

СЦЕНІЧНЕ МИСТЕЦТВО

УДК 37.013.73

DOI 10.32461/2226-3209.3.2025.344476

Цитування:

Гордєєв С. І. Впровадження сучасних технологій у процес створення театральних вистав та перформансів у сценічному просторі України та за кордоном. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв* : наук. журнал. 2025. № 3. С. 336–341.

Гордєєв Сергій Іванович,
кандидат мистецтвознавства, професор,
професор кафедри режисури
Харківської державної академії культури,
заслужений діяч мистецтв України
<https://orcid.org/0000-0002-5654-0837>
sergeygordeyev1402@gmail.com

Gordeyev S. (2025). Implementation of Modern Technologies in the Process of Creating Theatre Shows and Performances in the Stage Space of Ukraine and Abroad. *National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald: Science journal*, 3, 336–341 [in Ukrainian].

**ВПРОВАДЖЕННЯ СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ
У ПРОЦЕС СТВОРЕННЯ ТЕАТРАЛЬНИХ ВИСТАВ ТА ПЕРФОРМАНСІВ
У СЦЕНІЧНОМУ ПРОСТОРІ УКРАЇНИ ТА ЗА КОРДОНОМ**

Мета статті – виявити особливості цифрових технологій як інноваційного режисерського інструментарію в постановках сучасного українського та закордонного театру. **Методологія дослідження.** Застосовано аналітичний метод і метод теоретичного аналізу для опрацювання наукової літератури з теми дослідження; типологічний та структурно-функціональний метод, завдяки якому з'ясовано різновиди та особливості цифрового режисерського інструментарію; метод компаративного аналізу – для порівняння рівня інтегрування інноваційних технологій в європейському та українському театрі та ін. **Наукова новизна.** Розглянуто проблематику інтегрування в сучасний театр інноваційних технологій як засобів реалізації режисерського задуму; окреслено особливості впровадження цифрових технологій в процес створення театральних вистав та перформансів; на основі компаративного аналізу виявлено ряд технологій, що використовуються в постановках сучасних українських та європейських режисерів. **Висновки.** Технічні інновації є невід'ємною частиною еволюції театру. За результатами дослідження виявлено, що на сучасному етапі розвитку театального мистецтва впровадження інноваційних цифрових технологій в процес створення вистав і перформансів є не лише ефективним засобом привернення уваги глядача, надання можливості отримати новий досвід, а й дієвим інструментарієм, що сприяє втіленню режисерської ідеї постановки. Різноманітні фото- та відеопроєкції, звуковий супровід та світлові ефекти, мультимедійні декорації, комп'ютерні ефекти, онлайн-зйомка, демонстрація фото- та відеодокументів, віртуальний реквізит, інсталяції, 3D-ефекти та ін. окрім посилення візуального ряду та створення яскравого сценічного дизайну, надають можливість розкрити емоційний стан та внутрішні переживання персонажа; посилити увагу на необхідних режисеру моментах; створити яскраві та сповнені глибинного філософського наповнення метафоричні образи; змістити акценти на ті аспекти п'єси, що досі лишалися недостатньо висвітленими в театральній практиці та ін. Звернення українських режисерів-постановників до цифрового інструментарію здебільшого обмежується відеопроєкціями, тоді як на сценах європейських театрів тяжіє до віртуальної реальності, технологій захоплення руху та ін.

Ключові слова: сучасний театр, режисура, вистави, цифрові технології, мультимедійні засоби, відеопроєкції, віртуальна реальність.

Gordeyev Serhiy, Honoured Artist worker of Ukraine, Candidate of Art Criticism, Professor, Professor of the Department of Directing, Kharkiv State Academy of Culture

Implementation of Modern Technologies in the Process of Creating Theatre Shows and Performances in the Stage Space of Ukraine and Abroad

The purpose of the article is to identify the features of digital technologies as innovative directorial tools in the productions of modern Ukrainian and foreign theatre. **Research methodology.** The analytical method and the method of theoretical analysis were applied to study the scientific literature on the topic of the study; the typological and structural-functional method, thanks to which the varieties and features of digital directorial tools were clarified; the

method of comparative analysis – to compare the level of integration of innovative technologies in European and Ukrainian theatre. **Scientific novelty.** The issues of integrating innovative technologies into modern theatre as a means of implementing the director's plan are considered; the features of introducing digital technologies into the process of creating theatrical performances and performances are outlined; based on comparative analysis, a number of technologies used in the productions of modern Ukrainian and European directors are identified. **Conclusions.** Technical innovations are an integral part of the evolution of the theatre. The results of the study revealed that at the current stage of the development of theatrical art, the introduction of innovative digital technologies into the process of creating plays and performances is not only an effective means of attracting the viewer's attention, providing an opportunity to gain new experience, but also an effective tool that contributes to the implementation of the director's idea of the production. Various photo and video projections, sound and lighting effects, multimedia decorations, computer effects, online filming, demonstration of photo and video documents, virtual props, installations, 3D effects, etc. in addition to enhancing the visual range and creating a bright stage design, provide an opportunity to reveal the emotional state and internal experiences of the character; to increase attention to the moments necessary for the director; to create bright and metaphorical images full of deep philosophical content; shift the emphasis to those aspects of the play that have so far remained insufficiently covered in theatrical practice. The use of digital tools by Ukrainian directors is mostly limited to video projections, while on the stages of European theatres it tends to virtual reality, motion capture technologies.

Keywords: modern theatre, directing, performances, digital technologies, multimedia tools, video projections, virtual reality.

Актуальність теми дослідження. Протягом першої чверті ХХІ ст. театральне мистецтво перебуває в динамічному трансформаційному процесі, впливовими чинниками якого стали тенденції соціокультурного простору, зумовлені глобалізацією, євроінтеграцією, цифровізацією, еволюцією інформаційно-комунікаційних технологій та ін. На сучасному етапі використання різноманітних традиційних та інноваційних технологій стає невід'ємною частиною процесу створення вистав як для європейських, так і для українських театрів. Їх різноманітність та варіативність використання в процесі втілення режисерського задуму постановки в практиках сучасного театру зумовлює актуальність дослідження.

Аналіз публікацій. Одним із актуальних напрямів сучасного мистецтвознавства є поєднання традицій та інновацій, що в театральному контексті зазвичай реалізуються завдяки використанню інноваційних технологій. Так, наприклад, дослідження мультимедійних засобів на сучасній театральній сцені здійснює Г. Липківська [3]. Виявленню та аналізу режисерських інновацій використання технічних засобів та технологій у сценічних постановках в традиційних та новаторських формах присвячено публікацію К. Юдової-Романової, В. Стрельчук та Ю. Чубукової [7] – основний акцент авторками зроблено на особливостях інтегрування комп'ютерних та інженерних технологій. Аналіз використання цифрових інструментів в практиці сучасного театру здійснюють Т. Бойко, М. Татаренко, К. Юдова-Романова, Ю. Цивата та Я. Ланчак [10]. Дослідженню дигітальних технологій сучасного сценічного мистецтва в контексті семіотики освітлення присвячено статтю О. Ільницької та

В. Ільницького [2]. Окремі аспекти означеної проблематики висвітлено в публікаціях А. Докової «3d-mapping як засіб створення асоціативних аспектів художнього образу» [1], С. Триколенко «Формування сценічного середовища за допомогою мультимедійних засобів як один з прийомів поєднання новітнього медійного та традиційного образотворчого мистецтва» [6], О. Попова «Сценічний дизайн в контексті специфіки розвитку сучасного українського драматичного театру» [4], О. Савчук «Опера та сучасні арттехнології, виклики часу перед професією режисера» [5] та ін. Акцентуючи на значному внеску українських науковців у розробку проблематики впровадження цифрових технологій в сучасні перформанси та вистави, водночас доводить визнати, що темпи розвитку цифрових інновацій і багата театральна практика вимагають подальших досліджень.

Мета статті – виявити особливості цифрових технологій як інноваційного режисерського інструментарію в постановках сучасного українського та закордонного театру.

Виклад основного матеріалу. Театр – це вид мистецтва, що відображає функціональні можливості, духовний та емоційний світ суспільства та являє його відродженням не лише зовнішньо, а й на глибинному рівні. Театральна подія по суті є актом інтерпретації, що набуває цінності лише в рамках, в яких вона відбувається. Оскільки театр заснований на стосунках між актором і глядачем, він завжди існує в певних політичних та соціокультурних координатах, він не може бути абстрагований від конкретних економічних умов та технологічного розвитку,

що безпосередньо пов'язано з театральною практикою. В багатьох випадках технології нерозривно пов'язані зі сценічною майстерністю і не є основоположним елементом розвитку театральної лексики, а в інших наявність інноваційних технологій набуває характеру естетичної революції.

Використання інноваційних технологій в театральному мистецтві – процес, який супроводжує весь історичний розвиток театру, активізуючись в періоди революційних винаходів. Початок ХХ ст., який ознаменував зародження режисерського театру характеризується дуальністю підходів до технологій: з одного боку, представники авангардного руху, зацікавлені у превалюванні візуального в театральному дискурсі, сміливо експериментували з інтегрування мультимедійних технологій, з іншого – консерватори, для яких технології були ворогами традиції. Поява кінематографа та перші спроби запозичення окремих рис кінолексики засобами включення рухомих зображень, що стали відмінною рисою нового медіа, в тканину театральної вистави, призвели до формування нової чуттєвості в театрі завдяки зміщенню увагу глядача з вербального до візуального. Один із провідних представників європейського режисерського театру початку ХХ ст. Е. Піскатор наголошував на тому, що «техніка – це художня необхідність сучасного театру. Вона руйнує застарілу форму оптичної коробки, щоб піднести сцену на рівень історії» [13, 43].

Протягом останніх кількох десятиліть цифрові технології стали частиною вистави та перформансу, інтегрувавши їх візуальну мову. В Україні режисерські експерименти пов'язані в першу чергу з творчістю Д. Богомазова (вистава «Жінка з минулого» за п'єсою Р. Шиммельпфенніга, театр «Вільна сцена», 2008), А. Бакірова («Комедія посилок» В. Шекспіра, 2015), М. Голенка («Афродізіак» В. Понізова, 2016), А. Жолдака («Войcek» Г. Бюхнера, 2008; «Zholdak dreams: викрадачі почуттів», 2015) В. Кучинського (поетична інсталяція «Форум екстази» Б. І. Антонича, 2009) та ін. Євроінтеграційні процеси позитивно вплинули на розширення режисерських технологій завдяки можливості запозичення провідного досвіду та подальшого розвитку власного бачення можливостей застосування технічних інновацій.

Найбільш поширеним у театральних практиках є використання електронних декорацій, відеопроєкцій, мультимедійних екранів, світлодіодних костюмів та завіс, а

також розмаїття світлових спеціальних ефектів, конструктивних елементів керованих платформ та ін. [10, 2]. Мультимедійні технології в театральних постановках є потужним засобом взаємодії глядача з візуальним оформленням, де текст, графіка та звук синтезовано з акторською грою, музичною та живо синхронізацією вистави [9]. На думку науковців, використання цифрових технологій збагачує сучасний театр актуальними технічними концепціями та форматами. Серед важливих інструментів втілення режисерського задуму в театральній постановці особливе значення має світловий дизайн, що, на думку дослідників, є «продуктивним компонентом сценічної постановки, функції якого виходять за межі очевидних або прозаїчних рівнів, на яких світло лише генерує тінь або колір, фокус або простір, створюючи атмосферні, архітектурні та тілесні елементи» [2, 196]. Американський режисер і сценограф Р. Вілсон, позиціонуючи світло як основоположний засіб комунікації, відводить йому роль важливої частини архітектурного цілого. У виставах «Доріан» Д. Пінкні за мотивами творів О. Уайльда, «Мобі Дік» Г. Малвілла, «Пісочна людина» Е. Т. А. Гоямана він зазвичай засновує світлову і просторову композицію на мінімалістських концептуальних замальовках, фіксуючи просторові пропорції та контрасти яскравості за допомогою невеликих діаграм та розробляє візуальне кадрування засобами послідовності зображень [14].

Методи та технології, що використовуються в світловому дизайні сценічного простору протягом останніх десятиліть суттєво еволюціонували – від традиційних ліхтарів (для спрямування світла на певні ділянки сцени) та димерів (використовуються для керування інтенсивністю світла, що дозволяє створювати ледь помітні зміни настрою та атмосфери), до інноваційного світлодіодного освітлення та проєкційного меппінгу. Еволюція мультимедійних технологій значно сприяє посиленню його художньої виразності, а відтак і можливостям створення необхідної атмосфери, увиразнення емоційного звучання, акцентування на найгостріших сценах та ін. Так, наприклад, світлодіоди активно використовуються для створення широкого спектра ефектів, від ледь помітних змін кольору до драматичних спалахів світла, а проєкційне маппінг (техніка, що передбачає проєктування зображень або відео на поверхню, створюючи надзвичайно захопливе

та захопливе візуальне середовище) [1, 198] з великим успіхом використовується в багатьох театральних постановках, від традиційної драматичної вистави, до мультимедійного перформансу. Відеопроєкція на тло сцени може перетворити виставу на віртуальну дію, створити будь-який необхідний ефект, від природного (вода, полум'я, дощ, сніг та ін.), до сюрреалістичного. Водночас варто зазначити, що в постановках українських режисерів використання цифрових технологій загалом та відеомапінгу зокрема з метою створення певного місця дії є скоріше виключенням, аніж правилом. Зазвичай мова йде про організацію унікального, сповненого метафоричності умовного простору. Так, наприклад, у виставі «Пер Гюнт» Г. Ібсена (Національний академічний драматичний театр імені Івана Франка), режисер І. Уривський звертається до проєкцій для поглиблення та урізноманітнення сенсового наповнення кожної сцени, основний акцент зробивши на колористику [4, 126]. Не менш характерним наразі лишається використання матеріалів художніх та документальних фільмів, приватних відео з соціальних мереж та ін., що є типовим для постановок документального театру. Так, наприклад, у виставі «Погані дороги» Н. Ворожбит (прем'єра в 2018 р.), режисеркою Т. Труною використано відео з автореєстратора автомобіля, що їде нічною трасою, а в постановці «На*І*т», прем'єра якої відбулася на сцені Театру драми і комедії на лівому березі Дніпра в 2024 р., відеозвернення реальної людини, що проєктувалося на задник сцени, виконувало важливе сенсове навантаження. Загалом, у постановках документального або вербатім театру звернення до цифрових технологій (зокрема активно застосовуються для створення сценографічного оформлення) зумовлено специфікою формату.

Станом на початок третього десятиліття 2020-х рр. звернення театральних режисерів до технологічних інновацій стає широко поширеною практикою, свідченням чого є постановки, представлені на одному з провідних міжнародних фестивалів в Авіньйоні у 2024 р. Так, наприклад, у виставі Elizabeth Costello. Sept leçons et cinq contes moraux («Елізабет Костелло, Сім уроків та п'ять інших історій») – цикл промов вигаданого письменника, альтер его південноафриканського автора Дж. М. Кутзее), режисер К. Варліковський використовує онлайн-зйомку – персонажів крупним планом знімає оператор і зображення передається на

великий екран, а на задник сцени проєктується відео сценічної дії з різних кутів зору. Використання величезної проєкції онлайн-відео персонажа крупним планом є також частиною режисерського задуму Л. де Сагазан у виставі «Левіафан», що головною ідеєю постановки позиціює недосконалість суддівської системи. Створений після тривалого занурення в серце системи кримінального правосуддя, зокрема в її процедури безпосередньої появи, «Левіафан» ставить під сумнів справедливість інституційного правосуддя. У співпраці з автором Г. Пуа, Л. де Сагазан черпає натхнення з практик так званого трансформаційного правосуддя та інших альтернатив традиційній системі «судити-карати-ув'язнити». Під шатром, зведеним як імпровізований зал суду, що перегукується з інсталяцією, представленою в колекції Ламберта, вистава пропонує глядачу підґрунтя для роздумів – поза добром і злом – зв'язки між правовою системою та нерівністю, що керує сучасним суспільством, спростовуючи певні очевидні припущення в цьому процесі. Через біблійну постать Левіафана вистава зіштовхує з насильством та його регулюванням законом [12]. Цифрові технології у даному випадку сприяють створенню театального простору, в якому режисерка ставить під сумнів внутрішню роботу інституції, пропонує альтернативи та репрезентує різноманітні символічні ритуали.

Однією з п'єс, що є багатим підґрунтям для різноманітних технічних, мультимедійних та цифрових експериментів, є «Гамлет» В. Шекспіра. На думку науковців, це пов'язано з неймовірною славою та монументальністю п'єси, превалюванню в ній моторошного та неспокійного, такого, що виходить за межі нашої філософії, постійно готове до технологічного дослідження [8]. Показовою в цьому аспекті є постановка «Hamlet 360: Thy Father's Spirit» («Гамлет 360: Привид батька твого»), яку здійснено режисером С. Малером, художнім керівником-засновником Commonwealth Shakespeare Company в співпраці з технологічним гігантом Google, в якій використано віртуальну реальність [11]. Відповідно до авторського бачення, захопливу історію режисером побудовано на стосунках Гамлета з батьком. Дія відбувається в центрі великої ветхої зали зі сценою з боку – декораціями є колекція пошарпаних і вигадливих меблів, клаптики килимів та старий автомобіль. Динаміка руху акторів та аудіовізуальне оформлення захоплює глядача

досліджувати простір. Виставу розміщено на офіційній сторінці PBS на YouTube – переглянути виставу може будь-який користувач у 3D за допомогою гарнітури віртуальної реальності або у 2D на комп'ютері чи мобільному пристрої. Незважаючи на можливість перегляду на екрані, постановка цілком відповідає театральній естетиці, зокрема дублі надзвичайно довгі – сцена «відведи тебе до монастиря» триває майже 10 хвилин і складається лише з двох кадрів. Щоб зафіксувати дію, в одному місці було встановлено камеру Yi Halo 360 (складається з 17 камер, одна з яких спрямована вгору, а решта розташовуються віялом у формі вінка), і актори (Дж. Катмор-Скот – Гамлет, Дж. О. Сандерс – батько Гамлета, Б. Адамс – королева Гертруда, Ф. Тахар – король Клавдій, Ф. Діас – Офелія) рухалися навколо неї, прагнучи досягти ідеальної точки фокусної глибини, приблизно на відстані від одного до двох метрів. Головною специфікою постановки з використанням віртуальної реальності стала можливість створити враження присутності в єдиному просторі всіх персонажів та простежити їх реакції на ті чи інші події, що великою мірою змінює сприйняття історії про принца Данського.

Варто зазначити, що протягом останніх років до використання нових захопливих технологій звернулися Національний театр у Лондоні та Національна рада з питань кінематографії Канади в постановці «Намалюй мене ближче: Мемуари». Віртуальна реальність та захоплення руху застосовуються, щоб перенести глядачів у спогади персонажа. У виставі Королівської шекспірівської компанії «Буря» за допомогою захоплення руху створено сценічний цифровий аватар духа Арієля та ін.

Узагальнюючи вищевикладене, можна констатувати, що тенденція використання інноваційних технологій в постановках сучасного театру в найближчому майбутньому буде прогресувати, посилюючи конвергенцію театального мистецтва та цифрових медіа.

Висновки. Технічні інновації є невід'ємною частиною еволюції театру. За результатами дослідження виявлено, що на сучасному етапі розвитку театального мистецтва впровадження інноваційних цифрових технологій в процес створення вистав і перформансів є не лише ефективним засобом привернення уваги глядача, надання можливості отримати новий досвід, а й дієвим інструментарієм, що сприяє втіленню режисерської ідеї постановки. Різноманітні

фото- та відеопроєкції, звуковий супровід та світлові ефекти, мультимедійні декорації, комп'ютерні ефекти, онлайн-зйомка, демонстрація фото- та відеодокументів, віртуальний реквізит, інсталяції, 3D-ефекти та ін. окрім посилення візуального ряду та створення яскравого сценічного дизайну, надають можливість розкрити емоційний стан та внутрішні переживання персонажа; посилити увагу на необхідних режисеру моментах; створити яскраві та сповнені глибинного філософського наповнення метафоричні образи; змістити акценти на ті аспекти п'єси, що досі лишалися недостатньо висвітленими в театральній практиці та ін. Звернення українських режисерів-постановників до цифрового інструментарію здебільшого обмежується відеопроєкціями, тоді як на сценах європейських театрів тяжіє до віртуальної реальності, технологій захоплення руху та ін.

Література

1. Доколова А. С. 3d-mapping як засіб створення асоціативних аспектів художнього образу. *Вісник КНУКІМ. Мистецтвознавство*. 2019. Вип. 40. С. 197–203.
2. Ільницька О. А., Ільницький В. А. Дигітальні технології сучасного сценічного мистецтва: семіотика освітлення. *Мистецтвознавчі записки*. 2020. Вип. 38. С. 196–200.
3. Липківська Г. К. Мультимедійні засоби на сучасній театральній сцені. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Сценічне мистецтво*. 2018. № 1. С. 103–126.
4. Попова О. В. Сценічний дизайн в контексті специфіки розвитку сучасного українського драматичного театру. *Культура і сучасність*. Київ : НАККІМ, 2022. Вип. 1. С. 132–136.
5. Савчук О. Опера та сучасні арттехнології ,виклики часу перед професією режисера. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2022. Вип. 49. С. 28–33.
6. Триколенко С. Т. Формування сценічного середовища за допомогою мультимедійних засобів як один з прийомів поєднання новітнього медійного та традиційного образотворчого мистецтва. *Проблеми розвитку міського середовища*. 2016. Вип. 2. С. 147–156.
7. Юдова-Романова К., Стрельчук В., Чубукова Ю. Режисерські інновації у використанні технічних засобів і технологій у сценічному мистецтві. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Сценічне мистецтво*. 2019. № 2. С. 52–72. DOI: 10.31866/2616-759x.2.1.2019.170749.
8. Ali G. Reflections on Four Productions of Hamlet in the Digital Era: A Postmodern Perspective. *Egyptian Journal of English Language and Literature*

Studies. 2023. Vol. 12. P. 57–92. DOI: 10.21608/ejels.2023.340741.

9. Anis F., Fahad M. Role of information communication technology in social time displacement of university students. *Global Media Journal*. 2020. Issue 18. Vol. 34. URL: <https://www.globalmediajournal.com/open-access/role-of-information-communication-technology-in-social-time-displacement-of-university-students.php?aid=87966> (дата звернення: 07.06.2025).

10. Boiko T., Tatarenko M., Iudova-Romanova K., Tsyvata Y., Lanchak Y. Digital Tools in Contemporary Theatre Practice. *ACM Journal on Computing and Cultural Heritage*. 2023. Volume 16, Issue 2., pp. 1–9. DOI: <https://doi.org/10.1145/3582265>.

11. Harris E. A. 'Hamlet' in Virtual Reality Casts the Viewer in the Play. *The New York Times*. 2019. URL <https://www.nytimes.com/2019/01/25/theater/hamlet-virtual-reality-google.html> (дата звернення: 07.06.2025).

12. Léviathan. Festival-Avignon. 2024. URL: <https://festival-avignon.com/fr/edition-2024/programmation/leviathan-348606> (дата звернення: 07.06.2025).

13. Piscator E. *Das politische Theater*. Rowohlt, 1963. 330 p.

14. Schielke T. Light as an Active Participant in Space: Robert Wilson's Minimalist Approach to Stage Lighting. *Archdaily*. URL: <https://www.archdaily.com/1021300/light-as-an-active-participant-in-space-robert-wilsons-minimalist-approach-to-stage-lighting> (дата звернення: 07.06.2025).

References

1. Dokolova, A. S. (2019). 3d-mapping as a means of creating associative aspects of an artistic image. *Bulletin of KNUKIM. Series: Art History*, 40, 197–203 [in Ukrainian].

2. Ilnytska, O. A., & Ilnytskyi, V. A. (2020). Digital technologies of modern stage art: semiotics of lighting. *Art History Notes*, 38, 196–200 [in Ukrainian].

3. Lypkivska, H. K. (2018). Multimedia tools on the modern theatre stage. *Bulletin of the Kyiv National University of Culture and Arts. Series: Stage Art*, 1, 103–126 [in Ukrainian].

4. Popova, O. V. (2022). Stage design in the context of the specifics of the development of modern Ukrainian drama theatre. *Culture and Modernity*, 1, 132–136 [in Ukrainian].

5. Savchuk, O. (2022). Opera and modern art technologies, challenges of time for the profession of

director. *Current Issues of the Humanities*, 49, 28–33 [in Ukrainian].

6. Trykolenko, S. T. (2016). Formation of the stage environment using multimedia tools as one of the methods of combining the latest media and traditional fine arts. *Problems of Urban Environment Development*, 2, 147–156 [in Ukrainian].

7. Yudova-Romanova, K. V., Strelchuk, V. O., & Chubukova, Yu. (2019). Directorial innovations in the use of technical means and technologies in stage art. *Bulletin of the Kyiv National University of Culture and Arts. Series: Stage Art*, 2, 52–72 [in Ukrainian].

8. Ali, G. (2023). Reflections on Four Productions of Hamlet in the Digital Era: A Postmodern Perspective. *Egyptian Journal of English Language and Literature Studies*, 12, 57–92 [in English].

9. Anis, F., & Fahad, M. (2020). Role of information communication technology in social time displacement of university students. *Global Media Journal*, 18 (34). Retrieved from: <https://www.globalmediajournal.com/open-access/role-of-information-communication-technology-in-social-time-displacement-of-university-students.php?aid=87966> [in English].

10. Boiko, T., Tatarenko, M., Iudova-Romanova, K., Tsyvata, Y., & Lanchak, Y. (2023). Digital Tools in Contemporary Theatre Practice. *ACM Journal on Computing and Cultural Heritage*, 16 (2), 1–9 [in English].

11. Harris, E. A. (2019). 'Hamlet' in Virtual Reality Casts the Viewer in the Play. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2019/01/25/theater/hamlet-virtual-reality-google.html> [in English].

12. Léviathan. (2024). Festival-Avignon. Retrieved from: <https://festival-avignon.com/fr/edition-2024/programmation/leviathan-348606> [in English].

13. Piscator, E. (1963). *Das politische Theater*. Rowohlt [in German].

14. Schielke, T. (2024). Light as an Active Participant in Space: Robert Wilson's Minimalist Approach to Stage Lighting. *Archdaily*. Retrieved from: <https://www.archdaily.com/1021300/light-as-an-active-participant-in-space-robert-wilsons-minimalist-approach-to-stage-lighting> [in English].

*Стаття надійшла до редакції 07.08.2025
Отримано після доопрацювання 08.09.2025
Прийнято до друку 15.09.2025
Опубліковано 30.09.2025*