

SECTION 5. TOPICAL ISSUES OF FILM AND TELEVISION ARTS

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-545-7-6>

TRANSFORMING THEATRE IN THE DIGITAL AGE

ТРАНСФОРМАЦІЯ ТЕАТРАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА У ЦИФРОВУ ЕПОХУ

Gnatyuk A. V.

*People's Artist of Ukraine,
Associate Professor at the Department
of Philosophical Anthropology
Philosophy of Culture and Cultural
Studies of the Educational and Research
Institute of Philosophy and Educational
Policy of Mykhailo Drahomanov
Ukrainian State University,
Kyiv, Ukraine*

Гнатюк А. В.

*Народний артист України,
доцент кафедри філософської
антропології, філософії культури
та культурології
Навчально-науковий інститут
філософії та освітньої політики
Українського державного
університету
імені Михайла Драгоманова
м. Київ, Україна*

Цифрові технології докорінно змінюють сучасне мистецтво [4], зокрема театральне мистецтво. Це позначається впливом на його форми, методи постановки та взаємодію з аудиторією. Інтернет, мобільні пристрої, віртуальна реальність та мультимедійні платформи зробили театр більш доступним та інтерактивним. Сучасні глядачі очікують не лише традиційних драматичних вистав, а й новітніх сценічних рішень, коли мистецтво взаємодіє з сучасними технологіями. Експерименти в театральному мистецтві мають глибокі історичні корені. Від механічних пристроїв Античності та середньовічних чарівних ліхтарів експериментів до XX століття, коли театральне мистецтво стало активно трансформуватись під впливом технологій. Використання відеопроєкцій, доповненої та віртуальної реальності дає змогу глядачам глибше зануритися у хід вистави та взаємодіяти з нею.

На думку П. Павіса, цифрові засоби значно розширюють театральну аудиторію завдяки можливості онлайн-трансляцій, хоча живий виступ залишається незамінним елементом мистецького досвіду [6]. Дослідження Creative Australia описує як глядачі взаємодіють із цифровим театром. Згідно з цим дослідженням, значна частина аудиторії поєднує

традиційний і цифровий театр, розглядаючи технології як доповнення до живих вистав. Виявлено, що глядачі надають перевагу гнучкості онлайн-форматів, можливості перегляду постановок на вимогу та розширеному доступу до мистецького контенту. Водночас одним із головних бар'єрів залишається сприйняття цифрового театру як менш емоційно насиченого порівняно з традиційним сценічним мистецтвом [10].

Одним із визначних прикладів цифрового театру є ToDA (Theatre of Digital Art), відкритий у 2020 році [9]. Це мультимедійний простір, що об'єднує цифрові інсталяції, 3D-візуалізацію та інтерактивні вистави. Подібні ініціативи, як-от онлайн-тури Google «Performing Arts» [7], або платформа Digital Theatre, сприяють поширенню театрального мистецтва у глобальному масштабі, роблячи його доступним для ширшої аудиторії [5]. Британський дослідник Р. Місек у своїй праці «The Present and Future of Digital Theatre» аналізує трансформацію театрального мистецтва під впливом цифрових технологій, зокрема розвиток онлайн-трансляцій та віртуальних постановок. Він підкреслює, що пандемія COVID-19 стала каталізатором для цифрових експериментів у театрі, розширивши доступність мистецтва та змінивши підходи до його сприйняття. Водночас Р. Місек звертає увагу на амбівалентне ставлення до цифрового театру серед театральних діячів, хоча цифровізація відкриває нові можливості, вона також ставить під питання автентичність живого виступу [8].

Український дослідник А. Астаф'єв звертає увагу на кардинальні зміни у сфері культури, зумовлені розвитком інтернет-трансляцій мистецьких творів, підкреслюючи, що віртуальні театри, цифрові музеї та софт-арт, які ще нещодавно вважалися інноваціями, нині стали невід'ємною частиною творчих практик. Це явище не лише змінює способи презентації мистецтва, а й трансформує саме розуміння культури як рушійної сили цивілізаційних процесів [1]. Т. Пригода та О. Москвич наголошують, що сучасний театр зазнає значного впливу медіатехнологій, що спричиняє його масовізацію, комерціалізацію та інтеграцію у світовий культурний простір. Вони зазначають, що цифровізація театральної сфери сприяє пошуку нових змістів, форм комунікації та репрезентації, водночас породжуючи амбівалентність щодо автентичності театрального мистецтва в умовах цифрової епохи [2].

В Україні цифровий театр також активно розвивається. Івано-Франківський національний академічний драматичний театр імені Івана Франка у співпраці з іноземними митцями створив цифровий перформанс із використанням штучного інтелекту, а проєкт «Театр 360 градусів» адаптує класичні постановки у форматі 3D [3]. Використання інтерактивних платформ та віртуальних просторів сприяє розширенню меж театрального мистецтва, відкриваючи нові

можливості для експериментів. Подальший розвиток цифрового театру полягає у глибшій інтеграції передових технологій, таких як штучний інтелект, голографічні проєкції та віртуальна реальність. Ці інновації не лише змінюють формат постановок, а й створюють нові можливості для взаємодії з аудиторією, формуючи сучасний театральний простір. Віртуальна та доповнена реальність дозволяють експериментувати з простором і часом у театральному мистецтві, створюючи унікальні сценічні враження незалежно від місця перебування глядача.

Отже, цифровий театр є важливим напрямом сучасного мистецтва, що поєднує традиційні сценічні практики з новітніми технологіями. Інтеграція цифрових рішень змінює способи сприйняття театального дійства та значно розширює його аудиторію. З огляду на стрімкий розвиток цифрових технологій, можна прогнозувати подальшу еволюцію театру у напрямі ще глибшої взаємодії з віртуальними середовищами, що сприятиме появі нових, унікальних форм мистецького вираження.

Література:

1. Астаф'єв А. О. Питання розвитку цифрової культури українського соціуму. *Гуманітарний розвиток*. 2014. № 9. URL: <https://www.niss.gov.ua/doslidzhennya/gumanitarniy-rozvitok/pitannya-rozvitku-cifrovoi-kulturi-ukrainskogo-sociumu>.
2. Пригода Т.М, Москвич О.Д. Медіатрансформації та івент-технології в сучасній театральній культурі: український контекст. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку (напрям: культурологія)*. 2020. Т. 35. С. 117.
3. «Театр 360 градусів». URL: <https://www.theatre360.com.ua/> (дата звернення: 14.03.2025).
4. Русаков С. Вплив імерсивних технологій на сприйняття мистецтва в контексті трансформації сучасного артринку: культурологічні аспекти дослідження. *Питання культурології*. 2023. № 41. С. 121–133. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.41.2023.276701>
5. Digital theatre : home. *Digital Theatre*. URL: https://www.digitaltheatre.com/?fbclid=IwAR3QbByjwNSZCxURIQnS5hho9_FAghBpClSdss6eqtb5niiVNHfmbXgn9gU (date of access: 14.03.2025).
6. Patrice Pavis. Theatre at the crossroads of culture. 1992. 228 p.
7. Performing arts – google arts & culture. *Google Arts & Culture*. URL: <https://artsandculture.google.com/project/performing-arts> (date of access: 14.03.2025).

8. Richard Misek. The present and future of digital theatre. URL: https://www.researchgate.net/publication/380965367_The_present_and_future_of_digital_theatre

9. Theatre of digital art | visit dubai. *Nach Dubai reisen – Die Highlights von Dubai erleben*. URL: <https://www.visitdubai.com/en/places-to-visit/theatre-of-digital-art> (date of access: 14.03.2025).

10. The Digital Front Row: understanding online and digital theatre audiences. *Creative Australia*. URL: https://creative.gov.au/wp-content/uploads/2023/12/Understanding-Online-and-Digital-Theatre-Audiences-Report_FA_Tagged.pdf (date of access: 15.03.2025).

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-545-7-7>

ARTIFICIAL INTELLIGENCE AS A TOOL FOR ANALYZING THE TARGET AUDIENCE OF A HORROR MOVIE TO INCREASE ITS PROFITABILITY

ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ ЯК ІНСТРУМЕНТ АНАЛІЗУ ЦІЛЬОВОЇ АУДИТОРІЇ ФІЛЬМУ ЖАХІВ ДЛЯ ЗБІЛЬШЕННЯ ЙОГО ПРИБУТКОВОСТІ

Kovalenko A. O.

*Master's degree in Producing
Audiovisual Arts and Production
Kyiv National I. K. Karpenko-Karyi
University of Theatre, Cinema
and Television
Kyiv, Ukraine*

Коваленко А. О.

*магістр курсу «Продюсування
з аудіовізуального мистецтва
та виробництва»
Київський національний університет
театру, кіно і телебачення
імені І. К. Карпенка-Карого
м. Київ, Україна*

Сучасний стан кіноіндустрії характеризується дуже високою динамічністю, швидкістю росту технологій створення і розповсюдження кінопродукту та водночас високою конкурентністю та пересиченістю пропозиції. Висока вартість створення кінофільму на пересиченому ринку загрожує вищими ризиками неокупності, а тому потребує більш ретельного дослідження та підвищує тиск на продюсера при виборі поміж декількох проектів. В таких умовах дуже добре зарекомендували себе інноваційні методи аналізу проекту за допомогою штучного інтелекту (ШІ). Можливість швидко збирати та аналізувати великі обсяги даних подібних комерційно успішних проектів, виділення