. Рассел Нойман, сучасний дослідник культури та медіа-технологій пояснює *New media* [41] як новий формат існування інформації, який в свою чергу передбачає активну участь отримувача у формуванні контенту. В контексті театрального мистецтва глядач за посередництвом нових медіа стає співтворцем вистави. “Нові медіа” фактично маркують революцію, що відбулася наприкінці ХХ - початку ХХІ століття в засобах масової інформації з винайденням World Wide Web, коли з’являється можливість інтерактивно створювати та сприймати інформацію.

Так, інтерактивність і технологічність стають ключовими ознаками театральних практик з застосуванням нових медіа. У даній роботі використовуються в якості контекстуальних синонімів до словосполучення “театр з застосуванням нових медіа” - “експериментальний театр”, адже ще на початку 90-х років дослідники дуже відносно розмежовували те різноманіття практик, що зароджується в епоху інтернет середовища.

Театральні практики, які починаючи з кінця ХХ ст. і до сьогодні застосовують “нові медіа” (використання проєкторів, різноманітних екранів, лазерів, звуків, комп’ютерів, датчиків руху, механізмів і так далі), дуже різноманітні. Вони можуть бути розподілені за наступним принципом: імерсивний театр, театр з застосуванням VR та AR технологій (або ж театр з використанням розширених реальностей), sight-specific театр, документальний театр, цифровий та візуальний театр. У цій роботі більшість з цих видів будуть запропоновані у якості прикладів нового театрального процесу з застосуванням нових медіа, проте акцент поставимо на імерсивному театрі, адже саме він є характерним прикладом нових тенденцій у творчому

театральному процесі та мистецтвознавстві. Поліна Бараніченко, яка є режисеркою імерсивних постановок UZahvati визначає, що імерсивні театральні практики відбуваються поза традиційними театральними просторами. Глядачі, навідріз від звичного формату театрального досвіду, можуть вільно переміщатись – як от у бібліотеці чи на вулицях міста, якщо таких обставин потребує сценарій. Імерсивні театральні вистави режисерка визначає як ті, що фокусуються на глядацькому досвіді, та співучасті глядачів у постановці, їх “зануреності”. За її словами, імерсивний театр – це насамперед про співучасть, про співтворчість глядача у постановці [21] .

Одним з підвидів імерсійного театру, або ж театру “занурення”, є театр з технологією віртуальної реальності (від англ. *VR - virtual reality*) як один з експериментальний видів нових медіа 90-х років. Ця технологія передбачала застосування доповненого спроектованого зображення, яке вибудовувало візуальну комунікацію та змінювало сценічний простір.

Однією з перших, яка сфокусувалася саме на інверсіях, як персональному досвіді, та на інтерактивних можливостях VR середовища, була бельгійська компанія “CREW”. Створена ще у 1991 році, вона від свого початку об’єднувала як митців так і науковців, що давало змогу співпрацювати з різними інституціями та поєднувати наукову дослідницьку діяльність разом з виміром мистецтва. Як приклад, розглянемо один з ранніх та надзвичайно цікавих проектів під назвою “Philoctetes” (2002), головним героєм якого став повністю паралізований нижче шиї Поль Антіпов. Університет Хасселта, разом з яким працювала компанія “CREW” в рамках цього проекту, створили спеціальне ПЗ, яке подовжувало тіло Поля у віртуальному вимірі. Він міг, користуючись цією системою, створювати зображення 3Д, в режимі реального часу. Також, Антіпов керував роботизованою ногою, яку теж створили спеціально для нього, в рамках даного проекту. В цей час, за всім цим

дійством спостерігала публіка, яка знаходилась у, так би мовити, своєрідній клітці. Вона дивилася за всім, що відбувається, зверху вниз. Сюжет дійства було взято з давньогрецької міфології. Головний герой, Філоктет - воїн, якого Одиссей залишив помирати на острові Лемнос, через серйозне пошкодження його правої ноги. І не зважаючи на те, що його залишили помирати, Філоктет виживає завдяки магічному луку. В подальшому Одиссей повертається через 9 років на острів, щоб відібрати магічний лук у воїна.

Взаємодія людини та нових технологій переосмислюються в творчості CREW неодноразово: в даному випадку об'єктом дослідження виступає вплив сучасних технологій на людину в доволі нетиповому контексті античної міфології. Образ лука, який перевертає сюжет міфу, на прикладі проекту "CREW" - це сучасні технології, які дозволяють продовжити людське життя, змінюючи тіло та процеси в самому тілі. Таким чином, театральна компанія досліджує тему медіа-технологій як протез, а провідна тема саме цього проекту - це симбіоз машини і тіла та, зокрема війна за можливість такого симбіозу .

Таким чином, театр на різних етапах свого розвитку все більше і більше піддавався інформаційно-технологічним здобуткам епохи, що поступово дистанціюють його від класичного образу театру. Тісні зв'язки з сучасними технологіями в театральному мистецтві обумовлюються його синкретичною природою та мультимедійністю.

1.2. "Нові медіа" у театрі постмодерну

Застосування нових медіа характерне саме для так званого *постдраматичного* театру, що сформувався наприкінці ХХ століття під впливом постмодерністичних ідей та забарвлень. Це театр, в якому відбувається відхід від класичної драми або її витіснення новими формами. Ці форми значною мірою створюються за допомогою нових технологій.

Одна з центральних думок дослідження, що визначає поняття «постдраматичного театру», за Леманом [7], полягає в тому, що драматичний театр ґрунтується на п'єсі, на літературному матеріалі, а постдраматичний театр відмовляється від п'єси, від літературної структури зовсім. Він перестає бути літературоцентричним.

Якщо драматичний театр використовував літературу як структуру дії, і частково як спосіб комунікації, то постдраматичний - відмовляється від тексту та шукає інші шляхи. Це відповідно впливає і на спосіб акторського існування, і на форму вистави в цілому.

Такий постдраматичний театр досліджує реакції глядача і відкритий до варіативності можливих розвитків дії.

Варто навести приклад такого сучасного постдраматичного театру. Rimini - німецька театральна компанія, яка зарекомендувала себе як експериментатор у галузі сучасного імерсивного та сайт- специфічного (sight-specific - той, що проходить у різноманітних місцях) театру. Їх вистава “Зловісна долина” (2016) передбачала наступне: на сцені перед глядачем сидів німецький письменний Томас Мелле, котрий написав книгу про те, як творчість допомагає йому боротися з біполярним розладом. І починається його моноспектакль, точніше, спектакль його андроїда. Глядач лише з часом починає розуміти, що те, що знаходиться перед ним - це зовсім не людина, а людиноподібний робот, який максимально подібно копіює пластику, манеру спілкування конкретної людини. Дослідження Rimini базується на самому терміні японського вченого “зловісна долина” (uncanny valley) - ефект території, особливого стану людини, що спостерігає за людиноподібним роботом або іншим не-органічним об'єктом і відчуває страх, неприязнь.

Це, знову ж таки, аспект осмислення технології і того, як “нові медіа” сприймаються людьми та можуть входити в театр. Новими медіа тут в тому числі виступає робот-андроїд.

Беручи до уваги попередній приклад, можна зауважити, що це достатньо нетипово для того, щоб називатися театром. Це справді так, адже театральне мистецтво починаючи з 70-х років бере багато від перформативних практик, зокрема від перформансу, хепенінгу [27]. Щоб відрізнити перформанс від постдраматичного театру виділимо ключові аспекти. Пост драматичний театр характеризується:

- Наявністю глядача

Адже, для того ж самого перформансу глядач не потрібен. Перформанс як приклад сучасного мистецтва взагалі заперечує себе як мистецтво, тому і не потребує глядача.

- Наявністю сценарію

Які б форми постдраматичний сценарій не приймав, будь-то імерсивна вистава з активною участю глядача, чи вистава з використанням розширених реальностей - усе це має прописаний план дій, навіть якщо сценарій нелінійний, чи дії глядачів можуть змінити певний розвиток подій.

Стає очевидно що для аналізу творчості тих самих Rimini чи CREW, вже не підходять ті категорії, які могли бути застосовані для характеристики режисерського драматичного театру середини XX століття, наприклад театру Брехта. Семіотичні студії Ролана Барта, котрий пише про символічність того ж театру німецького драматурга, в якому кожен жест має конкретне значення та символізм, втрачають свою актуальність. Всі ці речі більше не в змозі описати порубіжну природу нового театру. Формується новий базис культурно-смилових та ідейних цінностей, що супроводжуються технічними

проривами. "Новизна" комп'ютерних технологій найбільш відчутна, коли вони сприймаються в контексті інструментів для значних соціальних, культурних та мистецьких змін. В цьому плані вони розглядаються генераторами для переоцінки і переосмислення моделей художніх і комунікаційних технік і парадигм. Саме так і сталося.

Наприкінці ХХ століття формуються характеристики постдраматичного театру, які є визначальними і для сучасних театральних практик.

Серед них:

1) Кастомізація досвіду

Твір мистецтва стає досвідом комунікації, а не об'єктом.

Для порівняння, спектакль початку ХХ століття є складною та стійкою структурою з різними метафоричними тропами, метафоричною режисурою, а також різними школами. Це постановка, яку можна зафіксувати - вона стає автономним об'єктом з пасивною роллю глядача.

Зміни, які відбуваються у другій половині ХХ століття пов'язані з тим, що передовий спектакль - це вже не про складну систему метафор у коробці сцени. Розуміння спектаклю еволюціонує до ідеї персоналізованого досвіду, до того ж побудованого на сценарії індивідуального досвіду. Перш за все, це передбачає поліваріантність змісту та множинність інтерпретацій. Мистецтво перестає мати єдиний смисловий та символічний сенс. Глядач стає скоріше співтворцем та учасником, аніж просто спостерігачем.

У 1993 році з'явився проект «Placeholder» Бренді Лорел і Рейчел Стрікленд. Не зважаючи на тогочасні специфічні можливості графіки, проект видався дуже цікавим. Він став одним з перших, який визначав себе саме як VR театр. Проект пропонував певний VR experience для двох людей, які підключаються

до віртуальної реальності за допомогою VR окулярів і ПЗ могло відслідковувати не лише їхні рухи головою, але й порухи усього тіла. За концепцією, герої потрапляли у таке собі магічне середовище раннях богів, в якому вони в процесі могли змінювати своє віртуальне тіло і могли перетворюватись на комаху, або ж навіть неживу істоту. Також, у даній віртуальній реальності була можливість трансформувати свій голос та взаємодіяти з різними об'єктами, які знаходяться навколо них.

2) Інтерактивність - як ключова концепція цифрового мистецтва

Це центральне поняття у мистецтві футуристів, котрі значною мірою заклали фундаментальну філософську та концептуальну базу для імерсивного мистецтва. Художник-футурист Прамполліні у своїй праці 1915 року [24] також передбачає: “Можливо, публіка теж стане актором”. Інтерактивність, тобто залученість глядача, та ескапізм стають своєрідною характеристикою нового мистецтва з застосуванням медіа технологій. Вистава перестає бути артефактом, а стає безпосередньою подією, що існує тут і зараз. Спектакль «добудовується» під час дії спільними зусиллями театральної трупи і глядацької аудиторії. Остання стає обов'язковим учасником театральної комунікативної ситуації.

В 1960-х заговорили про театр, де ролі «глядач» і «актор» будуть плаваючими. Передбачалося, що це заміщення, принцип активного прочитання-участі стане протестом проти капіталістичної тенденції перетворювати мистецтво в товар (а точніше - презентувати сліди життя мистецтва у вигляді об'єктів). Протестом проти «суспільства спектаклю» Гі Дебора і «одновимірної людини» Герберта Маркузе. На відміну від об'єкта, який існує як би окремо від глядача (здавалося, що без втрати сенсу спектакль можна механічно відтворити і в порожній сцені-коробці), особистий досвід або, тим більше, процес

комунікації зробити товаром куди складніше. При таких ідеях до кінця ХХ століття звична акторська гра в режимі «начебто», «якби» припинила викликати хоч скільки-небудь серйозну довіру і стала асоціюватися з театральним маскультом - черговим засобом для відводу очей.

Яскравим прикладом- підтвердженням тут може слугувати спектакль „Діоніс 69” (1969), який Річард Шегнер створив зі своєю командою “The Performance group”. Історія цього спектаклю також описана в фільмі режисера Браяна де Пальме роком пізніше. Це вистава за “Вакханками” Евріпіда, проте вона не виступає інтерпретацією прочитання тексту, там взагалі жодним чином не фігурує текст. Вона є дослідженням імпульсів, які населяють і формують цю п’єсу. Револьюційність цієї постановки полягає, з одного боку, в апробації Шехнером просторового театру (site-specific theatre), а з іншого боку дослідження модусів існування актора, взаємостосунків аудиторії та актора та можливостей цієї взаємодії. Вся дія відбувається у гаражі, де показували свої спектаклі The Performance Group.

Перша особливість цього простору - відсутність поділу на спеціальні зони для глядача і актора. Це великий, абсолютно не театральний простір. Кожен глядач міг сидіти де завгодно у залі.

Це, принаймні для тогочасного театру, породжує новий феномен - у виставі “Діоніс 69” глядач із актором переживали досвід критичної близькості. Мова йде про порушення акторами особистого простору глядачів, провокували їх, заохочували до комунікації.

Такий спектакль все ще не можна назвати перформансом, адже усі події відбувалися за чітким сценарієм. Тим не менш, від перформансу Шехнер взяв аспект “природності”: актори не грали свою роль в моменти взаємодії з глядачем, а просто були там присутні як перформери. “Діоніс” став культовим для тогочасної Нью Йоркської сцени і перейшов у формат своєрідного ритуалу

для публіки. На одній із вистав відбувся доволі революційний момент, коли студенти збунтувалися і “врятували” Пенфея, котрого мали за сюжетом вбити. Тоді Шехнер вийшов на майданчик і попросив, щоб хтось із глядачів став добровольцем, імерсантом, який зіграє роль до кінця, щоб закінчити спектакль. І дійсно знайшлась людина, яка неодноразово ходила на “Діоніса” та змогла відтворити сценарій як певний ритуал.

Тенденція актуальна і сьогодні: саме на розвитку комунікаційного аспекту зав'язані безліч дослідів сучасного театру або точніше - сучасних театральних практик.

3) Варіативність простору

Театр ХІХ століття був пристосований до театального простору з колонадами, з дуальністю “сцени та глядацького залу”, класичного розміщенням сидінь. Ідеї дадаїстів, зокрема Марселя Дюшана, розпочали дискусію про те, що “мистецтву не потрібен п'єдестал”. Так, А. Арто пише: “Ми позбавимось сцени та залу, котрі варто замінити єдиним простором без будь-яких перегородок - цей простір стане справжнім театром дії.” [1] Режисер Всеволод Мейєрхольд вів свій пошук форми способу вистави протягом ХХ століття через призму нового простору. Його “умовний театр” виходив за межі класичної сцени: “тривимірний вільний простір, відсутність рампи, сцена і партер розташовані на одному рівні” [3]. Метою було бажання перенести сценічну дію так близько до глядача, щоб він став учасником творчого процесу. Пізніше Е. Гротовський продовжив пошуки в цьому ж напрямку. За його словами, «театр не може існувати, якщо немає взаємин актор - глядач, якщо немає їх «живого» спілкування» [26].

Саме в таких умовах і виникає постдраматичний театр, що чітко характеризується переналаштуванням. Він характерний для своєї епохи, конкурентний, поліваріантний і новий в своїх смислах та формах. Якщо ми проаналізуємо характеристики, описані вище, котрі характеризують інноваційність постдраматичної вистави, то поле для застосування нових медіа стає зрозумілим та окресленим.

Еліонор Фукс - дослідниця театрального мистецтва, в середині 90-х, говорить про необхідність у формуванні нового інструментарію для усвідомлення нових культурних контекстів, щоб прорахувати процеси у виставі. У своїй праці “Смерть персонажа” [31], вона звертається до постмодерної та постструктуралістської філософії: перш за все до Ролана Барта, що також у своєму пізньому періоді культурологічних пошуків пише про смерть суб’єкта [14], до Жака Деріда, що пише про деконструкцію, Жака Лакана, котрий звертається до психоаналізу. Вона описує, як постмодерністська філософська модель актуалізується через театральні реалії.

Отже, театральні практики з застосуванням нових медіа співвідносяться в культурно- історичному контексті з періодом постдраматичного театру, що фактично є предметною спробою дослідників адаптувати до сценічного простору твір мистецтва в його постмодерністському світогляді - вистава не як на автономний об’єкт, а як персоналізований досвід, який можна прожити лише з середини .

У Розділі 1 говорилося, що застосування просунутих технологій на кожному історичному етапі відображалось і у театральному процесі. Разом із тим, “нові медіа” в розумінні цього терміну співвідносяться саме з постдраматичним театром, який виокремлюється зі світогляду постмодернізму.

2. “Нові медіа” в імерсивному театрі

Спектакль зі сценної коробки активно переноситься у віртуальний формат саме завдяки новим медіа. Останні стають чи не єдиним, що забезпечує життєдіяльність театральних інституцій та дає поштовх для їх розвитку. Нові медіа дають змогу транслювати інформацію навіть в дистанційованому світі. Це цілком змінює уявлення про можливості театру, який існував раніше.

2.1 “Нові медіа” як ключовий аспект у формуванні глядацького досвіду у імерсивному театрі

“Нові медіа” актуалізують пошук нових форматів взаємодії з глядачем, перш за все мова йде про експериментальні онлайн вистави, що пропонують цілком новий досвід. Спектакль зі сценної коробки переноситься у віртуальний, імажинарний формат саме завдяки новим медіа. Нові медіа дають змогу транслювати інформацію навіть у дистанційованому світі. Це цілком змінює уявлення про можливості театру, який існував до цього.

Використання нових медіа у театральному мистецтві стало актуальним разом з переходом до діджиталізованої ери. В культурно-історичному контексті зміна взаємодії актор-глядач, усвідомлення просторової присутності чи відсутності глядача, унікальність та кастомізованість можливого отриманого досвіду - усе це переживало зміни під впливом постмодерністичних уявлень про мистецтво в 60-90 роках ХХ століття, про що йшлося вище у п.1.2 . А винайдення мережі Інтернет та інших технічних медіумів для передачі інформації на початку ХХІ століття розширило можливі форми та підходи у театральному процесі.

Сьогодні ми спостерігаємо як драматичні та експериментальні театри намагаються опанувати альтернативні теорії та моделі на противагу своїй звичній комунікації. Всюди суцї комп'ютери пропонують нові можливості для залучення аудиторії у виставу, для отримання якісно нового культурного досвіду. Співпраця художників, дизайнерів та інженерів зараз створює театральні досвіди, де глядачі беруть участь у виставі, стаючи діючими персонажами, чи принаймні виступають у ролі перехожих або свідків подій. Відомим прикладом такого підходу є вистави театральної групи Punchdrunk [38].

В онлайн просторі цифрові технології реалізують свій потенціал в різноманітних категоріях: онлайн театральні імерсії, перформанси, аудіовізуальні вистави, цифрові вистави з застосуванням доповнених реальностей та звичні нам постановки драматичного театру, відцифровані в онлайн просторі. Синтез сучасного мистецтва та технологій пришвидшується. Симуляція реального людського досвіду реалізується завдяки можливості створення штучних імітативних просторів (в тому числі віртуальних), в яких цей досвід може бути відтворений або, точніше, "розіграний" безліччю людей » [12].

Бенфорд проаналізував розвиток такого досвіду споглядачів, описуючи його як "ретельно організовану траєкторію", де досвід розгортається в просторі та часі [39]. У відповідні моменти глядачам можуть надавати різноманітні технології для взаємодії: мобільні телефони для надсилання SMS-повідомлень героям п'єси, картки, щоб відкрити двері, або портативні сенсори, щоб зафіксувати емоційну реакцію аудиторії на виставу – усе ретельно продумано для формування комплексного досвіду в учасників. Таким чином, можна

сказати, що у імерсивному театрі цифрове та фізичне взаємозаміщуються інноваційними способами.

Прекрасним прикладом використання доповненої реальності в Україні як інструменту сторітелінгу, в імерсивному театральному досвіді є вистава “Атланта” (2021) Максима Діденко за книгою середньовічного алхіміка Міхаеля Майера. Разом зі студією “Trinity” створено додаток під назвою “Immerse”, за допомогою якого можна пройти сценарій маршруту вистави-променаду, яка розрахована на індивідуальний досвід. “Атланта” - це містична подорож, як обіцяють організатори проекту, яка працює з темами смертності, з темами людини і середовища. На прикладі цієї вистави ми можемо спостерігати, як можна використовувати інструменти доповненої реальності, зокрема, у драматургії вистави. У виставі відчутна дуже ретельна робота зі звуком, а саме - це бінауральний ефект, ефекти об’ємного звуку, що теж виступає медіумом. Також була втілена мета синхронізувати звуки навколишнього середовища з доповненою реальністю.

Цікавим прикладом також є вистава групи “Remini Protokoll” під назвою “Call Cutta at Home”, створена під час карантину. Цей проект відсилає нас до старої роботи групи, яка була реалізована більше 10 років тому. Вони режисували зустріч відвідувача театру і співробітника кол-центру в Індії, використовуючи, власне, відео-зв’язок. Розмова віч-на-віч з часом перетворилася на більш інтимну розмову, в якій з’явилися деталі приватного життя персонажів. В сучасній же версії мова вже йшла не про одного працівника, а про тридцятьох різних людей, з різним досвідом та різним віком, які, використовуючи Zoom, проводять глядачеві екскурсію власним будинком та особистим життям, розповідаючи, як і чому доля їх привела до роботи в кол-центрі.

Підсумовуючи, можна зазначити, що “нові медіа” у театральному мистецтві використовуються щонайменше 30 років, і вже значно вплинули на різноманіття імерсивних постановок, що залучають глядачів вистави на якісно новому організаційному (медіумно-цифровому) та ідейному рівні (імерсивність).

2.2 Вплив нових медіа на формування імерсивних просторів у театральному мистецтві

Імерсивні середовища є сучасним варіантом синтетичних просторів, що створювалися протягом усього розвитку сучасного театального мистецтва та й сучасного мистецтва загалом. Їх об'єднують спроби вироблення інструментів комплексного впливу на всі органи чуття людини. Подібне можна спостерігати у стародавніх містеріях та театралізованих культових ритуалах, у карнавальній культурі, храмовій архітектурі та мистецтві. Активні спроби повернутися до тотального синтезу впливу на всі органи почуттів можна зустріти в епоху модерну, наприклад періоду авангардизму у мистецтві, не в останню чергу в синестезичних практиках німецьких експресіоністів. Найбільш очевидний відхід від подібних синтезів відбувається в епоху раціоналізму, коли кожне з мистецтв шукає і знаходить свою незалежну мову, що відповідає за певний канал сприйняття. В період постмодерну ці дослідження проводяться в хепенінгу, перформансі та тотальній інсталяції.

Новизна сьогоденного моменту полягає у появі цифрових технологій як художнього ресурсу та бази для створення імерсивних середовищ. У сучасному мистецтві ефект занурення все частіше досягається не лише за рахунок архітектурних, звукових чи світлових рішень, а й за рахунок ілюзії, що

занурює людину в примарний світ цифрового біосенсорного середовища. Занурення досягається завдяки цифровій архітектурі, що впливає на всі органи почуттів і активно “втягує” тіло глядача в процес переживання художньої події. Сьогодні ми можемо сказати, що імерсивний театр є тим видом театрального мистецтва, що шляхом мультимедійності впливає на суб’єкта, котрий, в свою чергу, споглядає та залучається шляхом інтеракції з імерсивним середовищем.

Цифрове мистецтво і театральне мистецтво з застосуванням цифрових технологій у тому числі має безліч форм і проявів, тому теоретики шукають підходи до виділення його сутнісних властивостей, серед яких називають: інтерактивність, залучення, динамізм, адаптивність» [20, с. 67], та перформативність [10, с. 73].

Цифрові твори мистецтва від самого початку були націлені на створення ефекту “занурення” (англ. immersion). "Ланцюгом багатьох з них, - пише Крістіана Пол - є створення простору, що передбачає той чи інший ступінь занурення, - від робіт, де глядач опиняється всередині спроектованої реальності, до тих, які переносять його/її у віртуальні світи” [20, с. 7].

Робота з побудови імерсивних середовищ з застосуванням нових медіа сприймається як конструювання, а не реконструкція, створення нової присутності, а не рефлексія над вже наявними формами: “Завдяки цифровим технологіям митці отримали можливість “створювати нові форми виробництва“, а не „відтворення” [20, с. 184]. У випадку з імерсивними середовищами можна говорити про можливість наближення до історії нематеріального досвіду [16, с. 187] де можна створити цілком новий досвід або його повторно реконструювати, що стає можливим через звернення до інтерактивної складової цифрових інсталяцій, як, наприклад у класичній роботі Джеффри Шоу «Прочитане місто» (1988-1991), де медіатреки

дозволяють зафіксувати особисту нематеріальну історію знайомства кожного глядача зі своєю власною версією міста, реального або цифрового.

Лев Манович говорить стосовно цього про “естетику безперервності”, що є важливою для цифрового світу і протистоїть “логіці монтажу”, що є спадщиною об’єктно-репрезентаційної моделі роботи з предметним світом. “Усі ці приклади – плавний монтаж, безперервне переміщення – мають одну спільну рису. Там, де старі медіа робили ставку на монтаж, “нові медіа” спираються на естетику безперервності” [21, с. 187]. Цифрові технології формують свій власний естетичний реєстр, що впливає, як і будь-який художній медіум, на форму висловлювання і рецептивну відповідь: «Цифровий композитинг, що об’єднує розрізнені елементи в єдиний «безшовно зшитий» віртуальний простір...» Естетика безперервних, «безшовних цифрових середовищ, позбавлена репрезентаційних інструментів, робить ставку на роботу з тілом, для якого досвід занурення стає більш переконливою формою впливу завдяки механізмам гіперстимуляції почуттів, характерних для сучасної культури. «Створюються техніки, виникають більш різноманітні прийоми, що ставлять тіло перед викликом чутливості. У цьому відіграє свою роль робота машин, що робить відносини з фізичними об’єктами більш інтенсивними» [6, с. 208].

Імерсивне театральне мистецтво прагне насамперед до створення емоційних реакцій, нових форм нематеріального досвіду. Цитуючи текст Росса Гібсона “Прийде час, коли ...” Майкл Раш пише, що митці майбутнього будуть виробляти не об’єкти, а, передовсім, досвід [20, с. 241]. Специфіка цифрових експериментів полягає у створенні нового інструментарію. Очевидно, що контакт з майстерністю такого типу стає все більш чуттєвим і емоційним. «Завдання митця полягає в породженні незвіданої території чуттєвого,

території колишніх спонукань", "що йдуть зсередини", сенси яких ховаються за тілесними проявами [22, с. 201] (Наприклад Ерім Редп "Матриця II", 2003).

Підсумуємо, що імерсивні постановки характеризуються конструюванням імерсивних середовищ, що формуються не лише шляхом цифрової архітектури, що активно залучає глядача, проте і присутністю самого суб'єкта, його конструювання свого власного досвіду у межах імерсій.

3. Досвід глядача у театрі з застосуванням нових медіа на прикладі імерсивного театру

3.1 Партиципація як основна культурна практика для імерсивного театру

Застосування нових медіа навколо театральних постановок задовольняє потреби в Події і Переживанні [23, с. 239] , а також самовираженні - що є однієї з головних цінностей сучасності [30, с. 20]. Звичайний перегляд прямого ефіру вистави вже дозволяє користувачеві відчувати себе одночасно і в сакральному просторі художнього дії, і в публічній сфері. Тому одна з найважливіших цілей трансмедійних проєктів в мистецькій сфері - формування простору співучасті.

Культура співучасті або партиципація - це термін вперше був застосований етнологом, етнографом та антропологом Леві Брюллем, проте коли коли ми говоримо про сучасні "нові медіа" та цифровий простір, то апелюємо до Генрі Дженкінса [30], котрий починаючи з 2000-х описав багато кейсів, як різні культурні спільноти використовують культуру співучасті (партиципацію). Культура участі або співучасті передбачає певне наближення людини, котра

раніше була тільки споживачем культурних і соціальних смислів, до позиції виробника. І це прямим чином співвідноситься з поняттям «просьюмеризм»,

Коли ми говоримо про те, що живемо в ситуації, коли одне з середовищ нашого існування є цифрове середовище, то звичайно, партиципація прекрасно поєднується з різними культурними практиками цього середовища, які мають як онлайн-, так і офлайн-розширення. Театральне мистецтво, звісно що, можна віднести до їх числа.

Можна виділити наступні культурні феномени, що стають результатом культури співучасті в культурному досвіді.

1) Гібридизація елітарного і масового

В першу чергу Дженкінс говорив про те [25], що з розвитком інтернет-технологій і з появою в 2000-х роках блогінгу, мікроблогінгу і соціальних мереж у людини з'являється абсолютно неймовірний і безпрецедентний культурний досвід: кожен з нас стає автором, творцем. Саме таким є сприйняття глядача в імерсивному театрі з застосуванням нових медіа: людина- творець, який може впливати на перебіг подій на сцені, чи, екрані.

“Нові медіа” виступають сьогодні ключовими для сприйняття та транслявання смислів. Все це наближає нас до позиції виробника контенту. Тому що нам абсолютно очевидно, що така кількість авторів та активних користувачів, які продукують акторну, активну позицію, до початку ХХІ століття було складно собі уявити. В основному, звичайно, всі техніки письма, техніки виробництва культурних смислів, як і до цього техніки читання, були все-таки закріплені за певними елітами. Зараз ця елітарність йде.

2) Наближення театрального досвіду до категорії “гри”

Так, інтерактивні проєкти багато в чому реалізовані для споживання комп'ютерно орієнтованої аудиторії, її залучення до сфери високого мистецтва за допомогою ігрового процесу. В даному випадку акцент робиться не на естетичних враженнях безпосередньо від спілкування з мистецтвом, а на його розважальному ескапічному потенціалі. Такі категорії, як імерсивність, інтерактивність стають інструментами реалізації ігрової складової цифрових вистав.

В Україні існує проєкт під назвою “Театр 360”. Цей проєкт є найуспішнішим з точки зору охоплення та комерції часів карантину в сфері театру. Театр 360 пропонує ексклюзивний доступ до відео-версій вистав, першою з таких була вистава “Камінний господар” Михайла Уривського. Проєкт використовує технологію “motion capture”, яка використовується таким чином, що у світ та сценографію вистави імплементується персонаж, сам власне, камінний господар, який зображується саме за допомогою цієї технології.

3) Гуманізація мистецтва

По відношенню до твору цифрового мистецтва або мистецтва з застосуванням нових медіа, К. Пол відзначає його перетворення у «відкриту структуру, яка передбачає постійний приплив інформації та співучасть глядача, як це робить перформанс. Глядач бере участь у створенні твору, збираючи в єдине ціле його текстуальний, візуальний і акустичний компоненти» [37, с. 21-22].

Однак процесуальність, притаманна твору цифрового мистецтва, багато в чому виявляється характерна і для класичного мистецтва в його віртуальному

втіленні - тобто «цифра» не створює розбіжностей між різними культурними епохами, видами до екранних мистецтв, і готова працювати з різними типами творів. Маніпуляції з контентом цифрового мистецтва реалізують потребу в процесуальності, мимоволі «осучаснюючи» об'єкти культурної спадщини. І, ширше, - надаючи їм і нове культурне значення. В позитивному аспекті такі процеси цифровізації ведуть до так званої «гуманізації» театрального мистецтва. Тобто мова йде про орієнтацію на найширшу в культурному плані глядацьку аудиторію, зміщенні уваги з твору мистецтва на людину, яка його сприймає.

Чудовим прикладом постає київський театр «Мізантроп», який створив виставу «Іграшки Люшера». Ця вистава, на відміну від багатьох інших звичних Zoom-трансляцій, дійсно використовувала можливості медіуму Zoom. Проєкт, в цілому, обіграв форму психотерапевтичного сеансу. При реєстрації на сеанс майбутній учасник обирає спеціаліста, який буде його провідником протягом цього сеансу. Кожен з спеціалістів, як зазначав сам проєкт, відігравав роль одного з представників шкіл психології, тому вибір учасника залежав від того, який досвід він отримає при проходженні сценарію. Ідея проєкту вміщує у собі і гру акторів з учасником, і тролінг та іронію, також, інтерактив. Під час всього дійства підключалися технологічні можливості, які і створювали доповнюючу реальність для учасника. Тема проєкту - це власне розмова про весь той світ, в якому самоізоляція стала нормою, про критичне мислення в такому світі та емпатію, співчуття, і про те, яку реальність нам може запропонувати світ з цифровими технологіями, але, без живого спілкування.

4) Демократизація культурного виробництва

Дженкінс співає гімн демократизації культурного і соціального виробництва. Він стверджує, що це чудово хоча б тому, що тепер люди розуміють або

можуть наростити розуміння відповідальності, яка стоїть за будь-яким створенням текстів, візуальних образів і творів в широкому сенсі цього слова [30]. Його бачення ситуації залишається тут вкрай актуальним. Соціальні мережі в умовах пандемії розвиваються з шаленою швидкістю, багато з сервісів, які в попередні роки призначалися виключно для зберігання інформації, стають сервісами для її передачі, з'являється досить багато сайтів та можливостей для демонстрації відеоконтенту, який теж є авторським, з'являється таке поняття, як webdoc, і список можна множити. Доречною залишається точка зору, що в даний момент ми беремо участь в наповненні цифрового середовища смислами, на кожен з яких знайдеться свій глядач, свій читач, свій суб'єкт сприйняття.

5) Десакралізація мистецького твору

Резюмуючи вище запропонований аналіз цифрового театрального мистецтва в епоху пандемії, можна констатувати чергову хвилю десакралізації - і самої інституції театру, "храму мистецтва", і театрального мистецького твору.

Культура співучасті передбачає активну роль того, хто колись був споживачем, а став співтворцем. Така ідея - результат постмодерністських ідей про те, яким може бути мистецький твір чи вистава і його глядач.

Прикладні практики "культури співучасті", які передбачають готовність публіки до відмови від стратегії "глядача", переукуються з концепцією "емансипованого глядача" Ж. Рансьєра. Він вважає, що нова мова театрального мистецтва "вимагає таких глядачів, які активно тлумачать і розробляють свій власний переклад, щоб," присвоївши собі історію ", зробити з неї свою власну історію. Емансипована спільнота - це спільнота оповідачів і перекладачів" [22, стр. 24].

Імерсивний онлайн театр, що дозволяє глядачам занурюватися в видовище на різних рівнях співучасті, а також ділитися з спільнотою своїм особистим глядацьким досвідом.

Згідно А.А. Новікової, від сучасного глядача “потрібна відмова від пасивної позиції, оволодіння практичними навичками трансмедійної грамотності, яка включає в себе освоєння широкого набору медіа компетенцій - від розуміння мови різних платформ комунікації і готовності постійно пробувати нове (зокрема VR і AR) до відмови від стереотипів і ярликів по відношенню до тих чи інших незвичних і постійно мінливих об'єктів або явищ культури ” [18, с. 82]. Подібні ідеї висуває і М. Раш, роблячи висновок, що сьогодні в спілкуванні з мистецтвом глядач «перестає бути просто глядачем і стає користувачем» [23, стр. 239].

Необхідно розуміти, що будь-які культурні інституції, в яких відбувається комунікація безпосередньо з суб'єктом, використовують концепцію партиципації. Наприклад, будь-який приклад імерсивного театру у більшій мірі залежить від того, наскільки люди, що конструюють театральний простір, готові долати менторське бажання декламувати зі сцени, залучати вас в просторові практики, змінювати ваш досвід перебування в театрі і взагалі змінити уявлення про театральний простір, занурюючи в ширші контексти. Варто навести приклад.

Після Революції Гідності український театр опинився у фокусі мережі “ЕТС” - європейської театральної конвенції. Це організація, яка об'єднує театри з більш ніж як 25 країн, з метою обміну досвідом та формування освітніх програм. В 2018 році організація проводила ряд заходів для українського театру. В тому числі, серед них була презентація Яном Ліндерсоном проекту “Stage your city”. Це масштабна репродукція театрів Франції, Германії, Грузії.

У цьому проєкті використовуються такі інструменти як: шлем віртуальної реальності, відео 360 градусів, доповнена реальність (гаджетом доповненої реальності являється телефон), а також, спеціально розроблений під цей проєкт додаток, під назвою “Zigmaoga”, який виконував інтерактивну функцію проєкту. Сюжет проєкту - це так би мовити утопічна казка-фантазія, яка з темою технологій власне і працює. За сюжетом ми потрапляємо в майбутнє глобалізованого міста 2052 року. В цьому майбутньому усю реальність міста контролює штучний інтелект, якого звать “Zigmaoga”. У цьому місті достатня кількість проблем, які супроводжують сучасні міста, вирішена. Немає заторів, екологічний стан не піддається негативним впливам, а ресурси розподілені максимально раціонально. Також штучний інтелект відповідає за безпеку всіх містян.

За цим проєктом стоїть ідея абсолютного контролю. Єдиним мінусом цього міста являється відсутність афекту. Тобто, вся раціональність, яку забезпечує “Zigmaoga”, передбачає відсутність переживань людей, що позбавляє їх непередбачуваності, хисту до насолоди емоціями.

Проєкт надає групі людей, що є імерсійну постановку, за допомогою технологій, описаних вище, можливість досліджувати власне місто в режимі реального часу, за допомогою доповненої реальності. В ході цього учасники мають змогу обирати, в якому майбутньому жити їм, у 2070 році. В реальності, яку пропонує Zigmaoga, чи іншій.

Зараз імерсивний театр користується великою популярністю, в тому числі і тому, що глядачі, які приходять туди, відчують, що вони не повинні відчувати пієтет від того, що вони прийшли в якесь стародавнє, століттями "намолене" місце, де ми бачимо натхненних акторів. Це про простір, де відбувається жива дія, яка потребує реакції, відповіді і власної індивідуальної відповідальності, де багато що залежить від того, які смисли суб'єкт буде виробляти самостійно.

Отже, коли ми говоримо про партиципацію як культурну практику, що характеризується високим ступенем залученості суб'єкта, ми виокремлюємо “нові медіа” як ключовий спосіб актуалізації залученості задля отримання нового мистецького досвіду. Ми також виокремлюємо культурні феномени, що приходять в дію внаслідок культури співучасті, зокрема у сучасному театральному процесі. Серед них можна виокремити наближення театального досвіду до категорії гри, десакралізація мистецтва, і разом з тим його гуманізація, а також процес гібридизації елітарного та масового. Партиципація є вдалою практикою, тому імплементація нових медіа в культурні та історичні процеси є нагальним запитом мистецької сфери.

3.2 Глядач в мультимедійному імерсивному театрі: естетичний, тілесний та інтелектуальний виміри

Імерсивні театральні твори залучають аудиторію до експериментальних вимірів та середовищ, що спонукають її до полісенсорних та дослідницьких форм пізнання. Захоплюючі театральні режисери, такі як De La Guarda, Dreamthinkspeak і Punchdrunk, створювали міжнародно визнані роботи протягом XXI століття. Хоча взаємодія та участь аудиторії привернули велику увагу науковців протягом останніх кількох років, визначення глядацького перегляду в імерсивному театрі залишається невловимим і заслуговує подальшого розгляду.

Якими ж можуть бути естетичні, тілесні та інтелектуальні виміри глядача в імерсивному театрі? Центральне місце в цьому займає розгляд природи самоспостереження в імерсивній практиці, що включає злиття внутрішніх і зовнішніх взаємодій. Посилене чуттєве сприйняття вплинуло на тип інтелектуального відчуття, яке можна виявити, коли ми спостерігаємо за своїм

власним досвідом – коли ми спостерігаємо за своїми діями, реакціями та інтерпретаціями.

Термін «імерсивний» сьогодні широко використовується як і для характеристики стилю перформансу так і для різноманітних подій - вистав, інсталяцій тощо, які прагнуть використати все, що пов'язано з експериментальним виконанням, а разом з тим і експериментальним сприйняттям. З самого початку важливо було підкреслити, що багато театрів вже є емпіричними і працюють на свою аудиторію «вісцерально»; практика імерсивності — це лише один із напрямків. Якості, які приписують «імерсивному», описують міждисциплінарну, сенсорну та інтегративну виставу, яка відбувається в місцях за межами традиційних театральних майданчиків. Відповідно, цей термін зараз використовується вільно для опису сучасної виконавської практики, яка включає в себе глибокий внутрішній, партисипативний досвід аудиторії.

Тим не менш, незважаючи на різноманітність за формою, є центральні ознаки, які певним чином визначають, наскільки театральна подія та й будь-яка інша є імерсивними. Якщо коротко, то вона за короткий час вистави повинна встановлювати свою власну світобудову, де простір, сценографія, звук і тривалість є відчутними силами, які формують цей світ.

Щоб забезпечити повне занурення в ці світи, потрібен певний «контракт на партиципацію», правила гри, що на ранньому етапі укладається між споглядачем і виконавцем, забезпечуючи та скеровуючи перших до різних способів участі. Це може відбуватися у письмових чи усних інструкціях, які розповсюджуються перед входом у простір, або прихованою навігацією в структурах світу, які стають зрозумілими впродовж індивідуальної подорожі подією. Також можлива їх комбінація. Ці контракти забезпечують активну

фізичну участь і, таким чином, відрізняються від «звичайних» правил і умов «традиційних» театральних вистав. «Традиційне» або «звичайне» в цьому конкретному контексті передбачає театральний досвід, який часто асоціюється з процесом, де глядачі входять до зали, сидять на призначених для них місцях у певному ряду, слухняно мовчать, щойно гасять світло в просторі і вмикається світло сцени і, можливо, піднімається червона, оксамитова завіса. Глядачі аплодують наприкінці кожної дії, розважаючись у антрактах після чого повертаються на свої місця і коли вистава закінчується, лунають останні оплески для “завіси”, і всі йдуть. Ці правила та умовності діють у будь-якій ”глядацькій” постановці театру, де відносини глядач/актор (ми/вони) визначаються розмежуванням простору (зал/сцена) та ролі (статично-пасивний спостерігач/активно-рухомий виконавець), а глядач дивиться на дію попереду.

Потрапляючи ж у імерсивний простір, глядачі шляхом медіумів занурюються у середовище, яке відрізняється від “звичного” для них, і можуть глибоко залучатися до діяльності в цьому середовищі, задіюючи всі органи чуття, адже вони піддаються впливу, в першу чергу. Слух, зір, дотик. Оскільки ключовим медіумом самих глядачів у імерсійних постановках стає тіло, саме через нього відбувається включення в процес та взаємодія, що безпосередньо впливає на результати події, формує її.

Ця жива, безпосередня взаємодія між фізичним тілом глядача, що реагує на імажинарне, створене середовище, є ключовим елементом для імерсивного театру та виступає його визначальною рисою. Саме таким чином роль глядача відрізняється від звичайних вимог до відвідувача театральної вистави. Присутність та участь глядача у імерсивному творі гарантує, що він або вона живе у створеному світі, занурюється у нього. Це креативне посередництво, що включає процес взаємодії впродовж події, формує унікальну подорож для кожного індивіда [31-32]. Цей термін “процесу/ взаємодії” узятий з термінології геймінгу (ігрової термінології) та підкреслює різницю в досвіді

кожного окремого глядача через процеси прийняття рішень “гравцем” / глядачем. Як пояснює Гордон Каллея, цифрові ігри — це “процеси, які створюють ретельно розроблені, непередбачувані інтерпретації”, де “і ігрова практика, і значення, яке вона створює, можуть змінюватися” [31].

Гі Дебор визначає таку ситуацію як «момент життя, цілеспрямовано і усвідомлено сконструйований за допомогою колективної організації єдиної обстановки та гри подій» [11, с. 109]. Ситуація схожа на хепенінг, але вимагає більш активної партиципації: “Однією з ключових характеристик сконструйованої ситуації була її партиципаторна структура, навмисно розроблена як протилежність властивій виставі принципу, невтручання” і його наслідки - відчуження [2, с.131]. “Глядач” (spectator) замінюється на «діяч» (beholder), «твір мистецтва часто розглядається як частина ситуації» [32, с. 50].

Процеси прийняття рішень глядачами імерсивного спектаклю так само призводять до різноманітних інтерпретацій та результатів під час та після події, що підкреслює унікальність кожного досвіду для кожної людини. Це радикальне зміщення у відносинах «спектакль / глядач» руйнує бінарні зв'язки аудиторія / сцена і глядач / перформанс, переміщуючи відносини концептуально, просторово і фізично. Аудиторія принципово співучасна у формі та змісті, жива частина естетики та ключовий елемент будь-якої структурної, наративної чи тематичної композиції. У праці “Machon's Immersive Theaters” [с. 70- 102] більш детально розглядаються квінтесенції імерсивного театру та те, що саме по відношенню до форми, естетики та досвіду визначає цю практику виконання та відрізняє її від традиційних форм «глядацького» театру або інших форми афективної вистави.

У дослідженні Сьюзен Беннетт, присвяченому культурному феномену театральної аудиторії, було визнано, що “залучення глядачів до імерсивної

театральної події, безсумнівно, є комплексним і відтого складним” [28, с.204]. З огляду на це споглядання тепер широко усвідомлюється як багаторівнева діяльність у сучасних виставах.

Крім того, цілеспрямований вплив на почуття глядача в певних творах, який змінює як саму ідею глядача, так і ідею його досвіду, за останні роки займає перше місце в аналізі театру та вистав. Наприклад, Саллі Бейнс і Андре Лепекіс у “Сенс у виконанні” (2007), Ерін Херлі “Театр і почуття” (2010). “Театр почуттів” Мартіна Велтона (2011), Жозефіни Машон (Syn) естетика: «Перевизначення вісцеральної продуктивності» (2011) або «Афективна перформативність» Ніколи Шонессі і Cognitive Science (2013) усі чітко розглядають цю область.

Імерсивні події, зокрема, сприяли розвитку (прогресуванню) аудиторії завдяки її залученню. Крім театральних глядачів, які захоплені роботою з експериментальним досвідом, імерсивний перформанс є також цікавим для альтернативної аудиторії з підвальних сцен, кабаре та фестивалів. Він знаходить внутрішній відгук у аудиторії, якій імпонують можливості для спілкування та формування спільноти, де активно заохочується вербальна та фізична взаємодія; аудиторія, яка прагне емоційного та фізичного людського спілкування. Прагнучи розробити нові способи залучення такої аудиторії, імерсивні практики продовжують конструювати нові форми залучення, що, у свою чергу, розвиває форму та функції імерсивної практики. Повне занурення завжди включає в себе ступінь інтерактивності та імпровізації як з боку глядача, так і з боку актора, що повинно бути майстерно сформовано практиком. Аудиторія може опинитися в химерному світі через відео окуляри та навушники, де вона реагує в той момент на аудіоінструкції та фізичні маніпуляції, оскільки її види, запахи, звуки та просторові ефекти стають відчутно присутніми, створеними невидимими виконавцями, як у роботі П

Pixel Rosso. У п'єсі Кейт Бонд і Моргана Ллойда «You Me Bum Bum Train» (2010) глядацька імпровізація може спричинити вплив на дії живих виконавців під час їх виконання кількох ролей - заступника вчителя у класі для буйних підлітків, тренера, що керує футбольною командою, чи ватажка пограбування банку. Роль може бути надана глядачеві до його прибуття на місце події. Вона буде розвиватися його діями та реакціями в ході п'єси, вирішуючи долю його спільноти, як у п'єсі Коні «Маленьке місто будь-де» (2009) або, як у більш новому творі, доля цілої країни як у «Перші дні (кращої нації)» (2014). Крім того, тямущість глядачів як співавторів, співграців, буде перевірена, коли вони побудують тему, наратив та уявний простір події разом із актором, як у п'єсі Сета Крейбела «Незбудована кімната» (2013), де кожен член аудиторії мав приймати швидкі рішення, чітко усвідомлюючи, що 15 хвилин, наданих групі, минають на секундомірі під кріслом Крейбела. У постановках вже згаданих «Punchdrunk» можна глибоко зануритися, просто взаємодіючи зі сценографічними деталями простору на свій розсуд – відкривати шухляди й шукати підказки до історії, нюхати вицвілий аромат у флаконах парфумів і проникати під шкіру їх власника. Такі імпровізації для багатьох є моментом звільнення і приємною грою в момент виконання. Для інших, запрошенням до взаємодії та «хореографії» їхнього шляху через виставу є більш небезпечним, тривожним або просто дратівливим, оскільки на них покладається обов'язок піклуватися або, можливо, брати на себе відповідальність за свою роль у роботі. З цих прикладів стає зрозумілим, що терміни «глядач» і «аудиторія» некоректні для визначення специфічної діяльності тих, хто отримує досвід імерсивної вистави. Альтернативні назви для цих сформованих понять виникли серед практиків, таких як Адріан Ховелс «аудиторія-учасники» [9], «граюча аудиторія» Коні [5], «відвідувачі» Лундаля і Сейтла [4] та «гості-виконавці» Ротозази [15]. Ці нові поняття вказують на відмову від будь-якого традиційного «глядача» та ієрархічної установки, яку він заохочує. Остання, у гіршому випадку, заохочує відносини «засудження» (judgement) або

критики, як припускає Хауеллс, на відміну від відносин через спільну відповідальність [Machon, Immersive Theatre, с. 261].

Елісон Одді та Крістін Уайт надають корисний огляд складних особливостей, властивих «способам спостереження» XXI століття. Глядач сьогодні - це більше, ніж «просто спостерігач», його роль переосмислюється та визначається різними способами «інтерактивності» [33-34].

Автори дають визначення аудиторії – як групи людей, яка прийшла подивитися, але, що ще важливіше, почути (англ. hear a play) в просторі, що прирівнюється до театрального залу. Слух не обов'язково пов'язаний із баченням, як це описували у шекспірівську епоху. Тоді розділялися такі поняття як переглянути виставу (англ. watch a play) та прослухати виставу (англ. hear a play). Глядач - це спостерігач, цілком пов'язаний з переглядом, що знаходиться у процесі спостереження. Однак, визначення обох цих видів діяльності, на думку авторів, у XXI столітті стикаються. Вони вимагають не лише вслуховування, а й погляду та спостереження, дії та інтеграції, інтерактивності [33-34].

Інтерактивність можемо виділити як ключову ознаку глядача вистав у XXI столітті, імерсивних перш за все. «Інтер» тут постає «у значенні між і серед і приналежності до спільного» — усі терміни, які «стосуються діяльності споглядання» [39]. «Інтер» також для Одді та Уайта є «приставкою до почуттів, оскільки це стосується усього споглядання у XXI столітті» [39, с. 44]. Важливо, що процес спостереження передбачає «бути наготові та триматися на виду» [13, с. 44]. Спостереження, таким чином, розуміється як активний стан, а не як пасивне споглядання без необхідності помічання.

У подіях із “живим” зануренням (імерсивних) смислова приставка “нтер” є наголошеною, а навички, які приписуються аудиторії, глядачеві, спостерігачеві поєднуються та розвиваються в рамках ролі “імерсивного інтерактора”, учасника процесу, який приймає рішення. Інтерактор стає спостерігачем-імпровізатором-авантюристом-співучасником. Ця назва грає з уявленням про глядача як виконавця ролі у виставі, одночасно підкреслюючи можливості глядача діяти у тісному зв’язку з виконавцями, об’єктами і простором, охоплюючи взаємні дії та вплив, які можуть існувати внаслідок багатосторонньої передачі інформації та діяльності в рамках імерсивної роботи.

Таким чином, життєво важливим компонентом імерсивного театру є енергійна живість і, як наслідок, рухливість самого моменту вистави. Щоб пояснити ті форми, які уявна мандрівка набуває через імерсивну подію, чуттєві світи, створені через практику “занурення”, використовують унікальну силу та театральність живого виступу як художнього засобу. Дуже реальний обмін енергією між людьми існує в межах безпосереднього живого й постійного теперішнього виконання. Гостро відчувається відчуття життя, що більш важливо, усвідомлення прожитого моменту. Це пов’язано з теоріями «іманентності» Жіля Дельоза як «чистої присутності» [40. с. 52], викликаними вісцеральними творами мистецтва, де відчуття перебування «в моменті», створене самим твором, активує «абсолютну безпосередню свідомість» [8, с. 27]. У імерсивній роботі, відчуття «між часом, між моментами» [8, с. 29] виникає завдяки відчутній, живій, прожитій якості кожної секунди тривалості твору. Твори мистецтва, які використовують цю живість (англ. live(d)ness), можуть активізувати тривалу ефемерність – парадоксальний досвід, особливо пов’язаний із практикою занурення, де живе виконання твору є швидкоплинним і лише моментальним, але воно також триває у відтворенні в

пам'яті інтерактора про події як приємне та/або тривожне враження, яке залишається.

Отже, партиципація як культурна практика, що характеризується високим ступенем залученості суб'єкта у вимір гри і живого рухливого досвіду є ключовим способом актуалізації “нових медіа”, задля отримання нового мистецького досвіду глядачем-учасником-співавтором у імерсійній постановці. Його (суб'єкта) естетичне сприйняття не існує у відриві від тілесного та сенсорного, адже це є визначальним моментом для залученості та формування свого унікального досвіду у просторі, де сценографія, звук і тривалість є відчутними силами.

ВИСНОВКИ:

1) Театр за своєю природою є синкретичним видом мистецтва і поєднує в собі аудіальну, візуальну та кінетичну складову. Це прирівнює його еволюцію не лише до драматургічних змін, але і до технологічних змін. Тісний зв'язок театрального мистецтва з технологіями свого часу поступово дистанціює його сучасне розуміння від класичного.

2) Синтез нових технологій (медіумів) та театрального мистецтва відбувається під впливом постмодерністського світогляду, що задає ідеї та інтонацію часу загалом. Він пропонує кастомізацію досвіду, варіативність простору, та сприймає інтерактивність як ключову ознаку нового синтезованого твору мистецтва. Зміни в театральному процесі в цей період поступово витісняють класичний драматичний театр переводячи його увимір постдраматичного театру, який є спробою адаптувати ці ідеї до інструментів сцени у досвіді імерсивних практик.

3) Досвід глядача у імерсійній виставі будується на радикальному зміщенні у відносинах «спектакль / глядач», на зруйнованих бінарних зв'язках аудиторія / сцена і глядач / перформанс, переміщуючи відносини концептуально, просторово і фізично. Аудиторія є співучасником як у формі так і у змісті, вона є живою частиною естетики та ключовим елементом будь-якої структурної, наративної чи тематичної імерсивної композиції.

4) Партиципація як культурна практика, що характеризується високим ступенем залученості суб'єкта у вимір гри і процесом його набуття живого рухливого досвіду, є ключовим способом актуалізації нових медіа у імерсивному театрі. Естетичне сприйняття суб'єкта- глядача

-учасника-співавтора у імерсійній постановці не існує в розриві з тілесним та сенсорним, адже це є визначальним моментом для залученості та формування свого унікального досвіду у просторі, де сценографія, звук і тривалість є відчутними силами. Партисипативне мистецтво яким є імерсивний театр, наближує театральний досвід до категорії гри, десакралізує мистецтво, і разом з тим його гуманізаує, наближає до глядача і залучає його. Таким чином аналізуючи імерсивний театр та досвід глядача ми застосовуємо вже новий поняттійний апарат, відмінний від того, який ми застосовуємо при аналізі традиційного театру.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Арто А. “Театр и его двойник”
Доступ: http://modernlib.net/books/arto_antonen/teatr_i_ego_dvoynik/read
2. Бишоп К. Искусственный ад. Партиципаторное искусство и политика зрителя .М.: VA.C press- . 2018.-528 с.
3. Бум иммерсивного театра.
Доступ:<https://kosmoscentr.ru/novosti/2249-bum-immersivnogo-teatra-rossii-i-mire>
4. Вебсайт з прикладами робіт театральної трупи Lundahl & Seidl:
<<http://www.lundahl-seidl.com/>>
5. Вебсайт імерсивного практика Coney: <<http://coneyhq.org/>>
6. Вигарелло Ж. Самоощущение. История восприятия тела (XVI-XX ст.). - М: Центр гуманитарных инициатив. 2018. – 256 с.
7. Вислова, А. В. Русский театр на сломе эпох. Рубеж XX–XXI веков / А. В. Вислова. – М., 2009.
8. Володина А.В. — Эстетика Жюль Делёза: к имманентистской философии искусства // Философия и культура. – 2018. – № 3. – С. 49 - 63. DOI: 10.7256/2454-0757.2018.3.24571
URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=24571
9. Відео-інтерв'ю з імерсивним практиком Adrian Howells:
<http://www.youtube.com/watch?v=C7btf8Tdg_s>
10. Галкін Д. Цифра та клітина: (не) органічний синтез // Художній журнал. 2015, № 96: Природне та цифрове. – С. 73-81.
11. Дебор Г. Ситуационисты и новые формы действия политики в искусстве. Статьи и Декларации. 1952-1985 М.: Гилея, 2018. 388 с.

12. Деникин А.А. Новые медиа и цифровое искусство // Развлечение и искусство. Вып. 2 / Ред.- сост. Е.В. Дуков. СПб.: Нестор-История, 2011. С. 382–396. с. 234
13. Жиль Делёз. Фрэнсис Бэкон: Логика ощущения. СПб., Machina, 2011
14. Инглхарт Р. Культурная эволюция: как изменяются человеческие мотивации и как это меняет мир. М.: Мир, 2018. 347 с.
15. Інформаційна сторінка Rotozaza, Autoteatro:
<<http://www.rotozaza.co.uk/autoteatro.html>>
16. Манович Л. Язык новых медиа- М.: Ад Маргинем Пресс, 2018 – 400 с.
17. Маршалл Маклюэн «Понимание медиа». – М., 2003, 463 с.
Доступ: http://yanko.lib.ru/books/media/mcluhan-understanding_media.pdf
18. Новикова А. А. “Культурные индустрии» как часть публичной сферы: трансформация форм соучастия”
Доступ: <https://cyberleninka.ru/article/n/kulturnye-industrii-kak-chast-publichnoy-sfery-transformatsiya-form-souchastiya>
19. О. Ю. Павлова та А. М. Тормахова “Візуальні практики та комунікація”, 2017 рік, с. 119
20. Пол К. Цифровое искусство. М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2020. 272 с.
21. Радзіховська О. Як зрозуміти сучасний театр? Гайд від українських театральних режисерів / Радзиковська О. [Електронний ресурс]. – Текст. дані. – Режим доступу: <https://bit.ua/2019/11/theatre-2/>
22. Рансьер Ж. Эмансипированный зритель. Нижний Новгород: Красная ласточка, 2018. 128 с.
23. Раш М. Новые медиа в искусстве –М.: Ад Маргинем Пресс, 2017 –272 с.
24. Русско-итальянский художник на итальянской сцене: Виничо Паладини
Доступ: <https://www.academia.edu/14935559/>

25. “Смерть автора” (Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. - М., 1994 - С. 384-391
26. Степанова П.М. Театр и не-театр Ежи Гротовского. Москва: 2015.
27. Ханс-Тис Леман «Постдраматический театр» ABCdesign, 2013 — 312 с.
28. Bennett, Susan. Theatre Audiences: A Theory of Production and Reception. 2nd ed. London and mapitte Visuality the Oddey and Christine Whi m-Game: Frame immersion New York: Routledge, 2003. Print.
29. Elinor Fuchs “The Death of Character: Perspectives on Theater after Modernism”, Indiana University Press, 22 июл. 1996 г. - с.240
30. Henry Jenkins (P.I.) with Ravi Purushotma, Alice J. Robison, Margaret Weigel and Katie Clinton. Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century. - 2007.
31. Machon, Josephine. Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance.
32. Machon, Josephine. (Syn)aesthetics: Redefining Visceral Performance. Basingstoke and New York: Palgrave Macmillan, 2011. Print.
33. Marks, Laura. The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses. Durham and London: Duke UP, 2000. Print.
34. Marks, Laura. Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media. Minnesota: U of Minnesota P. 2002. Print.
35. Reins J. H. From Margia to Center. Cambridge, MA: The MIT Press 2005. 208 с
36. Sarah Stanton, Martin Banham: The Cambridge Paperback Guide to Theatre. Cambridge Univ. Press, 1996, ISBN 0-521-44654-6, p. 349.
37. Schulze G. Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart. 2. Aufl. Frankfurt, N. Y.: Campus Verlag. [1992] 2005. 239 p.
38. Spyros Papaioannou. 2014. Immersion, "smooth" spaces and critical voyeurism in the work of Punchdrunk. Studies in Theatre and Performance 34, 2, 160- 174.

39. Steve Benford, Gabriella Giannachi, Boriana Koleva, and Tom Rodden. 2009. From interaction to trajectories : Designing coherent journeys through user experiences. Proceedings of the <http://doi.org/10.1145/1518701.1518812> 6. SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI 709), 709-718 c.
40. Steve Dixon “Digital Performance” The MIT Press, 2007.
41. W. Russell “Media, Technology, and Society: Theories of Media Evolution”, Digital Culture Books/University of Michigan Press, 2010