

Дніпроенко Наталія Костянтинівна,
кандидат наук, доцент кафедри режисури
телебачення. Київський національний
університет театру, кіно і телебачення
імені І. К. Карпенка-Карого, Київ, Україна

Nataliia Dniprenko,
Candidate of Art History,
Associate Professor of the Television Directing
Department. I. K. Karpenko-Karyi Kyiv
National Theatre, Cinema and Television
University, Kyiv, Ukraine

ОСОБЛИВОСТІ УЧАСТІ ГЛЯДАЧА В НОВИХ МЕДІА

Анотація. Стаття аналізує особливості режисури в нових медіа, зосереджуючи увагу на взаємодії з глядачем. Розглядаються виклики й можливості, що виникають у процесі створення онлайн-вистав, перформансів медіаплатформ. **Мета статті** – дослідити, як цифрове середовище впливає на традиційні жанри, змінює режисерські підходи та взаємодію з аудиторією. Увага приділяється аналізу конкретних кейсів, що демонструють міжнародний і вітчизняний досвід у застосуванні інноваційних режисерських рішень у нових медіа. Особливо стрімко арт онлайн-технології розвивалися під час пандемії COVID-19 та з початку війни з росією. Висновки підтверджують тенденцію трансформації театру, що розширює межі, набуваючи ознак перформансу під впливом онлайн-медіа. Авторка наголошує важливість цифрової грамотності й міждисциплінарного підходу для розвитку сучасної режисури. **Наукова новизна** статті полягає в тому, що вперше вивчаються зміни позиції глядача під час суспільних трансформацій, зокрема під впливом інформаційних технологій, та відповідні нові режисерські рішення. **Методологія дослідження.** Основним є професійний режисерський метод дійового аналізу, що дає змогу досліджувати як суспільні процеси, так і вплив на глядача. Застосовано контент-аналіз для вивчення текстової, візуальної та аудіовізуальної інформації, використовується метод спостереження для аналізу поведінки аудиторії, а також кейс-метод для дослідження конкретних прикладів інтерактивної взаємодії у нових медіа. Авторка доходить висновку, що у нових медіа поведінка з пасивної перетворюється на активну: сприймаюча сторона – глядач, слухач – трансформується в активного учасника видовищного акту. В процесі полілогу позиція набуває мобільних і поліфонічних ознак, глядач стає більш емпатичним, толерантним і сприймає різні точки зору. У демократичних суспільствах із досвідом ведення діалогу, учасники вільніше висловлюють свої думки, активно комунікують і стають частиною процесу. У **Висновках** авторка наголошує на необхідності досліджувати нові жанри й форми взаємодії з глядачем, закликаючи митців адаптуватися до викликів сучасного мистецтва в онлайн.

Ключові слова: зміна позиції глядача, перетворення глядача на учасника, нові медіа, онлайн-перформанс, інтерактивність, режисерські стратегії, взаємодія з аудиторією.

Постановка проблеми та актуальність дослідження. Суспільство переживає трансформацію, спричинену стрімким розвитком інформаційно-комунікаційних технологій. Ці зміни впливають не лише на способи комунікації, а й на культурні та мистецькі практики. Особливо важливими є наслідки таких змін для театрального

мистецтва, де взаємодія з глядачем у медіаперформансах переходить у нову площину. Виклики, пов'язані з пандемією COVID-19 та війною з росією, посилили значення нових медіа як платформ для творчості, соціального висловлювання та терапевтичної дії.

Однією з ключових трансформацій є зміна ролі глядача у видовищі. Із пасивного спостерігача він перетворюється на активного учасника, здатного впливати на медіапродукт, брати участь у створенні контенту та взаємодіяти з іншими учасниками арт-процесу. Однак це явище залишається недостатньо дослідженим, що створює прогалину в розумінні динаміки сучасної аудиторії та її впливу на режисерські практики.

Особливої ваги це питання набуває в умовах інформаційної війни, де реакція глядачів на медіа-контент формує суспільну думку і навіть впливає на поведінку суспільства. Режисери та інші митці опинилися перед викликом створення нового контенту, який не лише має відповідати естетичним стандартам, а й враховувати змінену природу сучасного глядача.

Мета статті – дослідити зміну поведінки глядача в умовах трансформації театру під впливом цифрових технологій і довести гіпотезу, що позиція глядача в медіа перетворюється на активного учасника. Розкрити деякі тенденції змін у режисерських стратегіях взаємодії з аудиторією, які сприяють трансформації глядача в учасника театрального процесу.

Авторка наголошує на необхідності досліджувати нові жанри й форми взаємодії з глядачем, закликаючи митців адаптуватися до викликів сучасного мистецтва в онлайн.

Аналіз сучасних досліджень і публікацій. Для аналізу суспільних процесів авторка спирається на дослідження Маршалла Мак-Люена «Галактика Гутенберга. Становлення людини друкованої книги», де він розкриває зміни суспільних формацій через зміни способу обміну інформацією у суспільстві (McLuhan, 1962). Авторка відштовхується від цієї ідеї та доповнює її власними (Дніпрошенко, 2008, 2009).

Одним із провідних дослідників поведінки глядача у нових медіа є Генрі Дженкінс, який у своїх працях, зокрема в книзі *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (2006), досліджує поняття конвергенції медіа. Дженкінс наголошує, що глядачі сьогодні є не лише споживачами контенту, а й активними учасниками, що створюють нові формати, зміст і навіть впливають на творців контенту. У його працях відзначається важливість концепцій «продуктивних глядачів» та «учасників культури», що акцентує зміщення ролей у традиційних медіа та нових цифрових плат-

формах (Jenkins, 2006, p. 4-5). Інші дослідники, такі як Тімоті Доукінс (*The Age of the Audience: The Changing Role of the Viewer in the Media Landscape*) і Лора Бернс (*The Transformation of Media Audiences: From Consumers to Participants*), також акцентують увагу на зміні ролі глядача через інтерактивність і соціальні медіа. Бернс артикулює важливість перехідного характеру сучасної аудиторії, яка активно змінює стратегії комунікації брендів і культурні практики (Burns, 2020, p. 112-114). Вона розглядає, як глядачі, беручи участь у коментарях або створюючи контент, можуть впливати на формування культурних трендів.

Бенжамін Браммер і Джейн Сміт у своїй праці *Interactive Media and Audience Engagement* зазначають, що інтерактивність дає змогу глядачам не лише споживати контент, а й створювати нові форми медіаперформансів, де кожен користувач може стати частиною більших культурних і соціальних процесів (Brammer & Smith, 2022, p. 55).

Лев Манович, автор, який має світове визнання та є партнером українських науковців, у своїй доповіді на українсько-британській конференції зазначив: «Цифрові медіа не лише змінюють спосіб сприйняття мистецтва, а й безпосередньо трансформують самого творця, дозволяючи йому взаємодіяти з аудиторією на новому рівні» (Manovich, 2022, p. 112).

Головним предметом дослідження є зміна поведінки глядача та вплив цих змін на режисерські технології. У вітчизняній режисерській науці В. Б. Кісін у книзі «Режисура як мистецтво та професія» розглядає глядача як складову видовища (Кісін, 1998). У зарубіжній літературі цій темі приділяється ще більше уваги. Наприклад, Жак Рансьєр у книзі «Емансипований глядач» зазначає: «"Театр без глядачів" може стати тим простором, де аудиторія перетворюється на активного учасника» (Rancière, 2008).

Філіп Ауслендер, партнер української спільноти, зауважує: «Онлайн-театри та інтерактивні перформанси постійно залучають глядачів до творення колективного досвіду, де кожен може стати частиною події» (Auslander, 2023, p. 145). У своїй праці він також зазначає, що онлайн-формат ізольовує людей від спільності, властивої театру, та пропонує приклади режисерських рішень цієї проблеми (Auslander, 2023).

Як бачимо, тема активності глядача в цифрових видовищах є достатньо розробленою в зару-

біжній науковій літературі, однак питання зміни позиції глядача та пошук специфічних режисерських рішень для взаємодії з ним залишається нерозробленим.

Виклад основного матеріалу.

І. Зміна форми інформаційного обміну та суспільні трансформації

Зміна форми інформаційного обміну завжди супроводжувала ключові суспільні трансформації. Сучасний етап розвитку суспільства не є винятком. Для виявлення та аналізу цих змін пропонуємо скористатися адаптованою журналістською методикою – аналізом аспектів «Хто? Що? Як?» – у контексті масштабів суспільства, застосовуючи її до інформування: хто формулює та поширює інформацію?

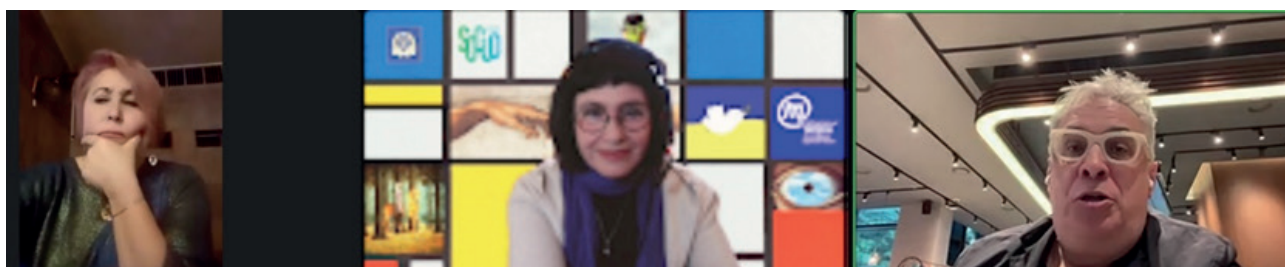
У попередні епохи ключовими суб'єктами інформування були державні структури, які мали монополію на засоби поширення інформації. У сучасних умовах інформаційний простір урізноманітнівся завдяки появі суспільних, громадських, комунальних, приватних, публічних аудіовізуальних медіа. Відповідно до Закону України «Про медіа» (№ 2849-ІХ від 13 грудня 2022 року), ці форми медіа використовують різні форми та жанри медіа продуктів.

Механізми передачі інформації (Як?). З розвитком технологій змінилися канали та засоби доставки інформації. Друк і телебачення доповнюються та поступово витісняються цифровими технологіями – інтернетом, соціальними мережами, мобільними додатками. Швидкість передачі інформації досягла рекордних темпів завдяки глобальній мережі.

Тематика інформування (Що?). Теми інформування також зазнали трансформацій. ЗМІ часто адаптують свій контент до інтересів власників, що сприяє зростанню сегментації інформаційного простору.

З'явилися нові жанри, які формуються не лише завдяки технічним інноваціям, а й під впливом змін у позиції глядача, в його запитах, потребах, реакціях тощо. «Серед нових жанрів інформаційних продуктів можна виділити стендапи, меми, блоги, вайни, коментарі, а також інтерактивні формати, які стали відображенням змін у способах комунікації в цифрову епоху» (Дніпренко, 2024).

Історичний контекст підтверджує, що інформаційні технології є ключовими драйверами суспільних змін. Відповідно до концепції Маршалла Мак-Люена, зміни в способах передачі інформації значною мірою впливають на суспільну формацію. Наприклад, винахід колеса не лише стимулював розвиток транспортної інфраструктури, а й сприяв пришвидшенню інформаційного обміну, що зрештою зумовило формування імперій (Мак-Люен, 2015). Наступним якісним революційним інформаційним стрибком стала поява друкарського верстата Йоганна Гутенберга, який започаткував друковану книгу. Це значно прискорило обмін інформацією й сприяло формуванню буржуазного суспільства. За словами Мак-Люена, друкарський верстат створив фундамент для модерної епохи (Мак-Люен, 2015). Сучасний етап розвитку ІТ та ШІ став продовженням цього процесу, формуючи нові виклики й можливості для суспільства.



Наталія Дніпренко, Лідія Стародубцева та Лев Манович
на VII Міжнародній науково-практичній конференції-лабораторії
«Онлайн жанри. Нові реалії. Виклики. Тенденції».
КНУТКиТ імені І. К. Карпенка-Карого. Травень 2024 р.

II. Специфічні особливості позиції глядача в умовах інформаційних трансформацій

Авторка пропонує зупинити увагу на трьох специфічних ключових аспектах зміни в позиції глядача-учасника, які відрізняють його поведінку в умовах стрімких інформаційних трансформацій. Тут лише окреслимо їх без можливості ґрунтовного аналізу через обмеженість обсягу статті.

1). *Втрата механізмів визначення правди.* На перехідному етапі суспільства глядач стикається з проблемою розрізнення, виявлення правди. Традиційні критерії оцінки достовірності інформації втратили актуальність, натомість зросла роль емоційних оцінок, симпатій і довіри. Це створює ризики маніпуляцій, зокрема через використання акторських технік у політичній комунікації. Як зазначає Віктор Кісін, «виконавці демонструють свою або чужу поведінку, глядачі сприймають та оцінюють» (Кісін, 1998). Сучасну тенденцію розглядає Гейзел Макміллан, зазначаючи, що сучасний глядач, в умовах інформаційного перевантаження, оцінює контент через емоційний фільтр, замість об'єктивних критеріїв (Macmillan, 2021). У сучасному контексті розрізнення правди від неправди значно ускладнилася через появу дипфейків й інших різноманітних механізмів інформаційних атак, учасниками яких стає кожний з нас.

2). *Поліфонія та демократизація точок зору.* Сучасні медіа формують багатогранну картину світу, яка охоплює численні точки зору. Ця поліфонія є ознакою демократичності, однак вона також ускладнює процес формування однозначних оцінок і позицій. У демократичних суспільствах із досвідом демократії учасники вільніше висловлюють свої думки, вступають у комунікацію і стають частиною процесу, що сприяє мобільності та поліфонічності позицій. Як наголошує Джон Левітт, полілогічна структура сучасного медіадискурсу сприяє емоційній емпатії та багатовекторності думок (Leavitt, 2020). Сучасний медіапейзаж активно трансформується, що відкриває нові можливості для багатовекторної комунікації та участі.

3). *Зміна позиції глядача.* В комунікації всі мають рівні права. Тобто хто є автором, а хто споживачем – вже неважливо. Часто ці ролі змінюються на наших очах. Позиція глядача в комунікації з пасивної перетворюється на активну. (Дніпрошенко, 2024) З глядача він перетворюється на учасника. Висловлювання своєї думки вже не є подією та героїзмом як у тоталітарному суспільстві. Суб'єкт

вільно вступає в діалог чи полілог. Це ознака часу і, як стверджує авторка, перспективний напрям для розвитку режисури видовища. Головна тенденція часу, яка надалі лише посилюватиметься. Ми ще якийсь час спостерігатимемо перетворення пасивного глядача на активного учасника та співавтора дійства. В соціальних медіа часто не відразу зрозумієш, хто є автором головного меседжу. Той автор, хто написав повідомлення, чи той, хто надав несподіваний коментар і повернув дискурс в інше русло. А можливо, перший меседж був лише прелюдією для появи головного, такий собі режисерський прийом.

Авторка статті стверджує, що змінений глядач очікує нових способів впливу та нових художніх форм і мистецьких продуктів. Справа за митцями. Чи будемо ми мобільними та зможемо запропонувати нові форми арт-комунікацій, які б задовольнили сучасне суспільство? Відповідь скоро надасть час.

III. Режисерські відповіді глядачеві.

В епоху суспільних трансформацій у світі відбувається бум нових технологій виробництва та народження нових жанрів. Митці в усіх країнах трансформують свою роботу під впливом нових технологій і пропонують глядачеві нові форми комунікації. Наведемо лише кілька прикладів з метою означити явище, бо ґрунтовне вивчення потребує значно більшого обсягу.

The Big Telly Theater в місті Дублін, Північна Ірландія, представляє на своєму сайті, крім вистав, інтерактивні продукти. (The Big Telly Theater, 2024). Натискаючи на один з елементів сайту (на фото) глядач потрапляє або в кафе, або на виставу, або може навіть увімкнути камеру для спілкування в онлайн. Крім цього, існують інші інтерактивні простори, що дають змогу глядачам взаємодіяти з контентом у формі квестів чи навіть персоналізованих вистав. Це унікальний підхід, що розширює межі театрального досвіду, надаючи можливість глядачам стати учасниками. Художня керівниця театру Зої Сітон зазначає: «Ми прагнемо знайти магію там, де її найменше очікують». (Voice Magazine, <https://www.voicemag.uk/interview/7085/an-interview-with-zoe-seaton> дата доступу: 22 грудня 2024). Під час пандемії COVID-19 театр адаптувався до нових умов, створюючи віртуальні інтерактивні вистави, такі як «Operation Elsewhere» та «Macbeth», використовуючи платформи на кшталт Zoom для залучення

аудиторії. Додаткову інформацію про діяльність Big Telly Theatre Company можна знайти на їхньому фіційному сайті (<https://big-telly.com/about-us/>; дата доступу: 22 грудня 2024).



Презентація цифрових проєктів The Big Telly Theatre Company. Скріншот з офіційного сайту.

Creation Theatre (Оксфорд, Великобританія) є піонером у сфері цифрового театру, активно адаптуючи класичні твори до онлайн-формату. Заснований у 1997 році, театр відомий своїми інноваційними підходами та використанням сучасних технологій для створення інтерактивних вистав. Однією з найвідоміших постановок є «The Tempest» Вільяма Шекспіра, реалізована спільно з Big Telly Theatre Company в квітні 2020 року. Вистава поєднувала попередньо записані сцени з живими виступами дев'яти акторів, які грали у віртуальних декораціях. Глядачі взаємодіяли з персонажами через Zoom, що створювало унікальний інтерактивний досвід. Художня керівниця театру Люсі Аск'ю використовує VR-технології та інтерактивні платформи в своїй режисерській роботі. Наприклад, у проєкті «Alice: A Virtual Theme Park» глядачі взаємодіяли з персонажами у віртуальному світі, впливаючи на розвиток сюжету. Такий підхід акцентує інтерактивність й дає змогу залучати глобальну аудиторію. Детальніше про діяльність театру можна дізнатися на офіційному сайті (*Creation Theatre*, 2024).

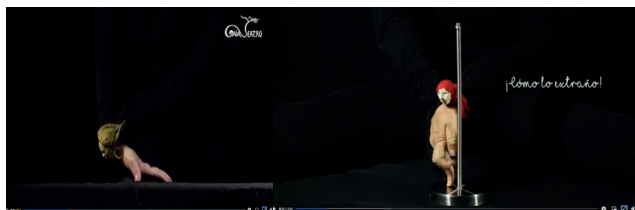
ZaO Theatre Studio (Кишинів, Молдова) експериментує з карнавальними жанрами та адаптує традиційні жанри до онлайн-простору, розробляючи інноваційні режисерські стратегії взаємодії із глядачем. У 2020 році театр представив на Міжнародному арт-фестивалі пластичного мистецтва «Без зайвих слів/Extra Words» онлайн-виставу

«Дифірамб». (Відеозапис вистави доступний на офіційній сторінці фестивалю «Без зайвих слів/Extra Words» <https://www.facebook.com/share/v/15cpvVTBk9/>, дата доступу: 22.12. 2024). Цей проєкт пропонував унікальну взаємодію з публікою: перед початком онлайн-перегляду глядачам було запропоновано завантажити музичний файл, який вони самостійно запускали в будь-якому порядку, створюючи індивідуальний музичний супровід. Композитором саундтреку виступив Володимир Шиманський, чий сюрреалістичний підхід до звукового оформлення надав кожному глядачеві можливість створити унікальний сенсорний досвід. Сам Шиманський також виконав одну з головних ролей у цій постановці. Така стратегія забезпечила кожному неповторний досвід перегляду, і, як наслідок, усі глядачі дивилися різні вистави. Як зазначає головний режисер театру Zao Олена Кушнір, «онлайн-формат органічно підносить незвичайне, включаючи парадокс, до статусу регулярності для масового сприйняття» (Cușnir, 2024, с. 62-65).



Фото з вистави «Дифірамб». Студія театральної Імпровізації ZaO, Молдова. Скріншот з показу на онлайн-фестивалі «Без зайвих слів/Extra Words» 2020 р.

Gaia Teatro під керівництвом Інесси Пасіч у Перу активно досліджує нові форми вираження через відеомініатюри, використовуючи пластику рук як основний засіб висловлювання в онлайн-театрі. Це дає театру можливість досліджувати нову образність і артикулювати значення мікродеталей. (Докладніше про діяльність театру – на офіційній сторінці у Facebook: *Gaia Teatro*. <https://www.facebook.com/gaiateatro>. Дата доступу, 22.12. 2024)



Театр фігур і ляльок під керівництвом Інесси Пасіч.
Перу, 2024. Скриншот з фейсбук- сторінки.

Українські пошуки нових форм. Онлайн вистава «Шрами» Дикого театру. Українські режисери також активно проводять експерименти з новими формами театрального мистецтва, зокрема з інтерактивними онлайн-виставами. Одним із таких прикладів є інтерактивна цифрова вистава «Шрами» Дикого театру, яка дає глядачам унікальну можливість впливати на розвиток сюжету. Режисером цього проєкту виступила Наталя Сиваненко. Ця вистава є спільним проєктом Дикого театру та ООН, присвяченим 16 дням боротьби з гендерно обумовленим насильством. «Шрами» – це інтерактивний перформанс, у якому глядачі залучені до процесу прийняття ключових рішень. Використовуючи інтерактивну платформу, глядачі обирали напрям розвитку події та впливали на кінцівку історії. Це створює унікальний досвід, коли глядач стає активним учасником, не лише спостерігачем, а ще й автором дійства, яке він дивиться. Вистава порушує важливі соціальні питання, зокрема теми травм і подолання наслідків важких життєвих ситуацій. Інтерактивний формат дає змогу не лише глибше зрозуміти героїв, а й відчувати відповідальність за вибір, що впливає на їхню долю. Така форма театру має ще й терапевтичний ефект. (Подивитися записану версію проєкту можна на <https://www.youtube.com/watch?v=ZzqI12Z7EGA&t=3562s> дата доступу: 22.12. 2024).

Київський національний університет театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого у співпраці з Університетом Креативних Мистецтв, Великобританія, реалізували інноваційний проєкт – онлайн-перформанс «Коріолан», створений за мотивами однойменної п'єси В. Шекспіра. Режисером-постановником виступила Наталія Дніпренко. Проєкт побудований з використанням крос-медійних інтерактивних форм взаємодії з аудиторією. Зокрема, був створений спеціальний Telegram-канал, де глядачі отримували додаткову інформацію під час участі в перформансі. Учасники обирали меню для бенкету, бра-

ли участь у кінських перегонях або отримували додаткові інструкції, як робити паперових героїв чи про рід військ, в яких мали взяти участь. Наприкінці вистави глядачам пропонувалося вирішити долю головного героя. Такий підхід не лише розширив межі театрального жанру, а й дав змогу глядачам відчувати себе частиною дійства.



Фото з вистави «Шрами». Дикий театр. Київ, 2019.
Фото надане театром.

Прем'єра перформансу відбулася 26 березня 2024 року в Ірчестері, Великобританія. Особливої уваги заслуговує поведінка глядачів – вони вставляли під час вистави та вигукували «Геть Коріолана!» – на манер римських громадян, як це описано у тексті п'єси. Цей момент став яскравим прикладом ефективності технологій занурення публіки у театральну дію. (Деталі про постановку доступні на офіційній сторінці вистави у Facebook: <https://www.facebook.com/allisloveintheworld>. дата доступу: 22.12.24)



Прем'єра онлайн-перформансу Коріолан. Ірчестер, Великобританія. 26 березня 2024 р. Фото авторки.

VII Міжнародна науково-практична конференція-лабораторія «Онлайн-жанри. Нові реалії. Викли-

ки. *Тенденції*» стала важливою подією для розвитку нових медіажанрів та інтерактивних форматів у театральній практиці. Організаторами виступили Інститут екранних мистецтв КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого, Національна спілка кінематографістів України, Український інститут підвищення кваліфікації працівників телебачення, радіомовлення і преси, Університет креативних мистецтв Великобританії, Національний центр театального мистецтва імені Леся Курбаса та Міжнародний гуманітарний університет міста Одеси. У конференції взяли участь провідні науковці та практики з багатьох країн, серед яких Вікторія Келлі (Великобританія), Лев Манович (США), Найджел Ворд (Великобританія), Наталія Дніпренко (Україна), Філіп Ауслендер (США), Неллі Корнієнко (Україна), Вірляна Ткач (США), Лідія Стародубцева (Україна), Олена Кушнір (Молдова) та інші. Подія охоплювала декілька офлайн-майданчиків, зокрема Національний центр театального мистецтва ім. Леся Курбаса, Будинок Кіно, Укртеле-радіопресінститут та МГУ в місті Одеса. Конференція-лабораторія мала на меті обговорити актуальні питання онлайн-мистецтва, зокрема: розвиток нових жанрів, проблематику інтерактивності та взаємодії з глядачем у цифровому просторі, технологічні інновації у створенні театральних вистав тощо.

Особливу увагу на конференції приділили інтерактивним рішенням, які змінюють підхід до створення театального досвіду. Під час дискусії відзначили, що такі інновації не лише відповідають сучасним викликам, а й формують перспективи для подальшого розвитку онлайн-мистецтва. Для України конференція стала важливим кроком у представленні наукових і практичних досягнень на міжнародному рівні. Незважаючи на складні умови війни, українські митці та дослідники продовжують працювати в авангарді сучасного мистецтва, формуючи позитивний імідж країни у світовій культурній спільноті. За результатами обговорень у Великобританії було випущено Збірку матеріалів конференції з детальним описом досвіду експериментального онлайн-перформансу Коріолан за фінансової підтримки USA. (Детальніше про програму конференції та представлені на ній кейси можна дізнатися на офіційних сайтах організаторів <https://knutkt.edu.ua/zaproshuiemo-do-uchasti-u-vii-naukovo-praktychniy-konferentsii-laboratorii-onlayn-zhanry-novi-realii-vyklyky-tendentsi/> та <https://utrpi.org.ua/naukova-onlajn-laboratoriya-onlajn-zhanry-novi-realiyi-vyklyky-tendentsiyi/> дата доступу: 22.12.24).



Один з 4-х майданчиків VII Міжнародної науково-практичної конференції-лабораторії «Онлайн-жанри. Нові реалії. Виклики. Тенденції». Національний Центр Театального Мистецтва імені Леся Курбаса, 2024 р. Фото авторки.

Висновки. У статті було досліджено деякі аспекти в зміні позиції глядача, спричинені трансформаційними процесами в суспільстві та активним розвитком інформаційних технологій. Це:

- *Трансформація глядача в учасника.* Сучасний глядач перестає бути пасивним споживачем контенту і стає активним учасником медіавидовищ. Така інтерактивність стає ключовим фактором у формуванні нових жанрів медіа комунікацій.

- *Поліфонічність позиції глядача.* Завдяки демократично працюючим медіа глядач отримує можливість сприймати явища з різних точок зору, що формує поліфонічну, багатогранну позицію. Це є ознакою зрілої комунікативної культури, яка сприяє емоційній емпатії та толерантності.

- *Сміливість і відкритість у комунікації.* Сучасний глядач стає сміливішим у своїх висловлюваннях, вільно вступає в діалог і активно бере участь у процесах обміну думками. Це відповідає тенденції до демократизації медіа і культурних платформ.

Визначені авторкою ознаки мають бути враховані режисерами під час прийняття режисерських рішень і розробки форми діалогу з глядачем в сучасних арт-комунікаціях.

Народження нових жанрів. Інтерактивність і цифрові технології створюють сприятливе середовище для розвитку нових жанрів. Вони не лише відображають суспільні зміни, а й відкривають нові можливості для мистецтва, зокрема онлайн-театру, відеоперформансів та імерсивних форматів.

Виклики для митців. Прискорений темп народження нових жанрів і зміна запитів аудиторії створюють серйозні виклики для митців, зокрема режисерів. Водночас це породжує нові можливості для творчості та експериментів із формами взаємодії з учасником. Авторка наголошує, що сучасний глядач готовий до нової ролі активного учасника та співтворця медіапроцесів. Він очікує на інноваційні підходи від митців, які здатні відповісти на виклики часу.

Джерела та література

- Aebischer, P., & Nicholas, R. (2020). *Digital Theatre Transformation: A Case Study and Digital Toolkit*. University of Exeter. URL: <https://ore.exeter.ac.uk/repository/handle/10871/122587> (дата доступу: 22.12.24).
- Auslander, P. (2023). *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* (3d Edition). London: Routledge. P. 63-67.
- Auslander, P. (2023). *Online Theatre and Digital Performance: Reconfiguring the Audience*. London: Palgrave Macmillan.
- Big Telly Theatre Company. (2020). Operation Elsewhere. URL: <https://big-telly.com/portfolio/operation-elsewhere/>
- Creation Theater. (2024). URL: <https://creationtheatre.co.uk/> (дата доступу: 22.12.24)
- Дніпроенко, Н. К., & Різун, В. В. (2009). Запровадження комунікацій у суспільстві. Київ: ТОВ «Вістка». 56 с.
- Дніпроенко, Н. К. (2008). *Комунікація: демократичні стандарти в роботі органів державної влади: навч. посібник*. Київ: ТОВ «Вістка». 160 с.
- Дніпроенко, Н. К. (2023). Трансформаційні процеси в ЗМІ. Об'єктивна та суб'єктивна позиція автора як критерій до визначення жанру. *Moderni aspekti vědy: XXXVII*. S. 290-300. DOI: <https://doi.org/10.52058/37-2023>.
- Дніпроенко, Н. (2024). Специфічні особливості тексту в нових медіа. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*: зб. наук. праць. Вип. 34. С. 129-136.
- International scientific and practical conference-laboratory «Online genres. New realities. Challenges Trends». (2024). I. K. Karpenko-Karyi Kyiv National Theatre, Cinema and Television University in Ukraine. University for the Creative Arts.
- Кісін, В. Б. (1998). *Режисура як мистецтво та професія*. Київ: Науково-освітній центр «АЕЛС-технологія». 104 с.
- Мак-Люен, М. (2015). *Галактика Гутенберга: становлення людини друкованої книги*; пер. з англ. А. А. Галушки, В. І. Постнікова. Київ: Ніка-Центр. 388 с.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press. 354 p.
- McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press.
- Ranciere, J. (2008). *The Emancipated Spectator*. Transl. by Gregory Elliott.
- Темп фігур і ляльок Інесси Пасіч (2024). URL: <https://www.facebook.com/gaiateatro> (дата доступу: 22.12.24).
- The Big Telly Theater. URL: <https://big-telly.com/> (дата доступу: 22.12.24).
- Brammer, B., & Smith, J. (2022). *Interactive Media and Audience Engagement*. London: Routledge.
- Burns, L. (2020). *The Transformation of Media Audiences: From Consumers to Participants*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Cherry, M. (2021). *Digital Engagement and the Role of the Viewer in Contemporary Media*. New York: Palgrave Macmillan.
- Dowkins, T. (2021). *The Age of the Audience: The Changing Role of the Viewer in the Media Landscape*. Oxford: Oxford University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Manovich, L. (2022). *Cultural Software: A Theory of the Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Cușnir, E. (2024). *Online Genres: A Step into the Future* (The Online Performance CORIOLANUS based on Shakespeare's Play). Edited by Nataliia Dniprenko. Farnham (UK): Studio Gidden Place. P. 62-65.

References

- Aebischer, P., & Nicholas, R. (2020). *Digital Theatre Transformation: A Case Study and Digital Toolkit*. University of Exeter. Retrieved from: <https://ore.exeter.ac.uk/repository/handle/10871/122587> (дата доступу: 22.12.24).
- Auslander, P. (2023). *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* (3d Edition). London: Routledge. P. 63-67.
- Auslander, P. (2023). *Online Theatre and Digital Performance: Reconfiguring the Audience*. London: Palgrave Macmillan.
- Big Telly Theatre Company. (2020). Operation Elsewhere. Retrieved from: <https://big-telly.com/portfolio/operation-elsewhere/>
- Creation Theater. (2024). Retrieved from: <https://creationtheatre.co.uk/> (дата доступу: 22.12.24).
- Dniprenko, N. K., & Rizun, V. V. (2009). Zaprovadzhennya komunikatsiy u Suspilstvi [Introduction of communications in Society]. Kyiv: TOV «Vistka». 56 p. [in Ukrainian]
- Dniprenko, N. K. (2008). Komunikatsiia: demokratychni standarty v roboti orhaniv derzhavnoi vlady [Introduction of communications in Society]: navch. posibnyk. Kyiv: TOV «Vistka». 160 p. [in Ukrainian]
- Dniprenko, N. K. (2023). Transformatsiini protsesy v ZMI. Obiektivna ta subiektivna pozytsiia avtora yak kryterii do vyznachennia zhanru [Transformation-

- al processes in mass media. Objective and the subjective position of the author as a criterion for defining the genre]. *Moderní aspekty vědy*: XXXVII, 290-300. DOI: <https://doi.org/10.52058/37-2023>. [in Ukrainian]
- Dniprenko, N. (2024). Spetsyfichni osoblyvosti tekstu v novykh mediakh [Specific features of the text in new media]. *Naukovyi visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu teatru, kino i telebachennia imeni I. K. Karpenka-Karoho*: zb. nauk. prats. Vyp. 34. P. 129-136. [in Ukrainian]
- International scientific and practical conference-laboratory «Online genres. New realities. Challenges Trends»*. (2024). The Kyiv National I. K. Karpenko-Karyi Theatre, Cinema and Television University in Ukraine. University for the Creative Arts.
- Kisin, V. B. (1998). *Rezhysura yak mystetstvo ta profesiia* [Directing as art and profession]. Kyiv: Naukovo-osvitnii tsentr «AELS-tekhnohiiia». 104 p. [in Ukrainian]
- Mak-Liuen, M. (2015). Halaktyka Gutenberga: stanovlennia liudyny drukovanoi knyhy [Gutenberg's Galaxy: The Making of a Printed Man Books]. Transl. by A. A. Halushka, V. I. Postnikova. Kyiv: Nika-Tsentr. 388 p. [in Ukrainian]
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press. 354 p.
- McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press.
- Ranciere, J. (2008). *The Emancipated Spectator*. Transl. by Gregory Elliott.
- Teatre fihur i lialok Inessy Pasich* [Theater of Figures and Puppets of Inessa Pasich]. (2024). Retrieved from: <https://www.facebook.com/gaiateatro>
- The Big Telly Theater*. Retrieved October 20, 2024, from: <https://big-telly.com/> Brammer, B., & Smith, J. (2022). *Interactive Media and Audience Engagement*. London: Routledge.
- Burns, L. (2020). *The Transformation of Media Audiences: From Consumers to Participants*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Cherry, M. (2021). *Digital Engagement and the Role of the Viewer in Contemporary Media*. New York: Palgrave Macmillan.
- Dowkins, T. (2021). *The Age of the Audience: The Changing Role of the Viewer in the Media Landscape*. Oxford: Oxford University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Manovich, L. (2022). *Cultural Software: A Theory of the Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Cușnir, E. (2024). *Online Genres: A Step into the Future* (The Online Performance CORIOLANUS based on Shakespeare's Play). Edited by Nataliia Dniprenko. Farnham (UK): Studio Gidden Place. P. 62-65. [in Ukrainian]

Nataliia Dniprenko

Peculiarities of viewer participation in new media

Abstract. The article analyses the peculiarities of directing in new media, focusing on the interaction with the viewer. The challenges and opportunities that arise in the process of creating online performances and media-plays are considered. The author explores how the digital environment affects traditional genres, changes directorial approaches and interaction with the audience. Attention is paid to the analysis of specific cases that demonstrate international and domestic experience in the application of innovative directorial solutions in new media. Online art technologies have developed especially rapidly during the COVID-19 pandemic and since the beginning of the war with Russia. The conclusions confirm the trend of theatre transformation, which is pushing the boundaries, acquiring the features of performance under the influence of online media. The author emphasises the importance of digital literacy and an interdisciplinary approach for the development of contemporary theatre.

Scientific novelty: for the first time, the changes in the viewer's position during social transformations, in particular under the influence of information technology, and the corresponding new directorial solutions are studied.

Methods: The primary method employed is the professional directorial method of action analysis, enabling the exploration of both societal processes and their impact on the audience. Content analysis was utilized to study textual, visual, and audiovisual information. The observation method was applied to analyze audience behavior, and the case method was used to examine specific examples of interactive engagement in new media. The author concludes that in new media, audience behavior shifts from passive to active, transforming the audience (viewer, listener) — an active participant in the spectacular act. During the polylogue process, the audience's position becomes more mobile and polyphonic; they develop greater empathy, tolerance, and the ability to perceive different perspectives. In democratic societies with experience in dialogue, participants more freely express their opinions, engage in communication, and become part of the process.

The author stresses the necessity of researching new genres and forms of interaction with the audience, urging artists to adapt to the challenges of contemporary online art.

Keywords: Change in audience position, transformation of the audience into a participant, new media, online performance, interactivity, directorial strategies, audience engagement.