

Кобиляцька Ганна Сергіївна,
<https://orcid.org/0009-0003-8853-2756>

викладач кафедри германської філології Київського столичного університету імені Бориса Грінченка, аспірантка Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені Івана Карпенка-Карого спеціальності «Перформативні мистецтва» (доктор філософії), м. Київ, Україна.

g.kobyliatska@kubg.edu.ua

Науковий керівник

Лягушенко Андрій Геннадійович,

професор кафедри організації театральної справи імені І. Д. Безгіна Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені Івана Карпенка-Карого, заслужений діяч мистецтв України.

Сучасні мистецтвознавчі рефлексії: події, факти, прогнози

ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ТЕАТРАЛЬНІЙ СПРАВІ: ПРОБЛЕМА ЗБЕРЕЖЕННЯ ЕСТЕТИЧНИХ КОНЦЕПЦІЙ

Ключові слова: театральна справа, перформативні мистецтва, інформаційно-комунікаційні технології, естетичні концепції, функції театру

У сучасному глобальному світі широкої популярності набули тенденції поєднання театрального видовища та провідних інформаційних технологій, а саме – мультимедійні проєкти-вистави, доступ до яких глядач може отримати за допомогою мережі Інтернет. Онлайн-театр передбачає трансляцію вистав театрів на інтернет платформах та у соціальних мережах. [4, с. 70].

Актуальність дослідження обумовлена впливом глобальних викликів на процес організації театральної справи, зокрема – інформаційно-комунікаційних технологій та їх використанні в перформативних мистецтвах.

Мета роботи – дослідити вплив інформаційних технологій на організацію театральної справи, зокрема, – підготовку вистави.

Об’єкт дослідження – інформаційно-комунікаційні технології в перформативних мистецтвах.

Предмет дослідження – основні тенденції та проблеми, які сформувалися під впливом інформаційних технологій.

Театр – це унікальний соціально-культурний інститут, який значно відрізняється від інших секторів креативних індустрій: це форма колективної художньої творчості а також джерело розваг, де творчий процес зазвичай виконується наживо. [4, с. 70].

Пандемія COVID-19 викликала комунікативний дефіцит, і саме завдяки мережі Інтернету, в тому числі, соціальним мережам, люди змогли адаптуватися до нових умов, отримали змогу спілкуватися, працювати та навчатися. [2, с. 81].

Театри достатньо пізно перейшли на оцифровку. Карантин 2020–2021 років значно вплинув на креативні індустрії, тому можливості веб-трансляції надали багатьох театрам шанс продовжувати своє існування.

Онлайн-театр представляє собою один із засобів використання інноваційних інформаційно-комунікаційних технологій, що надає можливість задовольнити потреби аудиторії при перегляді вистави в контексті значного розширення кордонів театральної вистави. Це відбувається за допомогою трансляції театральної вистави в режимі реального часу або просто в записі [4, с. 70].

Більшість вистав цифрового театру має *високий рівень інтерактивності*, тому розраховані на показ в режимі реального часу.

Цифровий театр наразі багатий на нову термінологію, яка представляє собою широкий спектр використання різноманітних інформаційно-комунікаційних технологій під час підготовки вистави, а саме: віртуальний театр, цифровий театр, комп'ютерний театр, лімінальний перформанс, кіберформація, кібертеатр, посторганічний перформанс, гіперперформанс, телематичне мистецтво, кібердрама, гіпердрама тощо [4, с. 70].

Театр має унікальну привабливість, тому перегляд онлайн або інтернет-вистави ні в якому разі не може замінити досвід відвідування живої постановки.

Принципово виокремлюється **цифровий театр** – постановки, створені разом із фахівцями з технологій, призначені для користувачів цифрового середовища. [4, с. 70].

Відома дослідниця цифрового театру К. Папагіанноулі стверджує, що цифровий театр – це формування відчуття співіснування та співприсутності для віддаленої аудиторії в режимі реальному часу. «Поняття визначення «життєподібність» в кіберпросторі безпосередньо пов'язано з партисипативним та інтерактивним характером мережі Інтернет: оскільки відсутня участь глядача в реальному часі, то, відповідно, поняття співприсутності слабке і, таким чином, життєподібність стає безглуздою». [4, с. 70].

Викликають сумніви деякі дослідження науковців, зокрема, деякі дослідники стверджують, що цифровий театр передбачає високий рівень імерсивності та повного занурення глядача в театральну дію, в той час, як існує той факт, що повне занурення глядача у виставу можливе лише під час живої присутності у залі.

Також не доведено той факт, що яким чином цифровий театр забезпечує специфічну інтерактивність глядача та актора, і як глядач може впливати на розвиток сюжетної лінії, знаходячись зовсім в іншому місці.

Інформаційно-комунікаційні технології докорінно змінили теперішнє суспільство. Вони займають центральне місце у життєвому просторі сучасної людини. Інтернет як складна соціотехнічна система, здійснює процес створення, розповсюдження та обміну інформацією, створюючи нову інформаційну реальність. [2, с. 82].

Інформаційно-комунікаційні технології створюють нові смислові образи, норми, правила та принципи, тому з'являються нові передумови формування як громадської думки, так і індивідуальної свідомості кожної конкретної людини. [2, с. 82].

Сучасні інформаційно-комунікаційні технології сьогодні значно впливають на мислення, змінюючи докорінно свідомість людини та створюючи нову інформаційну реальність та простір. [2, с. 81].

Сьогодні у розпорядженні сценографа безліч інструментів комп'ютерної графіки. У сучасних виставах широко використовуються електронні декорації з мультимедійними екранами, відеопроєкції, світлодіодні костюми, світлові спецефекти, майданчики з дистанційним управлінням, конструктивні елементи.

Умовний театр виник на противагу натуралістичному і реалістичному театру. Виникає **проблема руйнування театральної умовності**, що становить проблему, наприклад, під час використання проєкцій у виставах. [1, с.10].

Природі мистецтва театру притаманна умовність, а цифровий театр передає цю умовність зовсім іншими засобами. Отже, постає питання: яка міра умовності притаманна цифровому театру? Чи існує взагалі таке поняття, як «умовність», у цифровому театрі?

Найважливішим компонентом у концепції умовного театру є **глядач**, який за допомогою своєї творчої уяви може добудувати самостійно загальну картину вистави. Головними елементами вистави є сценічна дія, грим, костюми, декорації. Це – естетичні елементи вистави. [1, с.12].

Під час перегляду онлайн вистави майже повністю нівелюється естетичний вплив театру, як живого мистецтва, перетворюючи виставу просто на продукт кінематографії.

Постає питання *життєподібності*: театр має свою таємницю, вистава має свою атмосферу. Все це стає майже недоступним при перегляді онлайн вистави. Часто інформаційні технології перебивають важливість сценічного слова, сюжету: сценічне слово стає вторинним, допоміжним засобом зображення, а театральні мізансцени перетворюються просто на окремі кадри, майже повністю втрачаючи при цьому естетичний вплив на глядача.

Те саме і стосується використання проєктованих зображень у виставі, які демонструють дію, крадучи простір для фантазії глядача. [1, с.12].

Тому при підготовці вистави дуже важливо дотримуватися збалансованості творчих ідей режисера та сценографа з використанням інформаційних технологій, щоб не перетворити сюжет вистави на розкадровану ілюстрацію місця та часу дії. [1, с.12].

Під час поєднання цифрових та традиційних технологій може спостерігатися перевтома глядача від цифрових технологій. Виникає також інша серйозна проблема: актор стає «блідою тінню» в масштабі сучасних цифрових інструментів. Цифрові технології відволікають глядача від справжньої живої акторської гри та глибокого розуміння сюжету, театральні компоненти нівелюються на тлі цифрових інструментів.

Деякі режисери-постановники намагаються завоювати увагу глядача медійністю та видовищністю вистав, використовуючи найсучасніші інформаційні технології, перетворюючи, таким чином, виставу на шоу, та забуваючи, що в театрі є власні закони створення образів. [1, с.15].

Дослідження підтвердили, що штучний інтелект не здатний створювати оригінальні власні речі. У той же час, сучасні цифрові технології та використання штучного інтелекту залежать значною мірою від програмних та інноваційних можливостей та навичок, якими необхідно володіти, тому постає ще питання підготовки відповідних фахівців. [6, с.106].

Деякі дослідники наголошують, що використання сучасних інформаційних технологій породжує вільну та суб'єктивну інтерпретацію творів мистецтва, що стало причиною розмивання кордонів професійного і «профанного», ставлячи під ризик істинні критерії художньої творчості.

Інші дослідники стверджують, що активне використання інформаційних технологій призводить до знищення самотності національних культур. [6, с.106].

Панує думка, що технології звинувачують у вторгненні у царину нематеріального, «інтимного», духовного, «сакрального», тобто, у відносини між глядачем та твором мистецтва, пригнічуючи творчу фантазію глядача та нівелюючи естетичний вплив творчого продукту. [3, с.70].

Представники класичної німецької філософії, наприклад, ставляться до інформаційних технологій як до чогось ворожого, чужого природі культури і мистецтва.

Наприклад, Хайм стверджує, що тенденції, пов'язані з розповсюдженням технологій, стають руйнівною силою, яка знищує або стирає «конфіденційність індивідуального розуму». Також дослідник стверджує, що вплив інформаційних технологій робить публіку керованою, стирає індивідуальність, перетворює людей на «сіру масу», нівелюючи майже споглядально-естетичну функцію та психічну глибину розуміння того чи іншого творчого продукту. [3, с.72].

Інший дослідник Б. Кіббе вважає, що «технології часто стають зброями проти митців», що є причиною зміни моделі поведінки суспільства, та призводить до зменшення свободи дій. [3, с.72].

Дослідник Н. Постман зазначає, що інформаційні технології виступають певними **метафорами**, за допомогою яких глядач сприймає реальність: ці метафори інтерпретують, класифікують, збільшують, зменшують, упорядковують, аргументують цей світ для глядача, тобто, фактично не залишаючи місця для самостійного глибокого аналізу та розуміння. Через дані метафори глядач не бачить насправді світ таким, яким він є: він бачить його таким, яким закодували його системи. [3, с.74].

На думку іншого дослідника, а саме Чендлера, технічний прогрес має абсолютну владу над суспільством, що може привести до почуття безпорадності. [3, с.75].

В умовах глобалізації суспільства, де на перше місце виходить техногенний напрямок розвитку суспільства, світ приречений до втрати найважливішого – чуттєвого, естетичного сприйняття світу. Адже саме естетичне виховання здатне навчити людину сприймати цей світ та твори мистецтва за законами прекрасного, а також організувати за цими законами своє власне життя. Звичайно, якщо ми кажемо про підґрунтя естетичного виховання, то таким підґрунтям стає певний естетично-культурний рівень розвитку людини. [5, с. 275].

Однією з основних функцій театру попри швидкий розвиток інформаційних технологій, окрім естетичної, виховної та психологічної функцій, – змусити глядача мислити, [5, с. 277].

Театр, як інститут, феномен, формує цілий спектр естетичного сприйняття світу, а саме: естетичних знань, естетичних суджень, естетичних ідеалів, естетичних смаків, естетичних переживань, естетичних почуттів, естетичної культури, тому постає питання: чи здатні інформаційні технології забезпечити естетичне виховання людини повною мірою?

Театру також притаманна психологічна функція, адже є прямий зв'язок між психологією та театром, де розуміння психології аудиторії стає вкрай важливим питанням при підготовці вистави. Це розуміння дозволяє режисерам засобами вистав апелювати або звертатися до певних емоційних реакцій глядачів. [5, с. 278].

Театральні режисери також можуть створювати захопливі «емоційні спецефекти» або «емоційні гойдалки», які зворушують та захоплюють глядачів. Це дозволяє режисерам дарувати глядачам більш захопливий та незабутній досвід. [7].

Жива вистава відіграє важливу роль в естетичному сприйнятті атмосфери вистави глядачем, де важливими є емоційне забарвлення, емпатія глядача, просторове усвідомлення, психологія кольору, елементи одягу або декорацій: всі ці елементи значно впливають на емоційний стан глядачів, викликаючи певні реакції. [7].

Театр здатний виконувати безліч **важливих функцій**, а саме: художнє самовираження, культурна рефлексія та збереження культурної спадщини, розважальна функція, освіта та просвітництво, емоційне та психологічне дослідження, економічний вплив. [8].

Постає питання, чи здатні інформаційні технології забезпечити всі вищезазначені естетичні компоненти театрального мистецтва? Чи здатні інформаційно-комунікаційні інструменти забезпечити виконання всіх функцій повною мірою?

Висновки. Отже, інформаційні технології мають як позитивний, так і негативний вплив на організацію театральної справи, зокрема, – підготовку вистави. З одного боку, технології стають частиною театральної вистави, створюючи при цьому справжнє шоу, а з іншого боку, – повністю нівелюють роль живої людини в мистецтві, не залишаючи простору для фантазії та роздумів глядача. Доведено, що інформаційні технології мають значний вплив на свідомість та мислення глядача та суспільства в цілому, формуючи нові принципи розуміння творчого продукту, що значно нівелює художньо-естетичні принципи, та призводить до появи такого феномену як «масова культура».

Отже, питання гармонійного поєднання традиційних та цифрових форм у театральній справі, де зберігається важливість кожного компонента вистави, залишається вкрай важливим. Важливо зберігати баланс, де цифрові технології будуть супроводжувати сюжет або театральну дію, не стаючи ні в якому разі заміником справжнього твору мистецтва з його психологічним та естетичним впливом.

Список використаних джерел

1. Колот Д. Інтеграція мультимедійних технологій у простір театру. *Актуальні питання гуманітарних наук*. Вип. 38, том 2, 2021. С. 10-15
2. Рудакевич Ю., Назаревич Л. Вплив інформаційно-комунікаційних технологій на формування свідомості людини. III Міжнародна науково-практична конференція молодих учених та студентів «Філософські виміри техніки» (PDT-2022). С. 81-83
3. Совгира Т. Суперечливість положень «технофобії» та «технофілії» у дзеркалі культурологічної думки. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. Вип. 35, 2020. С. 69-75

4. Хвостова Т. Становлення та тенденції розвитку цифрового театру в сучасній інтернет-культурі. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. № 2. 2023. С. 69-74

5. Юдін М. Театр як один із найвпливовіших засобів естетичного виховання. *Педагогіка вищої та середньої школи*. – 2013. – Вип. 39. С. 275-280

6. Ясенєв О. Вплив сучасних цифрових технологій на образотворче мистецтво. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. № 2. 2023. С. 106-110

7. Theater and Psychology. URL: <https://www.numberanalytics.com/blog/theater-and-psychology-ultimate-guide> (дата звернення: 18.11.2025).

8. What are the functions of theatre? URL: <https://www.quora.com/What-are-the-functions-of-theatre> (дата звернення: 18.11.2025).