

УДК 792.78.038.01:111.852]-021.68](045)
DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/94-1-16>

Вікторія БУГАЙОВА,
orcid.org/0000-0002-2534-5430

*кандидат мистецтвознавства, доцент, заслужений працівник культури України,
доцент кафедри режисури
Харківської державної академії культури
(Харків, Україна) househappyvip@gmail.com*

ТЕАТРАЛІЗОВАНИЙ ШОУ-АРТ-ПРОЄКТ ЯК МОДЕЛЬ СИНТЕТИЧНОГО ХУДОЖНЬОГО ПРОСТОРУ В УМОВАХ ПОСТДРАМАТИЧНОЇ ЕСТЕТИКИ

Метою дослідження є мистецтвознавчий аналіз театралізованого шоу-арт-проекту як моделі синтетичного художнього простору в умовах постдраматичної естетики. Методологія дослідження базується на теорії постдраматичного театру, запропонованій Гансом-Тісом Леманом, за якою такий театр характеризується фрагментарністю та поліфонією сценічних елементів, які не зобов'язані узгоджуватися в єдину смислову структуру. Доведено, що вивчення театралізованого шоу-арт-проекту як моделі синтетичного художнього простору є нагальною науковою проблемою, що знаходиться на перетині театрознавства, культурології та медіамистецтва. Воно сприяє глибшому розумінню механізмів формування нових форм художнього мислення, які відповідають викликам постдраматичної естетики та умовам глобалізованого культурного середовища. У статті показано, що сучасний синтетичний художній простір уявляє собою інтеграцію різноманітних мистецьких форм та виразових засобів, які взаємодіють у єдиному культурному просторі, створюючи багатогранну і багатошарову художню реальність.

З'ясовано, що ключовими художньо-естетичними особливостями шоу-арт-проекту як синтетичної моделі є відмова від лінійної драматургії та відцентровість смислотворення, використання поліфонічності медіа, монтажність, фрагментарність тих елементів, які втілюються в проекті у певній авторській комбінаториці; такий проект спрямований на створення новітнього багаторівневого художнього простору: фізичного, віртуального, символічного, в якому відбувається динамічна взаємодія між акторами, медіа і глядачами. Згідно з результатами досліджень, запропоновано осмислення сучасних театралізованих шоу-арт-проектів, в контексті розвитку сучасного синтетичного художнього простору та трансформації тілесності, яка розширюється за рахунок цифрових інтерфейсів, сенсорних технологій, доповненої та віртуальної реальності, що створюють «гібридну тілесність». Отримані результати дослідження можуть бути використані в культурології, театрознавстві, режисурі та сценічному продюсерстві.

Ключові слова: сценічне мистецтво, Україна, сучасний синтетичний художній простір, театралізовані шоу-арт-проекти, художні засоби виразності.

Victoriia BUHAIOVA,
orcid.org/0000-0002-2534-5430

*Candidate of Art History, Associate Professor, Honored Worker of Culture of Ukraine,
Associate Professor at the Department of Directing
Kharkiv State Academy of Culture
(Kharkiv, Ukraine) househappyvip@gmail.com*

THEATRALISED SHOW-ART PROJECT AS A MODEL OF SYNTHETIC ART SPACE IN THE CONDITIONS OF POST-DRAMATIC AESTHETICS

The aim of the study is an art historical analysis of a theatrical show-art project as a model of a synthetic artistic space in the context of postdramatic aesthetics. The research methodology is based on the theory of postdramatic theater proposed by Hans-Thies Lehmann, according to which such theater is characterized by fragmentation and polyphony of stage elements that are not obliged to agree into a single semantic structure. It is proved that the study of a theatrical show-art project as a model of a synthetic artistic space is an urgent scientific problem located at the intersection of theater studies, cultural studies and media arts. It contributes to a deeper understanding of the mechanisms of formation of new forms of artistic thinking that meet the challenges of post-dramatic aesthetics and the conditions of a globalized cultural environment. The article shows that the modern synthetic artistic space represents the integration of various art forms and means of expression that interact in a single cultural space, creating a multifaceted and multilayered artistic reality.

It was found that the key artistic and aesthetic features of the show-art project as a synthetic model are the rejection of linear dramaturgy and the centrifugal nature of meaning-making, the use of media polyphony, montage, and fragmentation of those elements that are embodied in the project in a certain authorial combinatorics; such a project is aimed at creating a new multi-level artistic space: physical, virtual, symbolic, in which dynamic interaction between actors, media, and

viewers occurs. According to the research results, it is proposed to understand modern theatrical show-art projects in the context of the development of modern synthetic artistic space and the transformation of corporeality, which is expanded by digital interfaces, sensory technologies, augmented and virtual reality, which create a "hybrid corporeality". The obtained research results can be used in cultural studies, theater studies, directing and stage production.

Key words: performing arts, Ukraine, modern synthetic artistic space, theatrical show-art projects, artistic means of expression.

Постановка проблеми. У сучасному культурному просторі театралізовані шоу-арт-проекти постають як одна з найдинамічніших форм художньої комунікації, що інтегрує принципи постдраматичного театру, медіамистецтва та перформативних практик. Їх поява зумовлена зростанням ролі візуальності, інтермедіальності та інтерактивності в мистецьких процесах, що вимагає нових моделей організації художнього простору. Постдраматична естетика, яка відмовляється від традиційної драматургічної структурованості, відкриває можливості для синтезу різнорідних мистецьких елементів, зокрема музики, пластики, мультимедійних технологій та інсталяційних рішень. У цьому контексті шоу-арт-проект стає репрезентативною моделлю, де художня подія створюється як комплексний простір взаємодії.

Актуальність дослідження визначається трансформацією глядацького досвіду в інформаційну добу, коли традиційні театральні прийоми вже не забезпечують необхідного рівня комунікативного впливу. Новітні технології, віртуальні та доповнені реальності, цифрові інструменти візуалізації змінюють парадигму сценічного висловлювання, уможливаючи появу синтетичних арт-просторів, які виходять за рамки лінійного наративу. Театралізований шоу-арт-проект у цьому аспекті пропонує принципово нову модель художньої взаємодії, що базується на поліфонічності медіальних потоків і багатшаровості перцептивних рівнів. Така модель адекватно відповідає запитам сучасної аудиторії, зорієнтованої на емоційно-візуальні та інтерактивні форми культурного досвіду.

Ключовим фактором актуальності проблеми є необхідність теоретичного осмислення механізмів синтезу мистецтв у постдраматичному контексті. Незважаючи на активне поширення шоу-арт-проектів у світовій та українській культурі, їх художня структура, принципи сценічної організації та комунікативні стратегії все ще недостатньо досліджені. Постдраматична естетика, що деконструє класичні моделі драматургії, актуалізує питання про нові способи формування емоційно-смыслового простору та механізми впливу на глядача. Аналіз шоу-арт-проектів як синтетичної моделі дозволяє виявити закономірності інтеграції сценічної дії, технологічних медіа та перформативних практик у цілісну художню систему.

Таким чином, вивчення театралізованого шоу-арт-проектів як моделі синтетичного художнього

простору є нагальною науковою проблемою, що знаходиться на перетині театрознавства, культурології та медіамистецтва. Воно сприяє глибшому розумінню механізмів формування нових форм художнього мислення, які відповідають викликам постдраматичної естетики та умовам глобалізованого культурного середовища. Наукове осмислення цієї проблематики дозволяє не лише уточнити теоретичні засади сучасних сценічних практик, але й спрогнозувати подальші тенденції розвитку інтерактивних, візуально орієнтованих мистецьких форм. У результаті це створює підґрунтя для формування інноваційних методологій аналізу та проектування синтетичного художнього простору.

Аналіз досліджень. Обсяг публікацій, присвячених проблемі, можна умовно поділити на кілька груп. Перша група публікацій стосується еволюції проблеми, стрижнем якої є теорія постдраматичного театру (Г. Леман та ін.). Теорія постдраматичного театру, запропонована Гансом-Тісом Леманом, описує зсув від домінування драматичного тексту до пріоритету сценічної події як самостійного художнього явища (Lehmann, 2006). У постдраматичному театрі традиційна ієрархія – ієрархія, в якій драматургія задає структуру, а режисура та акторська гра її реалізують – втрачає своє значення. На перший план виходять перформативність, тілесність, візуальність, ритм, акустична організація простору та взаємодія з аудиторією. Вистава перестає бути репрезентацією фіктивного світу, натомість вона стає подією «тут-і-тепер», що вибудовує власну логіку поза межами наративу та психологічної мотивації персонажів.

Постдраматичний театр також характеризується фрагментарністю та поліфонією сценічних елементів, які не зобов'язані узгоджуватися в єдину смислову структуру. Він використовує стратегії деконструкції, цитатності, мультимедійності, а також включає елементи перформансу, інсталяції та документального матеріалу. Глядач у такій моделі не споживає завершений смисл, а стає співтворцем інтерпретації, реагуючи на інтенсивність та якість сценічного досвіду. Теорія Лемана, таким чином, описує трансформацію театру в бік радикального розширення його естетичних і комунікативних можливостей, що відображає ширші культурні тенденції постмодерної чуттєвості (Lehmann, 2006). В межах цієї теорії існують дослідження різних аспектів зазначеної проблеми в публікаціях Нік

Веліссаріс та Джессіки Рівера-Вілікани (Velissaris & Rivera-Villicana, 2019), Кая Тухманна (Tuchmann, 2022), Грега Уолкера (Walker, 2024) та інших, в яких уточнюються позиції відносно існування пост драматичних сценічних практик. Так, Грег Уолкер задався питанням: «Якщо ми можемо говорити разом з Гансом-Тісом Леманном про постдраматичний театр, чи не могли б ми так само говорити і про додраматичний... і чи можуть ці два поняття бути змістовно пов'язані?» (Walker, 2024: 131). Тобто ці публікації свідчать про те, що теорія пост драматичного театру знаходиться у стадії становлення, адже сучасна сценічна практика трансформується на наших очах.

Друга група публікацій стосується різних аспектів створення сучасного видовища як такого, враховуючи і театралізовані шоу-арт-проекти. Це дослідницький доробок Вікторії Данилової (Данилова, 2019; Данилова, 2018; Данилова, 2017), яка ґрунтовно осмислила сутність «спеціальної події» як специфічного протилежного видовища з «відкритою» архітектонікою. В цьому ряду знаходиться і дослідницька праця Іванни Мащенко (Мащенко, 2021; Мащенко, 2018). В статті Олени Логвінової (Логвінова, 2014) досліджується театралізація як ключовий елемент сучасної культури, що впливає на різні сфери суспільного життя. В публікації Анни Алішер (Алішер, 2020) доведено, що художній простір театральної вистави формується через специфічне сценографічне втілення режисерсько-художницьких ідей, що дозволяє досягти образно-пластичної цілісності сценічного видовища. В праці Олега Тонкошкура досліджено, як комп'ютерні технології впливають на розвиток театру як виду мистецтва та трансформують його образність (Тонкошкура, 2022). Дослідник справедливо вказує на те, що «цифрові технології – це лише ресурс для забезпечення взаємодії між акторами та глядачами. Їхня мета – створити унікальну атмосферу розмови з аудиторією. Цей зміст цифрової виразності не повинен домінувати або представлятися безглуздо та без зв'язку з реальною ідеєю вистави» (Тонкошкура, 2022: 31).

Третя група публікацій присвячена продюсуванню сценічних проектів. Це праці Дункана Гілі та Марка Сміта (Healey & Smith, 2010), Марка Хенсона (Henson, 2013), Дж. Сільверса (Silvers, 2012), Джеймса Тубі (Tooby, 2010) та інших.

Отже, на сьогодні різні аспекти зазначеної проблеми знаходяться в науковій «розробці», як зарубіжних, так і вітчизняних дослідників, що є важливим як для теорії постдраматичного видовища, так і для його практики.

Мета статті – осмислити театралізований шоу-арт-проект як модель синтетичного художнього простору в умовах постдраматичної естетики.

Об'єкт дослідження – постдраматична театральна естетика. Предмет дослідження – художньо-естетичні особливості театралізованого шоу-арт-проекту як моделі сучасного синтетичного художнього простору. Дослідницькі завдання: 1. виявити ключові художньо-естетичні особливості шоу-арт-проекту як синтетичної моделі; 2. дослідити, що стало методологічною «рамкою» для формування сучасного театралізованого шоу-арт-проекту; 3. зрозуміти, що входить у визначення багаторівневого художнього простору; 4. виявити сутність трансформацій тілесності в сучасному шоу-арт-проекті.

Методологія дослідження базується на ідеях постдраматичного театру (Г. Леман та інші). В статті використовується міждисциплінарний та системно-синергетичний підхід, завдяки яким досліджуються елементи синтетичного художнього простору в умовах існування сучасної постдраматичної естетики. Художньо-образні елементи арт-проектів досліджувались за допомогою художньо-образного аналізу сценічних форм.

«Синтетичний художній простір» – це концепт, що позначає інтеграцію різноманітних мистецьких форм та виразових засобів, які взаємодіють у єдиному культурному просторі, створюючи багатогранну і багатопланову художню реальність. У такому просторі здійснюється взаємодія між різними видами мистецтва – театром, музикою, живописом, танцем, кінематографом тощо – що дозволяє створювати нові сенси та емоційні ефекти. Синтетичність цього простору полягає у його здатності об'єднувати різні елементи культури в єдиний органічний комплекс, що сприяє розвитку нових форм художньої комунікації та сприйняття.

Під «театралізованим шоу-арт-проектом» розуміється художня форма, що поєднує елементи театрального мистецтва з шоу-бізнесовими технологіями, масштабне інтерактивне видовищне дійство, яке включає в себе перформативні, музичні, візуальні та медіаелементи. Такі проекти часто орієнтовані на глядацьке враження, емоційне занурення та естетичне враження через використання сучасних технологій, сценічних ефектів і мультидисциплінарних підходів. Театралізований шоу-арт-проект є своєрідним симбіозом поп-культури і традиційного сценічного мистецтва, який прагне до створення унікальної аудиторної взаємодії та неповторного досвіду сприйняття.

Виклад основного матеріалу. Сучасний театралізований шоу-арт-проект є складною та багатофункціональною формою мистецтва, що поєднує елементи театру, музики, танцю, візуальних ефектів та новітніх технологій. Структурними компонентами такого проекту є, передусім, сценічна кон-

цепція та сюжет, що визначають основний наратив та емоційну атмосферу вистави. Сюжет може бути реалізований через класичні театральні прийоми або через інтерактивні елементи, що залучають глядача до участі у події. Так, до прикладу, в українському шоу-арт-проекті «Крим – це Україна» на Венеційській бієнале (2015) група REP, Революційний Експериментальний Простір, глядач був залучений безпосередньо у розгортання сюжету про анексію Криму російськими агресорами. Українка Алевтина Кахідзе та інші учасники міжнародного художньо-мистецького проєкту «Я – крапля в океані» («I am a Drop in the Ocean», Мюнхен, Київ та європейські міста, 2019) пропонували глядачу стати фізичною частиною мистецької дії, а не бути просто спостерігачем. Кожна людина могла додати власну «краплю» до реалізації сюжету про свободу, російсько-українську війну, екологію та людські взаємозв'язки в травматичній сучасності – жест, напис, позначку, об'єкт або цифрову дію, залежно від формату реалізації в конкретному місті. Таким чином глядач ставав співавтором, а не стороннім глядачем проєкту. Автори зазначеного проєкту спирались на символічну дію, яка не потребувала спеціальних навичок від глядача. Таке спрощення сюжетного «порогу входження» дозволяє долучитися до участі у проєкті будь-кому – незалежно від віку, досвіду чи підготовки. Концепція проєкту «Я – крапля в океані» підкреслювала: одна крапля сама по собі майже непомітна, але безліч крапель створюють океан. Тому внесок кожного учасника демонстрував взаємопов'язаність людей, колективну силу, важливість навіть найменших дій кожної людини. Глядач усвідомлював через участь в цьому проєкті свою роль у ширшому контексті, що посилює емоційне залучення. При цьому була запрограмована можливість самовираження, адже учасник може оформити свою «краплю» по-своєму, додаючи власну думку, колір, символ, фразу або емоцію. Отже, глядач має простір для особистого висловлювання, яке водночас вбудовується у великий спільний образ. У проєкті кінцевий вигляд твору не задається наперед – він формується з безлічі індивідуальних внесків. Глядач бачить, як робота змінюється й зростає завдяки діям людей, що створює відчуття причетності та розвитку. Таким чином, у проєкті «I am a Drop in the Ocean» автори залучають глядача через інтерактивність, співавторство, можливість самовираження та колективний сенс. Участь кожного формує матеріальне або цифрове «полотно», що постійно змінюється, доводячи: навіть маленький жест має значення, якщо він частина великого цілого.

Втім, сюжет може не залучати безпосередньо глядача, але при цьому бути перформативним за своїм втіленням. У художньому проєкті «Худож-

ник присутній» («The Artist Is Present») за авторства Марини Абрамович (MoMA, Нью-Йорк, США, 2010) художниця годинами сиділа навпроти відвідувачів, створюючи інтенсивний емоційний контакт, не залучаючи глядача безпосередньо до участі у перформансі.

Сценографія в контексті шоу-арт-проєкту не обмежується лише декораціями, а включає в себе складні мультимедійні інсталяції, використання відеоекранів, лазерних ефектів, проєкцій та інших технологій, які підсилюють сприйняття простору та часу. Показовим прикладом є проєкт «TeamLab Borderless» («TeamLab без кордонів») (teamLab, Токіо, 2018), де сценографія побудована на безперервних світлових та відеопроєкційних потоках, що реагують на рух глядача. У цьому середовищі цифрові інсталяції постають як живі процеси, які самогенеруються та змінюються в реальному часі, створюючи ефект занурення, що ліквідує межу між глядачем і твором.

Іншим прикладом є масштабний мультимедійний проєкт «Machine Hallucinations» («Машинні галюцинації») американсько-турецького митця Рефіка Анодола, представлений у Нью-Йорку (ArTechouse NYC, 2019). Сценографія тут ґрунтується на алгоритмах машинного навчання, що аналізують великі масиви зображень і перетворюють їх на кінетичні світлові композиції. Використання панорамних LED-екранів та проєкцій дозволяє вибудувати простір, у якому час візуально фрагментується й реконструюється, а глядач опиняється всередині цифрового потоку даних, що постійно модифікується.

До прикладів проєктів, у яких сценографія активно взаємодіє з лазерними ефектами та архітектурними проєкціями, належить шоу «Amon Tobin: ISAM Live» («Амон Тобін: ISAM Live») (режисерка V Squared Labs, презентація на Mutek, Монреаль, 2011). У цьому проєкті складена з кубічних модулів сценічна конструкція перетворюється на динамічний екран для відеомепінгу, що синхронізується з електронною музикою Тобіна. Тут проєкції та лазерні ефекти працюють як інструменти деформації простору, змінюючи відчуття масштабів і ритмічної структури сценічного часу, а сценографія постає як інтерактивна «архітектура руху», що існує лише в момент виконання.

Важливою складовою театралізованого шоу-арт-проєкту є музичний супровід, який відіграє не меншу роль у створенні емоційного фону. Застосування живої музики, електронних звуків, звукових ефектів та композицій, створених спеціально для кожного проєкту, дозволяє змістити акценти у наративі та підсилити інтенсивність переживань у глядачів. Музика може бути як частиною постановки, так і інтегрованою в саму структуру

проекту, взаємодіючи з візуальними ефектами та сценографією. Взаємодія між музикою та візуальним складником створює унікальний простір для вираження ідей, емоцій та концепцій, що виводить театр на новий рівень комунікації з аудиторією. Ще у далекому 1991 році у Лондоні Люк Крессвелл, Стів МакНіколас створили театралізовані музичне шоу «Stomp» («Тупотіння»), в якому музика створювалась різними предметами під час вистави; ритм тут став фундаментальним драматичним засобом.

В українському сценічному досвіді можна назвати кілька видовищних таких проєктів. До прикладу, це «Вій», режисера Влада Троїцького з музикою гурту DakhaBrakha (Центр сучасного мистецтва «ДАХ», Київ, 2014). В цьому арт-проекті артисти DakhaBrakha створили потужний етно-саундтрек, який сформував атмосферу містики і психологічної напруги. В іншому проєкті, «ЦеШо» (гастрольні покази в Європі та Україні (Київ, Львів, Берлін, 2016) Влад Троїцький разом акторами-музикантами створюють повноцінний живий саундтрек на сцені; музика є основним емоційним та драматургічним рушієм цього видовища. В музичному спектаклі «Гуцулка Ксеня» режисера Ростислава Держипільського (Івано-Франківський національний драмтеатр, 2017) відбулось переосмислення гуцульського фольклору, яке сформувало емоційність і національний колорит сценічного видовища. В мюзиклі про Фредді Мерк'юрі «Forever Freddie» режисера Віталія Малахова (Київський театр на Липках, прем'єра: 2021) хіти групи Queen слугують основою драматургії, музика є головним «персонажем» цього шоу.

Не менш важливим аспектом моделювання сучасного театралізованого шоу-арт-проекту є технологічні інновації. Це, насамперед, відеовистави, які стали популярними під час пандемії COVID-2019. В українському театрі «Театр 360 градусів» в 2021 році під керівництвом продюсерок Даші Малахової та Наталії Чижової режисери Валентин Кондратюк, Іван Уривський, Сергій Маслобойщиков, Валерія Федотова створили ряд відео вистав, використавши інтерактивних елементів, відео ефекти, відео монтаж тощо (theatre360.com.ua/#unicity). Цей театральний проєкт поєднав класичну сценічну драму та кінозйомку та 3D-ефекти (3D-копії акторів, декорацій). Наприклад, відеовистава за п'єсою Лесі Українки «Камінний господар» стала першим в Україні спектаклем, який отримав статус «національного фільму» (Dramox). Студія Skeiron (зі Львова) у партнерстві з SpatialTech.info. створила 3D-тур під назвою «#SaveMariupolHeritage», презентований у березні 2023 року (kultura.rayon.in.ua). Команда створила тривимірну модель театраль-

ної будівлі (екстер'єр та інтер'єр Маріупольського драматичного театру) в центральній частині міста (kultura.rayon.in.ua). Це був не просто мапінг відкритої будівлі, а цифрове «архівування» пам'ятки, зруйнованої війною – спроба зберегти культурну спадщину, зробити її доступною у цифровому просторі для майбутніх поколінь українців.

Таким чином, використання відеомапінгу, 3D-анімацій, інтерактивних елементів і технологій доповненої реальності відкриває нові можливості для візуальної та фізичної трансформації сцени. Ці елементи не тільки змінюють форму традиційного театру, але й дозволяють створювати нові, нестандартні сценарії взаємодії акторів і глядачів, зокрема через інтерактивність і гнучкість сценічного простору. У результаті, сучасний театралізований шоу-арт-проект стає синтезом мистецтва, технології та інновацій, що формують нові можливості для вираження творчих ідей та забезпечують безпрецедентну гнучкість у взаємодії з глядацькою аудиторією.

Постдраматична естетика стає методологічною рамкою сучасного театралізованого шоу-арт-проекту. Основними ознаками такої естетики є відмова від лінійної драматургії та відцентровість смислотворення. В межах цієї естетики програмними стають використання поліфонічності медіа, монтажність, фрагментарність тих елементів, які в певній авторській комбінаториці можуть використовуватись в сучасному видовищі. Таким чином відбувається децентрація авторства та посилення ролі технічних і медіальних елементів.

У мультимедійному просторі тілесність актора та перформера зазнає суттєвої трансформації, оскільки фізичне тіло перестає бути єдиним носієм художнього жесту. Такий простір розширюється за рахунок цифрових інтерфейсів, сенсорних технологій, доповненої та віртуальної реальності, що створюють «гібридну тілесність». Така тілесність одночасно присутня й відсутня: вона функціонує в умовах множинних просторів, де межі між реальним і віртуальним розмиваються. Унаслідок цього змінюється не лише спосіб взаємодії виконавця з простором, а й сама структура перформативного акту, що стає процесом постійної техно-медіації.

Матеріальність у подібних умовах також набуває нових ознак. Тіло актора перестає бути стабільним матеріальним об'єктом і постає як динамічна система, що піддається цифровому моделюванню, фрагментації та ре-комбінатії. Технічні засоби – від відеопроєкцій до motion capture – перетворюють матеріальне тіло на «перформативні дані», які можуть бути масштабовані, змінені або тиражовані в реальному часі. Така дематеріалізація не означає втрати тілесної присутності, а радше її переозначення: матеріальність стає процесу-

альною, тимчасовою та залежною від технічних параметрів медіасередовища.

На основі цих трансформацій традиційного сценічного мистецтва в умовах переміщення в мультимедійний цифровий простір та у межах методології постдраматичного театру, театралізований шоу-арт-проект починає виступати певною моделлю синтетичного художнього простору, в якому відбувається органічна інтеграція різних мистецьких практик: театральних, танцювальних, медіа-артівських та медіа-віртуальних. Такий проект спрямований на створення новітнього багаторівневого художнього простору: фізичного, віртуального, символічного, в якому відбувається динамічна взаємодія між акторами, медіа і глядачами. Така взаємодія стає новітньою формою художньої комунікації, в якій відбувається формування естетичного досвіду глядача в межах соціокультурної події, що відбувається «тут і зараз».

Висновки та перспективи подальших досліджень. Підсумовуючі результати дослідження, можна встановити, що: 1. ключовими художньо-естетичними особливостями шоу-арт-проекту як синтетичної моделі є відмова від лінійної драма-

тургії та відцентровість смислотворення, використання поліфонічності медіа, монтажність, фрагментарність тих елементів, які втілюються в проекті у певній авторській комбінаториці; 2. постдраматична естетика стала основною методологічною «рамкою» для формування сучасного театралізованого шоу-арт-проекту; 3. такий проект спрямований на створення новітнього багаторівневого художнього простору: фізичного, віртуального, символічного, в якому відбувається динамічна взаємодія між акторами, медіа і глядачами. 4. в новітньому художньому просторі тілесність трансформується та розширюється за рахунок цифрових інтерфейсів, сенсорних технологій, доповненої та віртуальної реальності, що створюють «гібридну тілесність».

Отримані результати дослідження можуть бути використані в культурології, театрознавстві, режисурі та сценічному продюсерстві.

Перспективи подальшого дослідження зазначеної проблеми полягають у виявленні сценічного потенціалу іммерсивних технологій, інтерактивних середовищ новітнього типу та залучення штучного інтелекту у сценічних практиках.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Алішер, Анна. Художній простір театральної вистави. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. К.: ІДЕА ПРІНТ, 2020. С.115-119.
2. Данилова В. Є. Види та форми «спеціальних художніх подій» в сучасній культурі. *Культурологічний альманах*. Випуск 7 : матеріали V міжнар. наук. конф. «Інноваційні технології в галузі культури», 28 лют. 2018 р. Вінниця : ТОВ Нілан-ЛТД, 2018. С. 31-32.
3. Данилова В. Є. Події в емпіричній та художній дійсності. Особливості їх зближення. *Культурологія та соціальні комунікації: інноваційні стратегії розвитку* : матер. міжнар. наук. конф. (23-24 листоп. 2017 р.). Харків : ХДАК, 2017. С. 286-287.
4. Данилова В. Є. Спеціальні художні події у процесах створення та трансляції сучасної культури. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку. Культурологія*. 2017. Вип. 25. С. 141-148. 5.12.2025. http://nbuv.gov.ua/UJRN/ukrk_2017_25_28
5. Данилова В.Є. «Спеціальна художня подія»: види, функції, режисура (кінець ХХ – початок ХХІ ст.). Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата мистецтвознавства за спеціальністю 26.00.01 – теорія та історія культури (мистецтвознавство). – Харківська державна академія культури, Харків, 2019.195 с.
6. Логвінова О. Концепція театралізації як прояв видовищної культури. *Культура і сучасність*, № 2, 2014. С. 49–53.
7. Мащенко І.О. Репрезентації спортивно-художніх дійств в ХХ– поч.. ХХІ ст.: соціокультурні виміри. Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата мистецтвознавства за спеціальністю 26.00.01 – теорія та історія культури (мистецтвознавство). – Харківська державна академія культури, Харків, 2021. 260 с.
8. Мащенко І.О. Концепція візуально-звукового оформлення спортивно-художніх дійств як комунікативна система. *Культура України. Серія : Культурологія*. 2018. Вип. 62. С. 71-78. 4.12.2025. доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Kukl_2018_62_9.
9. Тонкошкура, О. Театр в епоху цифрових технологій. *Художня культура. Актуальні проблеми*, № 18 (2), 2022. С. 30–35.
10. Українська студія розробила 3D-тур драмтеатром у Маріуполі. 5.12.2025. <https://kultura.rayon.in.ua/news/583624-ukrainska-studiya-rozrobila-3d-tur-dramteatrom-u-mariupoli/amp>
11. Унікальність «Театру 360 градусів». 3.12.2025.<https://theatre360.com.ua/#unicity>.
12. Darton, A. *The Cambridge Introduction to Theatre Studies*. Cambridge: Cambridge University Press, 2006. 365 p.
13. Healey, Duncan, Smith, Mark W. *The Event Producer's Handbook*. Routledge, 2010. 320 p.
14. Henson Mark D. *Directing Events: A Practical Guide to the Art of Event Management*. London: Routledge, 2013, 240 p.
15. Lehmann, Hans-Thies. *Postdramatic Theatre*. London: Routledge (Taylor & Francis), 2006. 224 p.
16. Silvers J. R. *Professional Event Coordination*. 2nd ed. Hoboken, New Jersey : Publ. by John Wiley & Sons Inc., 2012. 492 p.
17. Tooby, James L. R. *The Art of Directing*. Cambridge: Cambridge University Press, 2010, 264 p.
18. Tuchmann, Kai (ed.). *Postdramatic Dramaturgies: Resonances between Asia and Europe*. Bielefeld: transcript Verlag, 2022. 308 p.

19. Velissaris, Nic & Rivera-Villicana, Jessica. Towards Intelligent Interactive Theatre: Drama Management as a Way of Handling Performance. In: Rogelio E. Cardona-Rivera, Anne Sullivan & R. Michael Young (Eds.), *Interactive Storytelling: 12th International Conference on Interactive Digital Storytelling*, ICIDS 2019, Little Cottonwood Canyon, UT, USA, November 19–22, 2019, Proceedings. Lecture Notes in Computer Science, vol. 11869. Cham: Springer. pp. 233–238.
20. Walker, G. 'Postdramatic theatre and pre-theatrical drama, what's in a name?: An afterlife for early British drama'. *Swiss Papers in English Language and Literature*, Vol. 43, 2024. Pp. 131–149.

REFERENCES

1. Alisher, Anna (2020). Khudozhnii prostir teatralnoi vystavy. [Artistic space of a theatrical performance]. *Visnyk Natsionalnoi akademii kerivnykh kadriv kultury i mystetstv*. K.: IDEA PRINT.115-119. [in Ukrainian].
2. Danylova V. Ye. (2018). Vydy ta formy «spetsialnykh khudozhnykh podii» v suchasni kulturi [Types and forms of "special artistic events" in contemporary culture]. *Kulturolohichnyi almanakh*. Vypusk 7 : materialy V mizhnar. nauk. konf. «Innovatsiini tekhnologii v haluzi kultury», 28 liut. 2018 r. Vinnytsia : TOV Nilan-LTD, 31-32. [in Ukrainian].
3. Danylova V. Ye. (2017). Podii v empirychnii ta khudozhnii diisnosti. Osoblyvosti yikh zblzhennia.[Events in empirical and artistic reality. Peculiarities of their convergence]. *Kulturolohiia ta sotsialni komunikatsii: innovatsiini stratehii rozvytku : mater. mizhnar. nauk. konf. (23-24 lystop. 2017 r.)*. Kharkiv : KhDAK. 286-287. [in Ukrainian].
4. Danylova V. Ye. (2025). Spetsialni khudozhni podii u protsesakh stvorennia ta transliatsii suchasnoi kultury. [Special artistic events in the processes of creation and transmission of contemporary culture]. *Ukrainska kultura: mynule, suchasne, shliakhy rozvytku*. Kulturolohiia. Vyp. 25. 141– 148.http://nbuv.gov.ua/UJRN/ukrk_2017_25_28 [In Ukrainian].
5. Danylova V. Ye. (2019). «Spetsialna khudozhnia podiia»: vydy, funktsii, rezhysura (kinets KhKh – pochatok KhKhI st.). ["Special artistic event": types, functions, direction (late 20th – early 21st centuries)]. *Dysertatsiia na zdobuttia naukovooho stupenia kandydata mystetstvoznavstva za spetsialnistiu 26.00.01 – teoriia ta istoriia kultury (mystetstvoznavstvo)*. – Kharkivska derzhavna akademiia kultury, Kharkiv. 195 s. [in Ukrainian].
6. Lohvinova O. (2014). Kontsepsiia teatralizatsii yak proiav vydovyshchnoi kultury. [The concept of theatricalization as a manifestation of spectacular culture]. *Kultura i suchasnist*, № 2. 49–53. [in Ukrainian].
7. Mashchenko I.O. (2021). Rerezentatsii sportyvo-khudozhnykh diistv v – XX-XXI st.: sotsiokulturni vymiry. [Representations of sports and artistic events in the 20th and early 21st centuries: sociocultural dimensions]. *Dysertatsiia na zdobuttia naukovooho stupenia kandydata mystetstvoznavstva za spetsialnistiu 26.00.01 – teoriia ta istoriia kultury (mystetstvoznavstvo)*. – Kharkivska derzhavna akademiia kultury, Kharkiv. 260 s. [in Ukrainian].
8. Mashchenko I.O. (2018). Kontsepsiia vizualno-zvukovoho oformlennia sportyvo-khudozhnykh diistv yak komunikativna systema. [The concept of visual and audio design of sports and artistic events as a communicative system]. *Kultura Ukrainy. Serii : Kulturolohiia*. Vyp. 62. 71-78. http://nbuv.gov.ua/UJRN/Kukl_2018_62_9. [in Ukrainian].
9. Tonkoshkura, O. (2022). Teatr v epokhu tsyfrovoykh tekhnologii.[Theater in the digital age]. *Khudozhnia kultura. Aktualni problemy*, № 18 (2). 30–35. [in Ukrainian].
10. «Ukrainska studiia rozrobila 3D-tur dramteatrom u Mariupoli» (2025). [Ukrainian studio developed a 3D tour of the Mariupol Drama Theater]. <https://kultura.rayon.in.ua/news/583624-ukrainska-studiya-rozrobila-3d-tur-dramteatrom-u-mariupoli/amp> . [in Ukrainian].
11. Unikalnist «Teatru 360 hradusiv» (2025). [The uniqueness of the "360 Degree Theater"']. URL: <https://theatre360.com.ua/#unicity>. [in Ukrainian].
12. Darton, A. (2006). *The Cambridge Introduction to Theatre Studies*. Cambridge: Cambridge University Press. 365 p.
13. Healey, Duncan, Smith, Mark W. (2010). *The Event Producer's Handbook*. Routledge. 320 p.
14. Henson Mark D. R. (2013). *Directing Events: A Practical Guide to the Art of Event Management*. London: Routledge. 240 p.
15. Lehmann, Hans-Thies (2006). *Postdramatic Theatre*. London: Routledge (Taylor & Francis). 224 p.
16. Silvers J. R. (2012). *Professional Event Coordination*. 2nd ed. Hoboken, New Jersey: Publ. by John Wiley & Sons Inc. 492 p.
17. Tooby, James L. R. (2010). *The Art of Directing*. Cambridge: Cambridge University Press. 264 p.
18. Tuchmann, Kai (ed.) (2022). *Postdramatic Dramaturgies: Resonances between Asia and Europe*. Bielefeld: transcript Verlag. 308 p.
19. Velissaris, Nic & Rivera-Villicana, Jessica (2019). Towards Intelligent Interactive Theatre: Drama Management as a Way of Handling Performance. In: Rogelio E. Cardona-Rivera, Anne Sullivan & R. Michael Young (Eds.), *Interactive Storytelling: 12th International Conference on Interactive Digital Storytelling*, ICIDS 2019, Little Cottonwood Canyon, UT, USA, November 19–22, 2019, Proceedings. Lecture Notes in Computer Science, vol. 11869. Cham: Springer. 233–238.
20. Walker, G. (2014). Postdramatic theatre and pre-theatrical drama, what's in a name?: An afterlife for early British drama'. *Swiss Papers in English Language and Literature*, Vol. 43. 131–149.

Дата першого надходження рукопису до видання: 21.11.2025

Дата прийнятого до друку рукопису після рецензування: 19.12.2025

Дата публікації: 31.12.2025