

УДК 792.07

DOI 10.32461/2226-3209.1.2025.328020

Цитування:

Мох-Марінкович Ю. О. Імерсійність сценічних практик: що робить їх занурюючими. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв* : наук. журнал. 2025. № 1. С. 429–433.

Мох-Марінкович Юлія Олександрівна,
педагог вокальної школи Gasta Diva
(м. Мюнхен, Німеччина)
<https://orcid.org/0009000462263655>
mohulia17@gmail.com

Mokh-Marinkovic Iu. (2025). Immersiveness of Stage Practices: What Makes Them Immersive. *National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald: Science journal*, 1, 429–433 [in Ukrainian].

ІМЕРСІЙНІСТЬ СЦЕНІЧНИХ ПРАКТИК: ЩО РОБИТЬ ЇХ ЗАНУРЮЮЧИМИ

Мета статті – виявити і охарактеризувати основні особливості імерсійних сценічних практик, серед яких: невизначеність сценічного простору, багатомірність наративу, інтерактивність, сенсорне залучення тощо. **Методологія дослідження** полягає у застосуванні низки методів і підходів. Загальнонаукових (аналізу, синтезу, узагальнення тощо) та спеціальних, зокрема інтегрованих із мистецтвознавства. Наприклад, феноменологічний підхід наголошує на індивідуальному досвіді зустрічі з мистецьким твором та дав змогу проаналізувати специфіку імерсійного мистецтва крізь призму сприйняття глядача. **Наукова новизна** полягає дослідження полягає у визначенні ключових факторів, які впливають на створення ефекту занурення у сценічних практиках. **Висновки.** Імерсійні сценічні практики відносять до експериментальної театральної форми. Вони розширюють традиційні уявлення про сценічне мистецтво, створюючи нові форми комунікації між актором, драматичною історією, простором і глядачем. До основних характеристик імерсійних сценічних практик відносять: зміни у взаємодії із аудиторією, коли глядач стає активним учасником дійства, максимально включаючись у нього; невизначеність простору, що дає змогу сценічній формі адаптуватися до різних місць і просторів, перетворювати нетрадиційні місця у драматичне середовище; багаторівневий наратив, коли історії позбавляються змісту, а події розгортаються нелінійно за різними сюжетами і в різних просторах, які глядач обирає самостійно; сенсорне залучення за допомогою активізації різних органів чуття викликає сильні емоції, даючи можливість глядачам безпосередньо проживати історію; змінюється роль митця, який готується грати у невизначених обставинах, що, у свою чергу, стимулює його творчий розвиток; інтерактивність – спілкування з акторами, залаштунові знайомства з творчим процесом тощо.

Ключові слова: сценічні практики, імерсійність, сценічний простір, наратив, інтерактивність, глядач.

Mokh-Marinkovic Iuliia, Teacher, vocal school 'Gasta Diva', (Munich, Germany)

Immersiveness of Stage Practices: What Makes Them Immersive

The purpose of the article is to identify and characterise the main features of immersive stage practices, including: the uncertainty of the stage space, the multidimensionality of the narrative, interactivity, sensory involvement. **The research methodology** consists in applying a number of methods and approaches. General scientific (analysis, synthesis, generalisation) and special ones, in particular integrated from art history. For example, the phenomenological approach emphasises the individual experience of encountering a work of art and made it possible to analyse the specifics of immersive art through the prism of the viewer's perception. **The scientific novelty** of the study lies in identifying key factors that influence the creation of the immersion effect in stage practices. **Conclusions.** Immersive stage practices are classified as an experimental theatrical form. They expand traditional ideas about stage art, creating new forms of communication between the actor, dramatic story, space and viewer. The main characteristics of immersive stage practices include: changes in interaction with the audience, when the viewer becomes an active participant in the action, maximally involving himself in it; the uncertainty of space, which allows the stage form to adapt to different places and spaces, transforming non-traditional places into a dramatic environment; a multi-level narrative, when stories are deprived of meaning, and events unfold nonlinearly according to different plots and in different spaces that the viewer chooses independently; sensory involvement through the activation of various senses evokes strong emotions, allowing the viewer to directly experience the story; the role of the artist, who is preparing to play in uncertain circumstances, changes, which, in turn, stimulates his creative development; interactivity – communication with actors, behind-the-scenes acquaintance with the creative process.

Keywords: stage practices, immersiveness, stage space, narrative, interactivity, spectator.

Актуальність теми дослідження. Сценічний світ став активним учасником переходу до ефекту занурення (імерсії), дедалі помітніше використовуючи імерсійні форми сценічних практик.

Імерсійні форми сценічних практик – це театральні та перформативні форми, які залучають глядачів до активної участі в дійстві, тобто безпосередньо до подій та облаштування простору історії, яка відбувається у сценічному просторі. Вони можуть створювати більш привабливі та незабутні шоу, ламаючи традиційні стереотипи щодо сценарію, сценічного простору, ролі акторів та глядача.

Насамперед такі практики розмивають межі між акторами та глядацькою аудиторією, тому що їхня основна мета – сприяти глибокому зануренню глядача у світ вистави, зробити його співучасником сценічного наративу.

Імерсійні сценічні практики змінюють традиційні уявлення про сцену, глядача, виконавця і мистецтво загалом. Тому їх дослідження дає змогу зрозуміти, як змінюється мистецтво, форми комунікації з глядачем, які перспективи відкриваються перед сучасним театром та його акторами.

Водночас застосування особливостей імерсійних технік у різноманітних перформансах, мистецьких інсталяціях, кінофільмах і под. сприяє емоційному «включенню» аудиторії у дослідження актуальних суспільних проблем.

Аналіз досліджень та публікацій. Імерсійність – не нова тема досліджень у зарубіжній науці.

Г. Вайт у статті «Про імерсійний театр» [13] використовуючи підхід, отриманий із когнітивної лінгвістики, який розвивається через (син)естетику Машон і феноменологічну естетику Гайдеггера, розкриває значення поняття «театр із зануренням», спираючись на вистави двох лондонських театральних компаній Shunt і Punchdrunk [13].

Особливості імерсійного культурно-мистецького досвіду в інших країнах досліджують у своїх публікаціях В. Холл Фернандес («Імерсійний досвід і емоційний дизайн у сценічному дизайні трьох постановок Коста-Ріки») [9] та І. Гревцова і Дж. Сібіна («Досвід культурної імерсії: формати та тенденції Німеччини») [8].

В. Холл Фернандес аналізує наслідки та цінність внеску імерсійного досвіду, а також через характеристики трьох дизайнів сцени від трьох різних груп із Коста-Ріки, які за допомогою імерсійного досвіду пропонують викликати емоції у глядачів, деталізує відповідальність за емоційну та фізичну участь,

яку вимагає імерсійна пропозиція від учасників постановки [9].

І. Гревцова та Дж. Сібіна у практичному посібнику аналізують діапазон форматів імерсійного культурного досвіду, зупиняючись на тих, які містять високі дози занурення [8].

Українська дослідниця О. Губернатор у публікації «Імерсивні культурні практики XXI століття: особливості та прийоми» [2] аналізує основні характеристики, особливості прояву, різноманітні типи і специфічні аспекти функціонування імерсивності в культурних практиках [2].

У статті «Імерсивні середовища, VR, AR в українському сучасному мистецтві останніх років» [5] О. Чепелик розглядає «особливості формування імерсивного середовища та практик створення проєктів VR та AR в українському сучасному мистецтві останніх років. Зроблено спробу опрацювання теоретичних засад розвитку імерсивних середовищ та VR, огляд і аналіз проєктів, що використовують дигітальні технології задля створення імерсії та AR» [5, с. 23].

О. Кундеревиц, К. Кириленко та О. Бенюк у публікації «Імерсивність як мистецька стратегія початку XXI століття (аналіз театального досвіду та його філософських підвалин)» [3] розкривають полісемантичність поняття імерсивності; аналізують «імерсивний досвід сучасного театального мистецтва в контексті реалізації ним новітніх мистецьких стратегій (...) трансформаційний потенціал імерсивних практик» [3, 174].

У статті «Нові наративи, імерсійні та інтерактивні художні практики у відеоарті та аудіовізуальній культурі епохи постмодерну» [4] І. Печеранський та О. Губернатор досліджують «трансформацію наративів та пов'язані з ними жанрові метаморфози і художні практики у відеомистецтві та аудіовізуальній культурі епохи постмодерну» [4], зокрема творчі експерименти, «які супроводжувалися зміною наративів і появою нових імерсійних та інтерактивних художніх практик» [4].

Мета статті – виявити і охарактеризувати основні особливості імерсійних сценічних практик, серед яких: невизначеність сценічного простору, багатомірність наративу, інтерактивність, сенсорне залучення тощо.

Виклад основного матеріалу. Артисти завжди прагнули інтеграції глядача у сценічне дійство, застосовуючи технології, які «були під рукою» в конкретний період часу, пов'язуючи імідж-паблік із генерацією очікувань та провокацією публіки [9].

Як зазначають українські дослідники І. Печеранський та О. Губернатор, особливо в епоху постмодерну активізувався «інтерес художників до конститування «відкритої» комунікації (...) сформувалася тенденція (...) до перетворення глядача / реципієнта на активного учасника, зокрема через реалізацію особливих режимів сприйняття творів» [4, 67].

До таких «особливих режимів сприйняття творів» можна віднести низку характеристик імерсійних сценічних практик.

По-перше, зміни у *взаємодії з аудиторією*. «Метою імерсивності є створення безпосереднього зв'язку між об'єктом, подією, дією та її сприйняттям людиною для глибинного занурення в культурне середовище: театральне, кінематографічне, виставкове, музейне, екскурсійне, розважальне та ін.» [2, 283] – констатує О. Губернатор. Глядачі можуть впливати на розвиток сюжету, взаємодіяти з акторами або навіть ставати частиною вистави.

Крім того, стираючи межі між реальністю та вигадкою, імерсійний досвід сприяє глибшому зв'язку між митцями та глядацькою аудиторією. Глядачі стають активними учасниками, взаємодіючи з історією та героями більш інтимним способом, створюється відчуття спільного внеску у виставу. Так імерсійний досвід фактично стирає межу між митцем і глядачем. Адже імерсійне дійство «формує глядача як учасника креативної взаємодії людей, що спільно створюють і переживають разом, кожен у свій унікальний спосіб, певну історію чи подію. Пошуки наперед не відомих рішень призводять до різноманітних інтерпретацій, що засвідчують унікальність досвіду кожного» [3, 176].

На думку Р. Нуччі, необхідно брати до уваги ендогенні та екзогенні фактори, які відповідають за формування сприйняття глядача, яке є приватним, індивідуальним, а також колективним, коли воно виникає внаслідок взаємодії у суспільстві чи соціальних групах [12].

Відсутність традиційного розмежування сцени і залу дає змогу акторам та глядачам не просто вільно рухатися спільним простором. Імерсійні постановки звільняються від рамок звичайної сцени, яка завжди була чи не найбільш цінною складовою сценічного мистецтва та використовувалася для створення на ній відповідних образів, які допомагали досягти мети дійства. При цьому саме сценічний дизайн формував не лише художні варіанти, а й досвід спостерігача, рівень участі та імерсії [7, 405].

Утім саме вихід за межі звичайної сцени дає змогу глядачам стати активними учасниками розповіді. Тому другою визначальною характеристикою імерсійних сценічних практик є *невизначеність простору*.

Імерсійне дійство може відбуватися поза традиційною сценою: у покинутих будівлях, на вулицях, у музеях, квартирах тощо. Ці фізичні інтер'єри та рух глядача через них стають частиною драматургії твору [13]. Тобто активізація імерсійних постановок дозволяє їм адаптуватися до різних місць і просторів, а не обмежуватися традиційними театральними умовами. Така гнучкість дає змогу митцям разом з глядачами колективно перетворювати нетрадиційні місця, такі як покинуті будівлі, склади чи навіть відкриті простори, у спеціальне драматичне середовище. Як зазначає О. Грау, крім копіювання, трансформація реальності є центральною компетенцією та суттю мистецтва: створення реальності, індивідуальної реальності, колективної реальності [7, 402].

Третя характеристика імерсійних сценічних практик – *багаторівневий наратив*. Це складна структура розповіді, яка взаємодіє із глядачем у багатовимірному просторі та часі. Історія вистави позбавляється змісту та представляє поетичну структуру, в якій дія розгортається не лінійно, а багатовимірно. Різні сюжетні лінії навіть можуть переплітатися або існувати паралельно, дозволяючи аудиторії занурюватися у драматичну розповідь із різних позицій. Тобто вистава не обмежується одним поглядом на події – персонажі можуть мати власні історії, а сцени відбуватися одночасно в різних просторах, де розкривають паралельні лінії розповіді, а глядач сам обирає, за якою сюжетною лінією йому слідувати.

Така робота з «диз'юнктивними» та нелінійними наративами, призводить до «деконструкції традиційних художніх форм на базі моделі «відправник – отримувач» та перетворює оповідь на акт інтеркомунікації (...) головну роль відіграє глядач/реципієнт» [4, 67]. Адже нелінійна структура історії дає змогу глядачу взаємодіяти з різними фрагментами сюжету. Він не просто спостерігає, а стає частиною дії, впливаючи на її розвиток. У результаті отримує унікальний досвід залежно від власного вибору маршруту розвитку сюжету.

Через відсутність чіткого закінчення, множинність сюжетних ліній і особистий вибір глядача багаторівневий наратив може мати відкрити або суб'єктивну розв'язку.

Такий наратив візуально проявляється у фрагментації сценічного простору, адже поезія тексту має мати еквівалент на сцені. Ф. Аравена називає це драматургією простору, який створюється через різні чуттєві рівні, емоції та сприйняття того, що пропонує текст [6, 13–15].

Таку драматургію простору можна визначити як форму візуальної драматургії, коли сценічна конфігурація функціонує як важливий агент у розвитку та комунікації драматичної дії. Драматургія простору розглядає сцену як візуальний наративний засіб, де кадри є значущими елементами мови, в якій сходяться сценографія, освітлення та музика [11].

Драматургія простору завжди підпорядковувалася меті зміни кодів і візуальності сценічної форми як способу творення драматичного дискурсу, протилежного традиційному. За допомогою її ресурсів досягалося спілкування із глядачем через образи, які викликають емоції паралельно з тими, що походять від драматичного розвитку історії. Тому четвертою характеристикою імерсійних сценічних практик є *сенсорне залучення*.

Як зазначають дослідники, позитивний або негативний емоційний досвід можна отримати від використання певних об'єктів, якщо розуміти естетичну функцію сценічного дійства та знати внутрішні та зовнішні чинники, які впливають на людину [12]. Це сприяє глибшому зануренню в мистецтво, розширює можливості театру та перформансу.

Оточення, реквізит, фізична присутність акторів, використання звуків, запахів, дотиків та навіть смаків створюють ефект повного занурення у світ вистави. Так імерсійний сценічний дизайн поєднується з метою постановки – викликати емоції, а не просто показувати історію. Творці сцени стають провідниками в конвергентному досвіді [10, 76], а індивід подорожує потоком насолоди та життєвої сили, що є наслідком його інверсії в екосистему знаків та ігрове середовище [10, 73].

Крім того, коли глядач інтегрується у виставу, в нього виникає глибокий емоційний зв'язок із твором. Загалом імерсійні вистави викликають сильні емоції, дозволяючи глядачам не лише спостерігати за історією, а й безпосередньо проживати її.

По-п'яте, *змінюється роль митця*, адже переосмислюються традиційні виконавські практики, стани присутності та їх застосування. Актор готується не тільки до виступу, а й до того, щоб «жити» у своєму тілі, створюючи мости між технікою та емоціями, між наміром і

реакцією. Кожна його дія є рефлексією, щоб стати справжнім учасником чи свідком несподіваного розвитку сюжету та перетворити сценічний простір на органічний, живий досвід.

Варто зазначити, що участь глядача є важливою, але не обов'язковою, утім, сама пропозиція занурення – це завжди стимул для творчого процесу митця. Як слушно зазначають українські дослідники О. Кундеревич, К. Кириленко та О. Бенюк, імерсійний досвід «успішно реалізує потреби людини в самозаглибленні, чуттєвості, тілесності, в утвердженні себе як гармонійної особистості (...) сприяє глибинним трансформаціям творчого потенціалу (...) формуванню особливого ставлення до життя на основі відкритості, «занурення», інтерсуб'єктивності та тілесності» [3, 174]. Недарма Г. Вайт вважає, що імерсійні театри, що використовують великі середовища, які, у свою чергу, досліджують глядачі, дають змогу не лише знайти виставу, а іноді й себе у ній [13, 221].

По-шосте, *інтерактивність*. Інноваційний імерсійний підхід до сценічних практик не тільки розширює участь аудиторії, а й відкриває нові можливості для інтерактивності. Крім безпосередньої участі у виставі, сюди можна віднести інтерактивні інтерв'ю, під час яких глядачі можуть спілкуватися з творчою командою та акторами після шоу. Вони сприяють глибшому зв'язку та розумінню творчої роботи. Екскурсії за лаштунки також пропонують унікальний погляд на світ театру та дають глядачам можливість оцінити майстерність і зусилля, які докладаються митцями для втілення драматичного наративу в сценічне життя. «Такі просвітницькі ініціативи є актуальними, і доповнення їх сучасними цифровими та інтерактивними засобами лише сприятиме залученню відвідувачів, особливо молоді» [1, 41].

Висновки. Імерсійні сценічні практики відносять до експериментальної театральної форми. Вони розширюють традиційні уявлення про сценічне мистецтво, створюючи нові форми комунікації між актором, драматичною історією, простором і глядачем.

До основних характеристик імерсійних сценічних практик відносять: зміни у взаємодії із аудиторією, коли глядач стає активним учасником дійства, максимально включаючись у нього; невизначеність простору, що дає змогу сценічній формі адаптуватися до різних місць і просторів, перетворювати нетрадиційні місця у драматичне середовище; багаторівневий наратив, коли історії позбавляються змісту, а події розгортаються нелінійно за різними сюжетами

і в різних просторах, які глядач обирає самостійно; сенсорне залучення за допомогою активізації різних органів чуття викликає сильні емоції, даючи можливість глядачам безпосередньо проживати історію; змінюється роль митця, який готується грати у невизначених обставинах, що, у свою чергу, стимулює його творчий розвиток; інтерактивність – спілкування з акторами, залаштуноківі знайомства з творчим процесом тощо.

Для кращого залучення в імерсивних сценічних практиках використовують новітні технології, зокрема віртуальну та доповнену реальність, гейміфікацію тощо. Їх дослідження – перспективний напрям подальшого наукового пошуку.

Література

1. Вільчинська І. Ю., Святненко А. В., Губіна О. П. Новітні форми соціокультурної репрезентації музею. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. Вип. 47. Рівне : РДГУ, 2023. С. 39–45.
2. Губернатор О. Імерсивні культурні практики ХХІ століття: особливості і прийоми. *Культурологічний альманах*. 2022. № 3. С. 283–289.
3. Кундеревич О., Кириленко К., Бенюк О. Імерсивність як мистецька стратегія початку ХХІ століття (аналіз театрального досвіду та його філософських підвалин). *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Мистецтвознавство*. 2021. Вип. 45. С. 174–182.
4. Печеранський І., Губернатор О. (2024). Нові нарративи, імерсійні та інтерактивні художні практики в відеоарті та аудіовізуальній культурі епохи постмодерну. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Мистецтвознавство*. 2024. № 50. С. 67–73.
5. Чепелик О.. Імерсивні середовища, VR, AR в українському сучасному мистецтві останніх років. *Сучасне мистецтво*. 2021. С. 23–40.
6. Aravena F. Un festín de despedida. *Caras*. 1999. № 297. P. 13–15
7. Grau O. Virtual Art From Illusion to Immersion, USA: Massachusetts Institute of Technology, 2023. 431 p.
8. Grevtsova I., Sibina J. Experiencias inmersivas culturales: Formatos y tendencias Alemania: GmBh, 2020. 236 p.
9. Hall Fernández W. Experiencias inmersivas y diseño de emociones en el diseño escénico de tres puestas en escena costarricense. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*. 2024. № 225. P. 143–152.
10. Hernández E. Hacia una experiencia escénica de convergencia: Los mecanismos transicionales del rito de paso, aplicados a la creación escénica inmersiva. *AusArt*. 2019. № 7 (1). P. 67–77.
11. La dramaturgia del espacio. URL: <https://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-97279.html> (дата звернення: 20.01.2025).
12. Nucci R., Raposo F., Damaison A., Paschoarelli L. Diseño + Realidad Virtual: Revisión Teórica de

Conceptos, reflexiones y prácticas de UX. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*. 2024. № 225 P. 115–134.

13. White G. On Immersive Theatre. *Theatre Research International*. 2012. Vol. 37 (3). P. 221–235.

References

1. Vilchynska, I. Y., Sviatnenko, A. V., & Hubina, O. P. (2023). New Forms of Socio-Cultural Representation of the Museum. *Ukrainian Culture: Past, Present, Development Paths*, 47, 39–45 [in Ukrainian].
2. Hubernator, O. (2022). Immersive Cultural Practices of the 21st Century: Features and Techniques. *Culturological Almanac*, 3, 283–289 [in Ukrainian].
3. Kunderevych, O., Kyrilenko, K., & Beniuk, O. (2021). Immersiveness as an Artistic Strategy of the Beginning of the 21st Century (Analysis of Theatrical Experience and its Philosophical Foundations). *Bulletin of the Kyiv National University of Culture and Arts. Series: Art Studies*, 45, 174–182 [in Ukrainian].
4. Pecheranskyi, I., & Hubernator, O. (2024). New Narratives, Immersive and Interactive Artistic Practices in Video Art and Audiovisual Culture of the Postmodern Era. *Bulletin of the Kyiv National University of Culture and Arts. Series: Art Studies*, 50, 67–73 [in Ukrainian].
5. Chepelyk, O. (2021). Immersive Environments, VR, AR in Ukrainian Contemporary Art of Recent Years. *Contemporary Art*, 3, 23–40 [in Ukrainian].
6. Aravena, F. (1999). Un festín de despedida. *Caras*. 297, 13–15 [in Spanish].
7. Grau, O. (2023) Virtual Art from Illusion to Immersion. Massachusetts Institute of Technology [in English].
8. Grevtsova, I., & Sibina, J. (2020). Experiencias inmersivas culturales: Formatos y tendencias Alemania: GmBh [in Spanish].
9. Hall Fernández, W. (2024). Experiencias inmersivas y diseño de emociones en el diseño escénico de tres puestas en escena costarricense. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*, 225, 143–152 [in Spanish].
10. Hernández, E. (2019). Hacia una experiencia escénica de convergencia: Los mecanismos transicionales del rito de paso, aplicados a la creación escénica inmersiva. *AusArt*, 7 (1), 67–77 [in Spanish].
11. La dramaturgia del espacio. (n.d.). URL: <https://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-97279.html> [in Spanish].
12. Nucci, R., Raposo, F., Damaison, A., & Paschoarelli, L. (2024) Diseño + Realidad Virtual: Revisión Teórica de Conceptos, reflexiones y prácticas de UX. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 225, 115–134 [in Spanish].
13. White, G. (2012) On Immersive Theatre. *Theatre Research International*, 37 (3), 221–235 [in English].

Стаття надійшла до редакції 10.01.2025
Отримано після доопрацювання 11.02.2025
Прийнято до друку 18.02.2025