

УДК 37.013.73

DOI 10.32461/2226-3209.1.2026.356321

Цитування:

Позняк А. В., Татаренко М. Г. Концепція сучасної театральної режисури: переосмислення традиційних підходів в епоху цифрових медіа. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв* : наук. журнал. 2026. № 1. С. 391–395.

Poznyak A., Tatarenko M. (2026). The Concept of Modern Theatre Directing: Reconsidering Traditional Approaches in the Era of Digital Media. *National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald: Science journal*, 1, 391–395 [in Ukrainian].

Позняк Артем Вікторович,
доктор філософії з культурології,
викладач кафедри режисури
та майстерності актора
Київського національного університету
культури і мистецтв
<https://orcid.org/0009-0009-3510-8402>
licum@ukr.net

Татаренко Марина Геннадіївна,
кандидат педагогічних наук, доцент,
завідувач кафедри музично-сценічного
та перформативного мистецтва
Національної музичної академії України
<https://orcid.org/0000-0001-6838-3560>
marina-lada-2012@ukr.net

КОНЦЕПЦІЯ СУЧАСНОЇ ТЕАТРАЛЬНОЇ РЕЖИСУРИ: ПЕРЕОСМИСЛЕННЯ ТРАДИЦІЙНИХ ПІДХОДІВ В ЕПОХУ ЦИФРОВИХ МЕДІА

Мета статті – виявити особливості театральної режисури першої чверті ХХІ ст. крізь призму проблематики використання цифрових медіа в сценічних постановках. **Методологія дослідження.** Застосовано теоретичний метод, метод аналізу та синтезу, що посприяли опрацюванню та узагальненню матеріалів, що аналізуються в статті; метод системно-структурного аналізу, метод когнітивного аналізу та метод порівняльного аналізу, завдяки яким виявлено варіативність підходів до використання цифрових технологій у сценічних постановках; метод мистецтвознавчого аналізу, використання якого дозволило проаналізувати особливості режисерської методології М. Рау, Г. Кассьє, Р. Кастеллуччі, Дж. Джемурна, М. Вімс, І. ван Гове, П. Дельбоно, Г. Геббельса та інших режисерів європейського театру ХХІ ст. **Наукова новизна.** Розглянуто особливості використання цифрових технологій у сучасній театральній режисурі крізь призму трансформативності концептуальних підходів до сценічної постановки; проаналізовано характерні підходи (ілюстративний, перформативний та генеративний), що використовуються провідними європейськими театральними режисерами першої чверті ХХІ ст. у процесі інтегрування інноваційних технологій у візуальний ряд театального твору. **Висновки.** Постмедійний технологічний контекст, що характеризує першу чверть ХХІ ст., широке використання інтернету та комп'ютеризовані процеси виробництва вплинули на формування нових естетичних парадигм у галузі театральної режисури. Концептуальні підходи театральної режисури ХХІ ст. базуються на осмисленні сценічної постановки як складного процесу створення для глядача нового імерсивного досвіду «тут і зараз», у якому цифрові технології є не стільки засобами посилення видовищності постановки, скільки потужним інструментарієм конструювання та втілення її задуму. Протягом першої чверті ХХІ ст. в театральній режисурі відбувається складний процес формування новаторської екосистеми взаємодії між актором, п'єсою та глядачем, ключовими векторами якого є: перехід від режисерської інтерпретації драматургічного першоджерела до створення авторського візуально-сенсорного сценічного тексту; осмислення цифрових технологій як нової органіки (використання відеомапінгу, медіарту, технологій віртуальної та доповненої реальності, генеративного штучного інтелекту та ін.); активізація гібридизації театального та аудіовізуального; акцент на акторській медіачутливості.

Ключові слова: театральна режисура, цифрові медіа, режисерська концепція, імерсивність, відеопроєкції, онлайн-трансляції, гіперреальність.

Poznyak Artem, Doctor of Philosophy in Cultural Studies, Teacher of the Department of Directing and Actor's Skills, Kyiv National University of Culture and Arts; Tatarenko Maryna, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Head of the Department of Musical, Stage and Performative Arts, Ukrainian National Academy of Music

The Concept of Modern Theatre Directing: Reconsidering Traditional Approaches in the Era of Digital Media

The purpose of the article is to identify the features of theatrical directing of the first quarter of the 21st century through the prism of the problems of using digital media in stage productions. **Research methodology.** The theoretical method, the method of analysis and synthesis were applied, which contributed to the processing and generalisation of

the materials analysed in the article. The method of system-structural analysis, the method of cognitive analysis and the method of comparative analysis, thanks to which the variability of approaches to the use of digital technologies in stage productions was revealed. The method of art historical analysis, the use of which allowed us to analyse the features of the directorial methodology of M. Rau, G. Cassier, R. Castellucci, J. Jezurun, M. Wims, I. van Hove, P. Delbono, H. Goebbels and other directors of the European theatre of the 21st century. **Scientific novelty.** The features of the use of digital technologies in modern theatre directing were considered through the prism of the transformation of conceptual approaches to stage production; analysed the characteristic approaches (illustrative, performative and generative) used by leading European theatre directors of the first quarter of the 21st century in the process of integrating innovative technologies into the visual series of a theatrical work. **Conclusions.** The post-media technological context that characterises the first quarter of the 21st century, the widespread use of the Internet and computerised production processes, influenced the formation of new aesthetic paradigms in the field of theatre direction. Conceptual approaches to theatre direction of the 21st century are based on the understanding of stage production as a complex process of creating a new immersive experience for the viewer here and now, in which digital technologies are not so much a means of enhancing the spectacle of the production, but a powerful tool for constructing and implementing its idea. During the first quarter of the 21st century. In theatre directing, a complex process of forming an innovative ecosystem of interaction between the actor, the play, and the viewer takes place, the key vectors of which are: the transition from the director's interpretation of the dramaturgical primary source to the creation of an author's visual-sensory stage text; the understanding of digital technologies as a new organic matter (the use of video mapping, media art, virtual and augmented reality technologies, generative artificial intelligence); the activation of the hybridisation of the theatrical and audiovisual; an emphasis on the actor's media sensitivity.

Keywords: theatre directing, digital media, director's concept, immersiveness, video projections, online broadcasts, hyperreality.

Актуальність теми дослідження. У ХХ ст. режисура розглядалася як практика, засобами якої авторське самовираження реалізується в театральних творах. Від створення динамічного простору всередині темпоральності сцени (у виставах) до практики, здатної матеріалізувати і робити іманентною трансцендентність драматичного тексту, театральна режисура являє собою сукупність операцій, кінцевою метою яких є конструювання сенсу візуального твору. Перша чверть ХХІ ст. ознаменувалася радикальним перевизначенням ролі режисера у виконавському мистецтві. Основним фактором трансформаційних процесів режисерської практики стали інформаційно-комунікаційні технології, що в умовах ремедіації та конвергенції посприяли активізації використання традиційних і цифрових медіа в сценічному творі. У зв'язку з цим у теоретико-практичному дискурсі театральної режисури актуалізуються питання, пов'язані зі збереженням синтаксичної, об'єднувальної, продуктивної та рецептивної функцій режисури в сценічних постановках.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблематику звернення до цифрових технологій представниками сучасного театру в українській гуманітаристиці можна назвати однією з актуальних. Багатоаспектність питання засвідчує тематика представлених у науковому вимірі публікацій. Так, наприклад, О. Тонкошкура досліджує особливості функціонування сучасного театру, пов'язані з використанням цифрових технологій, зокрема появу нових сценічних форм [5]. Особливості використання цифрових технологій у процесі створення художнього образу та організації

творчого процесу в театрі ляльок виявляє Д. Задорожня [2] – основний акцент авторка робить на синтезі театральних технологій з новітніми мультимедійними. Т. Хвостова здійснює спробу простежити трансформації ролі глядача крізь призму просторової специфіки цифрової вистави [6]. Розгляду театального мистецтва як засобу соціокультурної комунікації в епоху цифрових технологій присвячена публікація Л. Дерман та М. Кобилинської [1]. Окремі аспекти трансформації традиційної театральної форми в добу високих технологій висвітлює О. Камишнікова [3]. Спробу оцінити роль інформаційно-комунікаційних технологій у процесі формування художньої мови творів сучасного сценічного мистецтва здійснюють Д. Колот [4] та ін. Проте аспект концептуального осмислення сучасної театральної режисури в умовах активного інтегрування інноваційних технологій у візуальний ряд театального твору лишається недостатньо висвітленим і вимагає подальших наукових розробок.

Мета статті – виявити особливості театральної режисури першої чверті ХХІ ст. крізь призму проблематики використання цифрових медіа в сценічних постановках.

Виклад основного матеріалу. У ХХІ ст. цифрові технології міцно увійшли в усі галузі життєдіяльності завдяки пристроям, що отримали широке поширення з появою персонального комп'ютера. Інтернет речей передбачає не лише використання численних електронних пристроїв, таких як мобільні телефони, телевізори, планшети та ін., але і те, що вони постійно підключені до всевітньої мережі і, відповідно, взаємопов'язані один з

одним. Водночас аудіовізуальна мова живиться не лише фільмами, але і музичними відеокліпами, рекламою, телевізійними серіалами, відеоіграми та соціальними мережами. Відповідно театр невіддільний від цього технологічно розвинутого всесвіту, багатого розмаїттям наративних дискурсів у численних медіа. У свою чергу це посприяло розгляду театрального мистецтва як гіпермедіа, тобто медіа, яке здатне вмістити всі інші медіа. Сучасна театральна режисура активно використовує цифрові технології, інтегрує екран, віртуальність, доповнену реальність та онлайн-театральність у сценічний простір [7, 5].

На думку дослідників, інтеграція цифрових технологій у сучасний театр, яка розвивається з кінця ХХ ст., є просто логічним кроком у впровадженні нових виразних засобів, що є поширеною практикою в історії виконавських мистецтв [10, 243]. Засвоєння певних технологічних ресурсів у концепцію театральної вистави призводить до появи нової поетики, яка часто перетинає межі, де вона може кинути виклик усталеним естетичним межах. Водночас демократизація цифрових технологій стимулює художні дослідження театральних творців, множачи їхню присутність у виставах і навіть у драматичних текстах, одночасно покращуючи їх технічний та естетичний розвиток. Одним із ресурсів, що виникає в результаті оцифрування театру, є гібридизація мов, створених у трансмедіа та інтермедіа. Хоча відеомистецтво (у контексті інтеграції відео у сценічний твір) закріплюється як елемент театрального візуального мистецтва, в деяких випадках воно намагається знайти місце, що виходить за межі випадкового зіставлення. Деякі режисери інтегрують відео до такої міри, що виникають нові театральні форми, де пропозиція видовищного значення полягає в інтерсеміотичних відносинах, встановлених між обома медіа. Тобто, інкорпороване середовище стає конститутивним [11, 397]. Медіатеатр, таким чином, являє собою еволюцію мультимедійних практик, які пронизували театр ХХ ст. із зародження кінематографа, і сприяє таким ефектам, як фрагментація, множинність, деперсоналізація, деієрархізація, нелінійність та багато інших, характерних для постмодерністського та постдраматичного театру.

Нові практики підкреслюють, як цифрові технології в театрі мутували, стаючи інструментами, що відображають сучасний світ: реальність складається з єдиної гібридної субстанції, в основі якої цифрові та нецифрові

елементи. Поява нової професії – відеохудожника – у театральному мистецтві також свідчить про це явище натуралізації технологій у театрі. Їх діяльність присвячена практиці відео в процесі театрального творення, розробці новаторських виконавських підходів до цифрового зображення в сценічному контексті. Серед найвідоміших відеохудожників європейського театру: Т. Ярден (завичай співпрацює з режисером І. ван Гове), Л. Ворнер (співробітник театральної кампанії К. Мітчелл), Б. Кріг (учасник колективу She She Pop), К. Грюнберг (співпрацює з режисером Г. Геббельсом) та М. Чалкрафт (відеохудожник Gob Squad).

Можна спостерігати зміну у ставленні глядача до традиційного театру тією мірою, якою сама театральна сцена розриває фокус та ієрархію знаків, перетворюючи сценічний простір на місце фрагментованого та переривчастого сузір'я мов та нелінійної дії. Глядачі залучені через дизайн сценічного апарату, порушуючи їхні очікування, що тягне за собою інший процес сприйняття публікою. Так, вистава Р. Гарсії «Кидніть мій прах на Міккі» (театр Вальє-Інклан, 2015) є прикладом фрагментарної структурованості – постановник показує різні дії одночасно та паралельно; тобто композиція паратактично накопичує сцени, не обов'язково пов'язані одна з одною. Увага аудиторії хаотично коливається: як і в пластичній композиції, вона переходить від одного стимулу до іншого, так що, з постдраматичної точки зору, як зазначає І. Зоріта, «глядач запрошений у кожен момент конструювати власний наратив, постійно вибираючи між подібними діями» [13, 115]. Ще одне особливе використання медіа в сучасному театрі стосується його саморефлексивного та метафікційного виміру: завичай здійснюється «постановка медіа-погляду» [8, с. 607], в якій глядач бачить себе одночасно через численні медіа та екрани. Показовим прикладом цієї рекурсивності є постановка М. Херес у виставі «Справа глядача» (театр Праділльо, 2004) сценографія якої включала побутову відеокамеру, підключену до телевізійного монітора, мікрофон та два CD-програвачі. Сцена зображує вітально, в якій акторка виконує повсякденні справи, такі як перегляд телевізора, читання книги або приготування коктейлю. Вражає те, що дія, представлена глядачу на телевізійному моніторі, пропонує своєрідне альтернативне наративне визначення, а не міметичне відтворення обстановки, як можна було б очікувати. Сучасна концепція театральної режисури

включає широку варіативність підходів до використання цифрових технологій і водночас є свідченням певної тривіалізації їх поглинання театральною культурою [9, 14]. Так, наприклад, Ж. Делькювеллірі приділяє особливу увагу процесу опосередкування реальності, що «зменшує живе», те, що художник називає «дереалізацією реальності телебаченням». Вистави Дж. Дзесуруна перериваються шаленим виробництвом зображень, що межують з хаосом, створюють відчуття повсюдності та гіпермедійного насичення. Натомість помірним спектром використання цифрових технологій характеризуються постановки М. Рауля, Р. Кастеллуччі та ін.; більш перформативний акцент робить І. ван Гове, Ж.-Ф. Пейре, С. Тесте та М. Вімс, а більш критичні, навіть політичні підходи використовують такі режисери, як Б. Баеле, А. Зайдес або колектив She She Pop. У постановках Х. Геббельса цифрові технології діють як активна сила, що породжує напругу як проти, так і з якою взаємодіють виконавці [10, 248]. Широкий спектр використання цифрових технологій в театральній режисурі дає основи для наступної типологізації: – ілюстративний підхід (документальний чи поетичний): цифрові технології переважно виконують евокативну функцію: підтримують сценічну дію, ілюструючи, обрамляючи, коментуючи, метафоризуючи або поетизуючи основну дію; характерно для постановок режисерів М. Рау (використовує камеру прямим, простим, пуристським способом, практично уникає монтажу чи редагування, подібно до відеохудожників 1970-х рр.), Г. Кассьє (використовує цифрові технології для ілюстрації ментального простору головних героїв: відео створює близькість між сценою та глядачами, між актором, персонажем та їхньою психікою), Ф. Мурджія, Р. Кастеллуччі (включає відео на сцені заради його іконоборчого та спектрального виміру: його образи виступають на сцені, але переслідують спогади глядачів) та ін.; – перформативний підхід: полягає в зніманні сценічної дії та її трансляції в прямому ефірі, іноді дублюючи її на екранах за допомогою різних пристроїв: він часто інтегрує виконавців у запис цих зображень, а іноді навіть робить їх відповідальними за живу трансформацію зображення (цей підхід застосовано у постановках режисерів С. Тесте, Дж. Дзесуруна, М. Вімс, І. ван Гове, Ш. Сміт та ін.); – генеративний підхід: акцент зроблено на генеративному аспекті цифрових медіа, що передбачає включення алгоритмів, штучного

інтелекту або інтернету у виставу, в рамках експериментів із впливом технологій на створення сценічного твору (наприклад, постановки Дж. Дзесуруна) [9, 14]. Варто зазначити, що на сучасному етапі зазвичай ці три різні способи використання цифрових технологій є одночасними, навіть переплетеними, в рамках одного твору. Такі режисери, як Г. Кассьє, Р. Кастеллуччі, П. Дельбоно, Г. Геббельс, Дж. Дзесурун, У. Кентрідж, М. Ріні та ін. настільки включили відеоперформанс у своє художнє бачення, що драматургія їхніх вистав спирається на цей засіб у плануванні створення інтермедіальних перформансів, тобто вистав, які можна поставити лише через діалог між медіа [10, 240]. Логіка цифрової мови визначає творчість багатьох сучасних європейських театральних режисерів, постановки яких відповідають поняттю сценоцентричного експерименталізму і репрезентують ідеальний синтез сценічної постановки, відеопроекції та створення аудіовізуальних відчуттів у глядача під час живої вистави. Використання цифрових технологій та експериментування з технологічними ресурсами розглядаються як творчий інструмент для демонстрації мінливої і парадоксальної людської сутності. Серед поширених прийомів є деконструкція – завдяки використанню цифрових технологій створюється відчуття дуальності сценічної дії (наприклад, власне дія актора на сцені та її онлайн-трансляція з різних ракурсів і різними планами; поєднання з дією на сцені відеотрансляції подій, що відбувалися в минулому чи є одним із можливих варіантів майбутніх подій та ін.). Інтермедіальна взаємодія театру і нових медіа сприяє участі глядача або зануренню в дематеріалізовану кібернетичну гіперреальність з різних точок зору.

Висновки. Постмедійний технологічний контекст, що характеризує першу чверть XXI ст., широке використання інтернету та комп'ютеризовані процеси виробництва, вплинули на формування нових естетичних парадигм у галузі театральної режисури. Концептуальні підходи театральної режисури XXI ст. базуються на осмисленні сценічної постановки як складного процесу створенні для глядача нового імерсивного досвіду тут і зараз, в якому цифрові технології є не стільки засобами посилення видовищності постановки, скільки потужним інструментарієм конструювання та втілення її задуму. Протягом першої чверті XXI ст. в театральній режисурі відбувається складний процес формування новаторської екосистеми

взаємодії між актором, п'есою та глядачем, ключовими векторами якого є: перехід від режисерської інтерпретації драматургічного першоджерела до створення авторського візуально-сенсорного сценічного тексту; осмислення цифрових технологій як нової органіки (використання відеомапінгу, медіа-арту, технологій віртуальної та доповненої реальності, генеративного штучного інтелекту та ін.); активізація гібридизації театрального та аудіовізуального; акцент на акторській медіа-чутливості.

Література

1. Дерман Л. М., Кобилянська М. Ю. Театральне мистецтво як засіб соціокультурної комунікації в епоху цифрових технологій. *Гуманітарний корпус*. 2021. Вип. 37 (т. 1). С. 33–36.
2. Задорожня Д. Цифрові технології у мистецтві сучасного театру ляльок України. *Українська культура : минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2024. Вип. 48. С. 251–257. <https://doi.org/10.35619/ucpmk.v48i.780>
3. Камишнікова О. Театр у добу високих технологій: трансформація традиційної форми. *Сучасні літературознавчі студії*. 2013. Вип. 10. С. 172–178.
4. Колот Д. Інтеграція мультимедійних технологій у простір театру. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. Вип. 38. С. 10–15.
5. Тонкошкура О. Театр в епоху цифрових технологій. *Науковий журнал Художня культура. актуальні проблеми*. 2022. Вип. 18(2). С. 30–35. [https://doi.org/10.31500/1992-5514.18\(2\).2022.269774](https://doi.org/10.31500/1992-5514.18(2).2022.269774)
6. Хвостова Т. В. Трансформація ролі глядача крізь призму особливостей цифрової репрезентації сучасного театру. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2024. № 4. С. 128–133.
7. Bandirali L., Castaldo D., Ceraolo F. Re-directing. La regia nello spettacolo del XXI. Università del Salento, 2020. 263 p.
8. Cornago O. El cuerpo invisible: teatro y tecnologías de la imagen. *Arbor*. 2004. Vol. 177. pp. 595–610.
9. Féral J., Morin J.-M. Introduction l'acteur et ses technologies. Dans J. Féral et J. Morin La vidéo en scène : L'acteur et ses technologies. Presses universitaires de Vincennes, 2023. <https://doi-org.lama.univ-amu.fr/10.3917/puv.feral.2023.01.0009>. pp. 9–32.
10. Gandolfi R. Gli studi sulla regia teatrale. *Sezione Di Lettere*. 2006. Vol. 1. pp. 239–253. DOI: <https://doi.org/10.15160/1826-803X/86>
11. Lehmann H.-T. *Postdramatic Theatre* / K. Juers-Munby, Trans.; 1st ed. Routledge, 2006. 224 p.
12. Rosales M. El espectador digital y el teatrodiseñado. *Bulletin of Spanish Studies*. 2020. Vol. 97. Issue 1. pp. 27–49. DOI: <https://doi.org/10.1080/14753820.2020.1734754>
13. Zorita Aguirre I. La experiencia perceptiva en la performance intermedial. Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Barcelona, 2016. 304 p. URL : <https://www.tdx.cat/handle/10803/385840#page=7> (дата звернення : 17.09.2025).

References

1. Derman, L. M., & Kobylinska, M. Yu. (2021). Theatrical art as a means of socio-cultural communication in the era of digital technologies. *Humanitarian corpus*, 37 (1), 33–36 [in Ukrainian].
2. Zadorozhnia, D. (2024). Digital technologies in the art of modern puppet theater of Ukraine. *Ukrainian culture: past, present, development paths*, 48, 251–257. <https://doi.org/10.35619/ucpmk.v48i.780> [in Ukrainian].
3. Kamyshnykova, O. (2013). Theatre in the age of high technologies: transformation of traditional form. *Modern literary studies*, 10, 172–178 [in Ukrainian].
4. Kolot, D. (2021). Integration of multimedia technologies into the space of the theater. *Current Issues in the Humanities*, 38, 10–15 [in Ukrainian].
5. Tonkoshkura, O. (2022). Theatre in the Age of Digital Technologies. *Scientific Journal of Artistic Culture. Current Issues*, 18(2), 30–35. [https://doi.org/10.31500/1992-5514.18\(2\).2022.269774](https://doi.org/10.31500/1992-5514.18(2).2022.269774) [in Ukrainian].
6. Khvostova, T. V. (2024). Transformation of the Role of the Spectator through the Prism of the Peculiarities of Digital Representation of Modern Theatre. *Herald of the National Academy of Culture and Arts Management*, 4, 128–133 [in Ukrainian].
7. Bandirali, L., Castaldo, D., Ceraolo, F. (2020). Re-directing. La regia nello spettacolo del XXI. Università del Salento [in Italian].
8. Cornago, O. (2004). El cuerpo invisible: teatro y tecnologías de la imagen. *Arbor*, 177, 595–610 [in Spanish].
9. Féral, J., & Morin, J.-M. (2023). Introduction l'acteur et ses technologies. Dans J. Féral et J. Morin La vidéo en scène: L'acteur et ses technologies. Presses universitaires de Vincennes. <https://doi-org.lama.univ-amu.fr/10.3917/puv.feral.2023.01.0009> [in French].
10. Gandolfi, R. (2006). Gli studi sulla regia teatrale. *Sezione Di Lettere*, 1, 239–253. DOI: <https://doi.org/10.15160/1826-803X/86> [in Italian].
11. Lehmann, H.-T. (2006). *Postdramatic Theatre*. 1st ed. Routledge [in English].
12. Rosales, M. (2020). El espectador digital y el teatrodiseñado. *Bulletin of Spanish Studies*, 97 (1), 27–49. DOI: <https://doi.org/10.1080/14753820.2020.1734754> [in Spanish].
13. Zorita Aguirre, I. (2016). La experiencia perceptiva en la performance intermedial. Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Barcelona. <https://www.tdx.cat/handle/10803/385840#page=7> [in Spanish].

Стаття надійшла до редакції 08.01.2026
Отримано після доопрацювання 12.02.2026
Прийнято до друку 19.02.2026
Опубліковано 31.03.2026