

С. Садовенко

ІМЕРСИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ В МЮЗИКЛІ ЯК МОДУС ТРАНСФОРМАЦІЇ МУЗИЧНО-ТЕАТРАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА

У статті розкриваються імерсивні технології в мюзиклі як модус трансформації ключових елементів драматургічної структури музично-театрального мистецтва, обґрунтовується потреба жанрово конкретизованого розгляду XR-практик у музично-театральній драматургії, що становить мету дослідження. Методологія дослідження ґрунтується на поєднанні театрознавчого, музикознавчого, культурологічного та медіазнавчого підходів. Застосовано порівняльний аналіз постановочних прикладів, типологізацію форматів і визначення параметрів присутності, співприсутності, способів доступу до цифрового середовища та ступенів глядацької участі. Запропоновано просторовий і цифрово-інтерфейсний виміри імерсивності. Доведено, що застосування VR, AR, MR чи XR саме по собі не надає мюзиклу імерсивного статусу. Такий статус виникає за умови впливу технологічних рішень на зміну характеру сприйняття, участі й сценічної комунікації в музично-театральному мистецтві. Окремлено типи XR-форматів мюзиклу: супровідний XR-досвід зі сценічною подією; мюзикл, створений безпосередньо для VR-середовища; гібридні XR-рішення з кількома каналами доступу; моделі змішаної реальності; VR-360 як спосіб поширення музично-театрального твору. Показано, що імерсивні технології в мюзиклі виступають інструментом трансформації, що включає керовану перебудову присутності, уваги та участі глядача. Це потребує проведення наукового аналізу у зв'язку з вокально-виконавською адресацією, акустичною перспективою, просторовою організацією сприйняття й логікою музично-театральної події «номер – перехід – сцена». Український науковий дискурс поки що не має достатньо розвинутого методологічного апарату для жанрово точного опису XR-форматів мюзиклу, що актуалізує проведення подальших досліджень, спрямованих на вивчення новітніх технологій та визначення їх постановочних функцій у музично-театральному мистецтві.

Ключові слова: імерсивні технології, мюзикл, музично-театральне мистецтво, XR, VR, AR, MR, музична драматургія, сценічна комунікація, просторова організація сприйняття, режисура взаємодії, участь глядача, сценічні практики.

DOI 10.34079/2518-1343-2026-16-31-186-202

Це стаття відкритого доступу за ліцензією CC BY-NC-ND 4.0
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.uk>

Актуальність дослідження. Сучасний науковий дискурс щодо музично-театрального мистецтва фіксує методологічний зсув від «вистави як об'єкта» до події-середовища, де режисура взаємодії, простір і глядацька участь набувають статусу ключових драматургічних параметрів. У запропонованому дослідженні імерсивні технології попередньо розглядаються як цифрові, просторові, аудіовізуальні та інтерактивні засоби сценічної організації, що посилюють ефект присутності глядача, змінюють умови його сприйняття й участі та впливають на взаємодію між виконавцем, сценічним простором і аудиторією. Таке уточнення не претендує на завершене

визначення поняття, оскільки специфіка імерсивних технологій у мюзиклі становить один із предметів подальшого аналізу.

Вбачається актуальним здійснення дослідів щодо усунення наявної лакуни в науковому осмисленні проблеми жанрової нерівномірності вивчення імерсивних технологій у сценічних практиках, конкретизації їх функціонування в мюзиклі як модусу постановочної організації досвіду, за якого музично-драматургічна форма, просторові рішення та правила участі аудиторії поєднуються в єдину систему сценічної комунікації. Таке уточнення зумовлене тим, що наявні підходи до імерсивності переважно сформовані на матеріалі *immersive theatre*, *site-specific / in situ*-практик і VR-експериментів у драматичному театрі, де «занурення» трактується, насамперед, через маршрутизацію, трансформацію простору та ступеню глядацької участі, тоді як мюзикл, як музично-театральний жанр, не отримує співмірного аналітичного висвітлення. Для мюзиклу визначальним стає не саме використання VR/AR/MR/XR, а осмислення того, чи змінюють ці технології спосіб організації музично-театральної події: характер присутності глядача, умови сприйняття вокально-акторського виконання, просторову побудову сценічної дії, послідовність музичних номерів і переходів між сценами (Кундереви́ч, Кириленко, Бенюк, 2021). Відтак, імерсивність не може редукуватися до суми медіаефектів чи до самого факту застосування цифрових інструментів.

Актуальність обраної теми підкріплюється різноманіттям описаних у міжнародній практиці форматів, у яких мюзикл взаємодіє з імерсивними технологіями: супровідні VR/XR-модулі поруч зі сценічною подією, мюзикл як подія у віртуальному середовищі, XR-гібриди з кількома каналами доступу, моделі змішаної реальності тощо (Time Out, б. д.). На цьому тлі в українському дослідницькому полі виразно окреслюється дисбаланс між темпами технологічної еволюції та науковою розробленістю її жанрово коректного опису: наявні студії VR/AR у сценічних практиках здебільшого зберігають узагальнений характер і лише частково торкаються мюзиклу як окремої одиниці аналізу.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Сучасні дослідження щодо імерсивних технологій у музично-театральному мистецтві фіксують перехід від «вистави як об'єкта» до події-середовища, де режисура взаємодії, музична драматургія, вокально-інтонаційна організація та звукове розгортання сценічної дії, простір і глядацька участь набувають статусу ключових драматургічних параметрів. Авторами праць з означеної тематики є зарубіжні дослідники, зокрема, Р. Біггін (досвід аудиторії, простір/гра/нарратив у практиках *Punchdrunk*), О. Гезгін (поведінкові патерни глядача в імерсивному середовищі), Ч. Імамоглу (*environment-behavior* аналіз імерсивної рецепції), Дж. Махон (спостереження/сенсотворення та режими глядацькості), Д. Прудон (естетико-політична оптика моделі *Punchdrunk*), М. Ріні (VR як театральний інструмент занурення), А. Тернова (постановочні моделі MR-досвіду), О. Тернбулл (імерсивність і соціальні мережі), Дж. Вайт (понятійне окреслення *immersive theatre*), а також українські науковці – О. Бенюк (імерсивність як мистецька стратегія; філософські підвалини театального досвіду), О. Губернатор (імерсивність як ілюзорно-афективна структура; перелік технологій і прийомів занурення), М. Гринишина (*site-specific/in situ* як споріднена логіка «просторової гри»), Т. Гуменюк (VR у сучасному театрі), А. Колпачикова (*site-specific theatre* в Україні), Д. Кравченко (інтерактивна режисура; керування участю), К. Кириленко (імерсивність як мистецька стратегія; філософські підвалини), О. Кундереви́ч (імерсивність як мистецька стратегія; критерії занурення), Ю. Мох-Марінковіч (історико-теоретична перспектива імерсійності сценічних практик), В. Михальов (VR у сучасному театрі), Н. Настаченко (інтерактивна режисура; специфіка імерсивних технологій), К. Пивоварова (*site-specific*

theatre в Україні), Ю. Трач (VR-застосунки як модель «ефекту присутності» й взаємодії), Д. Горевалов (VR у сучасному театрі) та ін.

В цілому, теоретико-методологічна сутність досліджень імерсивних технологій у театральному мистецтві визначається через аналіз «режимів присутності» та залучення, у яких занурення постає не як сума технічних ефектів, а як комплексна конфігурація тілесно-просторового досвіду, перерозподілу представництва режисури й аудиторії та трансформації меж «сцена/зал». У цьому контексті технологічні засоби (AR/VR/MR/XR, просторові аудіосистеми, тактильні сенсори, мобільні інтерфейси) розглядаються як інструменти виробництва імерсивного досвіду за умови їх реального включення в багаторівневу перцепцію та «стертість меж» між реальностями (White, 2012; Machon, 2016; Губернатор, 2022).

Міжнародна традиція вибудовує ключовий концепт «immersive theatre» навколо тези про зміну одиниці аналізу: від «вистави» до середовища взаємодії, де маршрут, простір і режим уваги функціонують як драматургічні змінні, а глядач входить у подію як співучасник. Відповідно, дослідження фіксують конструювання процесів спостереження у мультисценічному середовищі, «відвідування» й сенсотворення, а також перехід «простору» зі статусу сцени у статус «тексту» події (White, 2012; Machon, 2016; Biggin, 2017).

Окремий дослідницький кластер операціоналізує імерсивну рецепцію через поведінкові патерни аудиторії (навігація, рішення маршруту, темп руху, дистанція/контакт, групова динаміка), демонструючи, що *свобода вибору* в імерсивному середовищі часто має нормативний характер і підтримується протоколами просторової організації та неявними правилами взаємодії. Паралельно соціомедійні студії висвітлюють *соціальний шар* імерсивності – мережеве самопредставлення й постфактумну валоризацію пережитого, а естетико-політична оптика розкриває *економіку участі* як спосіб організації влади в події (правила доступу, видимості, «права на близькість») (Gezgin, İmamoğlu, 2024; Turnbull, 2016; Prudhon, 2018; Biggin, 2017).

Технологічно-імерсивний сегмент (VR/AR/XR) постає як лінія, що переносить «занурення» з архітекτονіки фізичного простору в інтерфейс віртуальної/змішаної присутності, актуалізуючи проблеми співприсутності (liveness), аватарності/віртуального втілення, сценографії як дизайну взаємодії та критерійної розвідності «просторової» й «інтерфейсної» імерсивності.

Український корпус досліджень пропонує культурологічну операціоналізацію імерсивних практик із переліком технологій і «прийомів» занурення, теоретико-філософське обґрунтування імерсивності як мистецької стратегії, споріднений напрям *site-specific/in situ* як логіку просторової гри, прикладні студії про «інтерактивну режисуру» як компетентність керування участю, а також академічний репозитарний матеріал у форматі кваліфікаційної роботи, де імерсивність пояснюється передусім через театральну-кіношну естетику та композиційні категорії (Reaney, 1999; Iudova-Romanova et al., 2023; Ternova, Gagneré, 2021; Губернатор, 2022; Кундеревиц, Кириленко, Бенюк, 2021; Гринишина, Пивоварова, Колпащикова, 2024; Настаченко, Кравченко, Бурнашев, 2025; Клименко, 2024; Трач, 2023; Мох-Марінкович, 2025).

Теми мюзиклу в контексті осмислення імерсивності, частково досліджували О. Бенюк (імерсивність як мистецька стратегія; поодинокі залучення мюзиклу в історико-естетичному «мості»), К. Кириленко (імерсивність як мистецька стратегія; синтетичний театральний досвід), О. Кундеревиц (імерсивність як режим сприйняття; критерії занурення й стирання меж реальностей) (Кундеревиц, Кириленко, Бенюк, 2021).

Метою дослідження є розкриття імерсивних технологій в мюзиклі як модусу трансформації ключових елементів драматургічної структури музично-театрального мистецтва та обґрунтування потреби жанрово конкретизованого розгляду XR-практик у музично-театральній драматургії.

Методи дослідження. Методологія дослідження ґрунтується на поєднанні театрознавчого, музикознавчого, культурологічного та медіазнавчого підходів. Застосовано методи порівняльного аналізу постановочних прикладів, типологізації форматів і визначення параметрів присутності, співприсутності, способів доступу до цифрового середовища та ступенів глядацької участі. Запропоновано просторовий і цифрово-інтерфейсний виміри імерсивності.

Наукова новизна дослідження полягає в обґрунтуванні імерсивних технологій у мюзиклі як модусів трансформації ключових елементів музично-драматургічної структури театрального мистецтва (послідовності музичних номерів, переходів між сценами, вокально-акторської адресації, просторової організації слухання та темпоритмічної побудови сценічної дії).

Виклад основного матеріалу. У дослідженнях імерсивних технологій у музично-театральному мистецтві проблематика мюзиклу окреслюється через критерій «неавтоматичності» імерсивності: взаємодія з цифровим середовищем набуває імерсивного статусу лише тоді, коли технологічний шар реально змінює режим участі глядача (багаторівневе сприйняття, тілесний контакт, відчуття стирання меж реальностей) і включається у просторово-драматургічну організацію події. Водночас типологічні формати (театр-environment, променад/маршрутність, аудіотур, квестовість, VR-театр) постають як типологічні моделі, придатні для перенесення у музично-театральні видовищні модуси за умови коректної жанрової конкретизації (Кундереви́ч, Кириленко, Бенюк, 2021; Губернатор, 2022). Специфіку імерсивних технологій саме у мюзиклі доцільно визначати як режим постановочного синтезу, за якого технологічні інструменти (зокрема, AR/VR/XR-інтерфейси, просторове аудіо, тактильні/мобільні канали взаємодії) не додаються до музично-драматургічного матеріалу як зовнішній «декор», а функціонують як засоби конструювання присутності й керованої участі. Вони модифікують просторову організацію сприйняття, задають маршрути/режими уваги та забезпечують тілесно-афективне занурення, у якому слух, тіло й простір працюють як єдина система сценічної комунікації (Кундереви́ч, Кириленко, Бенюк, 2021; Губернатор, 2022).

Імерсивні технології в мюзиклі варто фіксувати як складний концепт, у якому технологічний шар не виступає самодостатнім критерієм (не зводиться до констатації застосування певних засобів), а інтегрується у постановочну інфраструктуру виробництва присутності та функціонально перекодовує музично-драматургічну форму в режим подієвої взаємодії. Саме тому визначальним стає критерій не автоматичності. Імерсивний статус виникає лише там, де інтерактивні рішення функціонально змінюють режими участі/присутності аудиторії і стають елементом драматургічної організації музично-театральної події, а не накладеним медіаефектом (Кундереви́ч, Кириленко, Бенюк, 2021). Відтак, «імерсивні технології у мюзиклі» – це не назва набору медіа (VR/AR/MR/XR), а назва способу постановочного синтезу, який змінює правила сценічної комунікації на перетині простору, інтерфейсу і музичної драматургії (White, 2012; Machon, 2016).

Теоретично продуктивним є розрізнення двох контурів імерсивності в мюзиклі – просторового та інтерфейсного – як взаємопов'язаних, проте не тотожних площин постановочного конструювання. Просторовий контур охоплює ті механіки, що організовують подію через архітектоніку доступу й видимості: маршрутизацію, зони наближення/віддалення, конфігурацію «точок слухання» та «точок бачення»,

регламентацію руху/зупинки, тобто все те, що в міжнародному дискурсі описується як перетворення простору на драматургічну змінну (White, 2012; Biggin, 2017). Інтерфейсний контур описує перенесення присутності у середовище медійовано-тілесного «перебування» (HMD, web-based VR, мобільний AR, MR-шари), де драматургічно значущими стають зосередження уваги, взаємодія акторів, режисера з акторами, музичне наповнення, аватарність/віртуальне втілення, а також технічно зумовлені межі співприсутності та синхронізації «живого/медійного» (Iudova-Romanova et al., 2023; Ternova, Gagneré, 2021).

Для мюзиклу принципово, що обидва контури функціонують всередині музично-драматургічної матриці, де послідовність номерів, переходи між ними та кульмінаційні вузли задають темпоральну архітектуру сприйняття, а вокально-акторська присутність функціонує як драматургічний агент. Тому відчуття присутності/участі в мюзиклі є аналітично коректним лише тоді, коли він описаний одночасно як розподіл доступу й уваги в події-середовищі та спосіб, у який цей розподіл змінює організацію музичного часу, логіку «номер – перехід – сцена», умови вокальної адресації, акустичний баланс і слухацькі позиції (Machon, 2016). Відтак, імерсивні технології в мюзиклі варто концептуалізувати як механізми зміни музично-драматургічних відношень та допоміжний засіб посилення перцептивних ефектів у музично-театральному мистецтві.

Операціоналізація цього складного концепту вимагає переходу від опису «які технології застосовано» до опису «яку постановочну роботу вони виконують». Імерсивність у мюзиклі є верифіковуваною тоді, коли технологічний шар забезпечує принаймні одну з функціональних трансформацій: змінює протоколи входження глядача в подію та режими його агентності; перебудовує навігацію уваги так, що вибір/дія глядача стає параметром розгортання епізодів; модифікує темпоральність (тривалість, порядок, способи «склеювання» номерів і сцен); реконфігурує акустично-перцептивні умови слухання (позиції, дистанції, просторову організацію звуку) або змінює умови вокально-акторського контакту (близькість, спрямованість, адресність) (White, 2012; Губернатор, 2022). Якщо ж технології не виконують жодної з цих робіт і не втручаються у структуру музично-театрального розгортання, то вони залишаються зовнішнім сценографічно-репрезентативним прошарком, який не дає підстав говорити про імерсивний мюзикл у науково концептуальному сенсі (Кундереви́ч, Кириленко, Бенюк, 2021).

Суттєвим для теоретизації піднятої проблеми є також те, що мюзикл як синтетичний жанр вводить жорсткі обмеження на варіативність технологічних рішень імерсивного типу: вокальна виразність, артикуляційна зрозумілість, баланс голосу/ансамблю/електроніки та узгодженість музичної темпоральності з драматургічними переходами задають поріг допустимих змін у режимі уваги й руху. Тому постановочна імерсивність у мюзиклі не тотожна максимізації інтерактивності: її ядро – керована перебудова присутності, що не руйнує музично-драматургічну причинність і не розпадається на набір індивідуальних траєкторій, які виводять глядача з музичного часу (Machon, 2016; Biggin, 2017). Цей момент принциповий для відмежування імерсивного мюзиклу від загальних моделей *immersive theatre*, де «маршрут» часто є первинним носієм драматургії, тоді як у мюзиклі первинною залишається музично-театральна організація матеріалу і лише в її межах можливі варіації режимів участі. Наприклад, у проєкті *Fabulous wonder.land*, пов'язаному з мюзиклом *wonder.land*, VR-досвід функціонує не як заміна сценічної дії, а як паралельний модуль занурення поруч із виставою: він розширює спосіб входження глядача до художнього світу твору, проте не скасовує музично-драматургічну послідовність мюзиклу, у якій провідними залишаються музичні номери, вокально-

сценічні епізоди та переходи між ними (National Theatre, б. д.; Time Out, б. д.; White, 2012; Biggin, 2017).

У підсумку провідна теоретична установка дослідження полягає в тому, що іммерсивні технології в мюзиклі необхідно розуміти як інструменти постановочного перекодування. Вони вводять інтерфейсні та/або просторові перспективи, які перерозподіляють вплив режисури й взаємодію з аудиторією, змінюють навігацію уваги і спосіб існування музично-драматургічних вузлів (порядок, переходи, темпоральність, умови слухання й адресації). Саме таке розуміння дає змогу перейти до аналізу емпіричних прикладів, типології форматів XR-мюзиклу та з'ясування конкретних постановочних прийомів, завдяки яким мюзикл набуває іммерсивного характеру.

XR-практики у мюзиклі доцільно здійснювати через розгляд принаймні двох моделей виробництва іммерсивного музично-театрального досвіду, які у світовому полі функціонують як різні інфраструктури жанру. Перша модель – «супровідний XR-досвід» поруч із мюзиклом, коли власне сценічна подія отримує паралельний віртуально-інтерактивний контур, що працює як механізм входження в художній світ і як інституційний канал розширення аудиторного контакту. Показовим для цієї моделі є проєкт «Fabulous wonder.land: A Virtual Reality Experience», створений як віртуально-реальний супровід до мюзиклу «wonder.land» – оригінальна назва сценічного твору подається у збереженому авторському написанні, – у якому віртуальна реальність використовується не як «цифровий запис вистави», а як окремо спроектована зона занурення, що розгортає перед глядацьку «експозицію» світу твору та підкріплює драматургічну структуру через ефект присутності й інтерактивні інсталяційні рішення. (National Theatre, б. д.; Time Out, б. д.; The Guardian, 2016). Принциповим у цій моделі є те, що технологічний шар не заміщує музично-драматургічний матеріал, а функціонує як «передтекст» та «позасценічний» протокол залучення, який перебудовує режим очікування, уваги і афективної готовності до події (тобто впливає на спосіб слухання/бачення ще до входження в основний сценічний час).

Уточнюючи цю ж модель у категоріях виробництва та дистрибуції, годиться фіксувати, що у першому випадку цифровий шар виконує функцію розширення художнього світу твору і працює як окрема форма входження глядача в театральну подію поруч із основною сценічною дією. Показовим є VR-досвід «Казкова wonder.land» («Fabulous wonder.land»), пов'язаний із мюзиклом «wonder.land» Національного театру в Лондоні, створеним за мотивами «Аліси в Країні див» Льюїса Керрола. Музику до мюзиклу написав Деймон Албарн, лібрето й тексти пісень належать Мойрі Буффіні, постановку здійснив Руфус Норріс. VR-досвід не відтворює всю виставу в цифровому форматі, а пропонує окреме занурення у віртуальний простір твору: глядач за допомогою шолома віртуальної реальності потрапляє до світу wonder.land, сприймає його візуальне середовище, музичну атмосферу та образ Чеширського кота, який виконує фрагмент пісенного матеріалу. Отже, цей приклад демонструє додаткову форму рецепції, що готує сприйняття мюзиклу, розширює його візуально-музичний образ і посилює ефект присутності поруч із основною сценічною подією (59 Productions, б. д.; Time Out, б. д.).

Друга модель пов'язана з мюзиклом, який від початку створюється для віртуального середовища, а не переноситься туди після сценічної постановки. Прикладом є проєкт «Неігровий персонаж» («Non-Player Character») Брендана Бредлі, що визначається автором як інтерактивний мюзикл у віртуальній реальності. За змістом проєкту після загибелі героя відеогри глядачі мають провести неігрового персонажа, якого виконує живий співаючий актор, крізь п'ять віртуальних світів, пов'язаних із переживанням втрати. Частина аудиторії бере участь у події через VR-шоломи на сцені,

інші глядачі спостерігають за дією на великому екрані або долучаються дистанційно. Саме тому відмінність цього прикладу від традиційного мюзиклу полягає не лише у використанні віртуальної реальності, а в іншому способі організації сценічної дії: музичне виконання, акторська гра, цифрове середовище і вибір глядачів поєднуються в єдину музично-театральну подію. Для аналізу такого формату важливо з'ясувати вплив участі глядача на перебіг сцени, порядок сприйняття епізодів, розгортання музичних номерів і характер зв'язку між виконавцем та аудиторією (Bradley, б. д.). Вибір і дії глядачів у такому разі впливають на спосіб проходження віртуальних епізодів, на характер контакту з виконавцем і на послідовність сприйняття музично-драматичного матеріалу, тоді як вокальне виконання залишається центральним чинником жанрової належності твору до мюзиклу (Bradley, б. д.; A MAZE, 2022).

Між супровідним XR-досвідом і мюзиклом, від початку створеним для середовища розширеної реальності, формується гібридний формат, у якому інституційний театр використовує VR, AR і десктопний доступ як різні способи показу однієї музично-театральної події. Показовим прикладом є проєкт «Усі види лімбо» («All Kinds of Limbo XR») Національного театру Великої Британії, створений у партнерстві з Microsoft і пов'язаний із постановкою «Малий острів» («Small Island») за романом Андреа Леві. Творча концепція проєкту належить Нубії Брендон і Тобі Коффі, музику створили Нубія Брендон і Раффі Бушман. У виконанні беруть участь Нубія Брендон, Раффі Бушман і Nu Shape Orchestra. Зміст проєкту побудований як музична подорож крізь вплив карибської культури на музичне життя Великої Британії, зокрема через жанри регі, грайм, класичної музики та каліпсо. Технологічна специфіка полягає в тому, що виступ Нубії Брендон був об'ємно зафіксований і перенесений у цифрове середовище, де глядач може сприймати його у VR-шоломі, у доповненій реальності на мобільному пристрої або на комп'ютері. У VR-режимі аудиторія перебуває в одному віртуальному просторі з об'ємно відтвореною виконавицею та може змінювати позицію спостереження; в AR-режимі виконання розміщується у фізичному просторі глядача через екран телефона або планшета; у десктопній версії глядач переміщується цифровим простором подібно до комп'ютерної гри. Через це імерсивність у цьому прикладі пов'язана не з додаванням зовнішнього ефекту до готового мюзиклу, а зі зміною способу слухового й візуального сприйняття музичного виконання, оскільки той самий вокально-інструментальний матеріал по-різному сприймається залежно від технічного каналу доступу, дистанції до виконавця, кута огляду та ступеня включення глядача в цифровий простір (RAW Inventive, б. д.; Variety, 2022; Jing Daily, б. д.; BFI, б. д.; Serenade Magazine, б. д.).

Азійський емпіричний ряд показовий тим, що в ньому фіксується пряме жанрове маркування «VR-мюзикл» у публічних матеріалах театральних і технологічних інституцій. У Японії проєкт «Маленький принц VR за підтримки VIVE» («The Little Prince VR supported by VIVE») був створений компанією Alpha Code у співпраці з Human Design та музичним театром Ongakuza Musical на основі мюзиклу «Маленький принц», що спирається на повість Антуана де Сент-Екзюпері. Сценарій і постановка пов'язані з Таро Айкавою та Wormhole Project, музику написали Хіроші Такада, Косукі Канеко і Сюя Ямагучі. Технологічно проєкт поєднує живе музично-театральне виконання з VR-переглядом через HTC Vive: глядач не лише спостерігає за сценічною дією, а й переживає окремі епізоди з позиції персонажа, зокрема льотчика, для чого використано 8K VR-відео, синхронізоване відтворення для групи глядачів, поєднання знятого музичного виконання з комп'ютерною графікою та передавання положення кількох шоломів і контролерів у VR-просторі. Порівняно зі звичайним мюзиклом, така форма змінює не сюжетну основу, а спосіб глядацького сприйняття: частина події розгортається як живе вокально-сценічне виконання, а частина як індивідуалізоване

перебування глядача всередині віртуального середовища. Саме тому цей приклад важливий для дослідження імерсивних технологій у мюзиклі. Адже VR тут не є тільки записом вистави у форматі 360°, а використовується для посилення відчуття присутності, зміни кута бачення, просторового наближення до персонажів і поєднання музичної дії з цифровим середовищем (Alpha Code Inc., 2017; Ongakuza Musical, б. д.).

Китайський приклад «Яо а яо. 1995» («摇啊摇·1995») належить не до сценічного мюзиклу у вузькому значенні, а до VR-музичного фільму, тому його доцільно використовувати як суміжний матеріал для розуміння того, яким чином музична драматургія може поєднуватися з віртуальним середовищем і міською культурною пам'яттю. Проект був представлений у Шанхаї, у просторі Zhangyuan, і створений за участю Shanghai Xinhua Distribution Group, Shanghai Film Academy of Shanghai University та Shanghai Chuangxiang Lingjing Visual Technology Co., Ltd. Головним режисером зазначено Чжана Їчи. Дія пов'язана з образом Шанхая 1995 року. Глядач у VR-окулярах і навушниках переміщується разом із десятирічним героєм Аертоу крізь шикуютьські квартали, кухонний простір, площу Женьмін, першу лінію метро, річку Сучжоу та інші міські локації, які відтворюють повсякденність, соціальні очікування й пам'ятні події міста середини 1990-х років. Музична складова не виконує лише супровідної функції. За поясненням режисера, вісім оригінальних музичних номерів беруть участь у розгортанні дії, спрямовують увагу глядача і передають емоційний стан персонажів. Для аналізу XR-мюзиклу цей приклад є важливим саме як проміжна форма між музичним театром, VR-кіно й міською культурною реконструкцією. Технологія віртуальної реальності організовує послідовність глядацького переміщення, а музичні епізоди структурують емоційне сприйняття події. Отже, значення цього кейсу полягає не в прямому отождінненні з мюзиклом, а в демонстрації того, як VR-середовище, сюжетна дія, оригінальна музика та реконструкція міського простору можуть поєднуватися в цілісний аудіовізуальний досвід, релевантний для подальшого аналізу імерсивних музично-театральних практик (人民网, 2025; 凤凰网, 2025).

Центральноєвропейський сегмент у наведеному переліку прикладів застосування імерсійних технологій репрезентує відносно стриману, втім показову модель VR-дистрибуції музичного театру через 360°-фіксацію сценічної дії та подальший перегляд у VR-окулярах. Словацький показ «Елефантазії» / «Вуха» («Elefantazie» / «Ucho») був організований як перегляд празьких театральних постановок у віртуальній реальності через сервіс «Brejlando», що дає змогу глядачеві сприймати виставу поза первинним місцем її сценічного виконання. У цьому прикладі для дослідження імерсивних технологій у мюзиклі особливо важливою є «Елефантазія» («Elefantazie») театру Divadlo ABC, оскільки йдеться про оригінальний чеський fantasy-мюзикл про Джозефа Мерріка, відомого як Людина-слон. Автором первісної п'єси й режисером постановки є Давід Драбек, музику написав Дарек Крал, тексти пісень належать Томашу Белку; головні ролі виконували Томаш Гавлінек і Томаш Клус. Технологічна особливість показу полягає в тому, що виставу було зафіксовано 360°-камерою, розміщеною безпосередньо на сцені, завдяки чому глядач у VR-окулярах сприймає дію з позиції, наближеної до сценічного простору, а не з традиційної зали. Порівняно зі звичайним театральним переглядом така форма не змінює музично-драматургічну побудову мюзиклу, послідовність номерів або вокально-акторську структуру, проте змінює просторові умови рецепції: глядач бачить виконавців у більшій близькості, інакше відчуває сценічний простір і сприймає звук та рух як елементи безпосереднішої присутності (Aktuality.sk, б. д.; Brejlando, б. д.). Сервіс «Brejlando» позиціонує себе як спосіб перегляду празьких театрів із дому за допомогою віртуальної реальності, а матеріали про словацький показ уточнюють, що 360°-камера, розміщена на сцені, створює відчуття близькості до акторів і перебування всередині

сценічної дії. Саме тому поняття театральної фіксації в цьому випадку потребує переосмислення: 360°-VR-запис не є лише нейтральною документацією вистави, а постає як окремий спосіб слухання й бачення, у якому точка огляду, просторове відчуття залу та акустична перспектива організовані інакше, ніж під час традиційного театального контакту.

Окремий кластер глобальних практик формує модель змішаної реальності, де імерсивність вибудовується не через повне перенесення глядача у віртуальний світ, а через поєднання фізичного простору з цифровими об'єктами. Показовим прикладом є мюзикл «Поза межами» («Out There»), створений компанією Wilkins Avenue у співпраці з Pollen Music Group для гарнітури Magic Leap One і презентований на Comic Con Paris у 2019 році. Автором і продюсером проєкту є Тібо Матьє; у музичній частині брали участь Pollen Music Group, серед виконавців фігурує американська акторка й співачка Ванесса Вільямс. Сюжет зосереджений на дівчинці Лів, яка живе у власній кімнаті й прагне вийти за її межі; цифрові персонажі, предмети й музичні епізоди з'являються безпосередньо у фізичному просторі глядача через гарнітуру змішаної реальності. Технологічна специфіка проєкту полягає в тому, що глядач не сидить перед екраном і не лише спостерігає за готовим сценічним зображенням, а рухається в реальному просторі, де цифрові об'єкти, персонажі та музичні елементи реагують на його положення. Саме тому музично-театральна дія тут сприймається як поєднання вокального виконання, анімації, просторового звуку, руху тіла й фізичної локації. На відміну від традиційного мюзиклу, де сценографія, виконавець і глядацьке місце зазвичай розмежовані, у «Поза межами» простір глядача стає частиною сценічної дії: переміщення змінює точку бачення, близькість до персонажів і характер слухового сприйняття музичного матеріалу. Це дає підстави розглядати змішану реальність не як зовнішній технічний ефект, а як засіб організації музично-сценічного досвіду, у якому цифрове зображення, звук і рух глядача взаємодіють у спільному просторі (Wilkins Avenue, б. д.; Magic Leap, б. д.). Фактичні відомості про прем'єру на Comic Con Paris, участь Wilkins Avenue, Pollen Music Group, Magic Leap One і Ванесси Вільямс, а також про реакцію цифрових персонажів і предметів на рухи глядача підтверджуються публічними описами проєкту.

У північноамериканському матеріалі показовим є підхід, за якого XR-формат музичного театру створюється як спільний продукт фестивальної платформи, оперної організації та технологічних партнерів, із використанням виконання в реальному часі, захоплення руху (motion capture) та кількох каналів доступу для аудиторії. Прикладом є «Міранда: стимпанк-VR-досвід» («Miranda: A Steam Punk VR Experience»), створений на основі камерної опери Камали Санкарам «Міранда» («Miranda»). Музику написала Камала Санкарам, лібрето створили Камала Санкарам і Роб Різ, адаптацію для VR здійснили Камала Санкарам і Елісон Моріц; проєкт реалізовано у співпраці LUMA Projection Arts Festival, Tri-Cities Opera, Enhance VR та Opera Omaha. Зміст твору побудований як стимпанк-детектив про загадкову смерть заможної жінки, у якому троє підозрюваних дають свідчення в аріях, а онлайн-аудиторія виконує роль суддів і присяжних. У VR-версії глядач міг долучитися до події через VR-шолом Oculus Rift або HTC Vive, через ігровий персональний комп'ютер або переглянути режисерську трансляційну версію на YouTube. Захоплення руху виконавців у реальному часі забезпечувало зв'язок між живим вокально-акторським виконанням і цифровим середовищем, тому глядацька участь полягала не лише в перегляді, а й у включенні до судового процесу, де рішення аудиторії впливало на сприйняття музично-драматичної інтриги. Отже, цей приклад демонструє не просту цифрову трансляцію оперно-театального твору, а гібридну форму музично-театральної події, у якій спів, сценічна

дія, інтерактивний вибір аудиторії та VR-середовище поєднані в єдину систему сценічної комунікації (LUMA Arts Festival, б. д.; Tri-Cities Opera, б. д.).

У регіональному центрально-східноєвропейському блоці окремо фіксується приклад «Вистава нікого VR 360» («No-One Show VR 360») театральної групи Futurists, створений композитором і міждисциплінарним митцем Єжи Бельським. Проект визначається як імерсивний музично-театральний досвід у техніці VR 360 і був представлений у фестивальному контексті, зокрема в програмі «PERCEPTIONS. New Forms of Art» у Галереї Labirynt у Любліні. Концепцію, композицію, текст і виконання здійснив Єжи Бельський. Записи, звукову проєкцію та відеопрограмування виконала Татяна Роса. Операторську роботу, світлову проєкцію та відеопостпродукцію забезпечив Томас Бранд. Зміст твору пов'язаний із віртуальною аудіовізуальною подорожжю крізь світ алгоритмів, кодів, штучного інтелекту й цифрових двійників, де ставиться питання про місце виконавця в музично-театральній події за умов технологічного посередництва. Особливість цього формату полягає в тому, що на сцені немає традиційної присутності виконавців, а музично-театральна дія розгортається через VR-360-зображення, гучну музику, звукову проєкцію, світлові ефекти і частково створений за участю штучного інтелекту аудіовізуальний матеріал. Тому занурення в цьому прикладі має пасивніший характер порівняно з форматами живої VR-взаємодії, але значення звукової організації є підвищеним: саме музика, голос, шумові пласти, світло й рух зображення формують відчуття перебування в напіввіртуальному просторі та спрямовують емоційне сприйняття теми протистояння людини й штучного інтелекту (Silent Green, 2024).

Таким чином, у міжнародному контексті імерсивний мюзикл уже існує як сукупність відтворюваних форматів, що по-різному організовують присутність і участь глядача: VR-досвід поруч зі сценічною подією; мюзикл, від початку створений для цифрового середовища; XR-формати з кількома каналами доступу; модель змішаної реальності, де цифрові об'єкти поєднуються з фізичним простором; VR-360-запис як спосіб дистанційного перегляду музично-театральної події. Наведені приклади засвідчують, що для наукового аналізу важливим є не сам факт використання VR, AR, MR чи XR, а те, як ці технології змінюють умови слухання й бачення, положення глядача щодо виконавця, характер його участі, просторове сприйняття сценічної дії, послідовність музичних епізодів і зв'язок між вокально-акторським виконанням, цифровим середовищем та музично-драматургічною організацією твору. Саме в цій площині виразно окреслюється дисбаланс між темпами технологічного розвитку і станом його наукового осмислення в Україні: наявні публікації, присвячені VR/AR у сценічних практиках, здебільшого зберігають узагальнений характер і лише частково торкаються жанрової специфіки музичного театру як окремого предмета аналізу (Совгира, Кузнєцова, Шмегельська, 2024). Ця диспропорція потребує подальшого уточнення методики опису саме мюзиклових XR-форматів, оскільки доказовість такого дослідження забезпечується не переліком технологій у театрі, а з'ясуванням того, як конкретні цифрові, просторові й інтерактивні рішення співвідносяться з музичною драматургією, вокально-виконавською природою мюзиклу, сценічною дією та рецепцією аудиторії.

Висновки. Проведене дослідження дає підстави визначити імерсивні технології в мюзиклі як модус постановочної організації музично-театральної події, за якого цифрові, просторові й інтерактивні рішення змінюють умови глядацької присутності, слухового й візуального сприйняття, характер участі аудиторії та спосіб взаємодії між виконавцем, сценічним простором і глядачем. Такий підхід дає змогу уникнути жанрової підміни мюзиклу загальними моделями *immersive theatre* і розглядати його як самостійну одиницю мистецтвознавчого аналізу, де визначальними залишаються

музична драматургія, вокально-акторське виконання, послідовність номерів, переходи між сценами та сценічна комунікація.

Жанрово релевантна концептуалізація імерсивних технологій у мюзиклі полягає в тому, що їхній художній статус не може визначатися самим фактом застосування VR, AR, MR або XR. Імерсивність набуває мистецької і драматургічної значущості лише тоді, коли технологічні рішення впливають на організацію музично-театральної дії: змінюють положення глядача щодо виконавця, посилюють ефект присутності, уточнюють умови слухання й бачення, впливають на сприйняття вокального виконання, музичних епізодів і сценічного простору. Якщо цифровий компонент не пов'язаний із музично-драматургічною побудовою твору, він залишається зовнішнім медіаефектом і не дає достатніх підстав для характеристики мюзиклу як імерсивного.

Порівняльний розгляд міжнародних прикладів засвідчив наявність кількох форматів поєднання мюзиклу з імерсивними технологіями: супровідний VR-досвід поруч зі сценічною подією, мюзикл, створений безпосередньо для цифрового середовища, XR-формат із кількома каналами доступу, модель змішаної реальності, VR-360-фіксація музично-театральної дії та суміжні форми на перетині музичного театру, VR-кіно й аудіовізуальної інсталяції. Їхнє зіставлення показує, що для наукового аналізу важливим є не перелік використаних технологій, а конкретний спосіб їхнього впливу на музичну драматургію, вокально-виконавську природу мюзиклу, сценічний простір, рецепцію аудиторії та форми глядацької участі.

Для українського наукового дискурсу значення проведеного дослідження полягає в уточненні методики аналізу імерсивного мюзиклу як окремого явища сучасного музичного театру. Наявні українські праці про VR/AR у сценічних практиках здебільшого розглядають цифрові технології в узагальненому театральному аспекті й лише частково торкаються жанрової специфіки мюзиклу. Подальше вивчення цієї проблематики доцільно спрямувати на з'ясування того, яким чином цифрові, просторові й інтерактивні рішення співвідносяться з музичною формою, вокальною виразністю, сценічною дією, акустичною перспективою, послідовністю номерів і характером участі глядача. Такий напрям дослідження створює підґрунтя для систематизації українських і міжнародних прикладів, поглиблення мистецтвознавчо-культурологічного аналізу XR-форматів мюзиклу та формування фахового наукового дискурсу щодо імерсивних технологій у музично-театральному мистецтві.

Бібліографічний список

- Гринишина, М., Пивоварова, К. та Колпащикова, А., 2024. Ігри з простором – ігри у просторі: сайт-спесифік театр (site-specific theatre) в Україні. DOI : <https://doi.org/10.31866/2616-759X.7.1.2024.301964>.
- Губернатор, О.І., 2022. Імерсивні культурні практики XXI століття: особливості та прийоми. Культурологічний альманах, 3, с. 283–289. DOI : <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2022.3.36>.
- Клименко, А., 2024. Імерсивний театр як сучасна форма культурних практик: кваліфікаційна робота (спец. 034 «Культурологія»). Одеса: Одеський національний університет імені І. І. Мечникова. 67 с. URL : <https://dspace.onu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/ae43cb5c-8227-420c-b0fb-f77ced04d75e/content> (дата звернення: 10.01.2026).
- Кундеревиц, О.В., Кириленко, К.М. та Бенюк, О.Б., 2021. Імерсивність як мистецька стратегія початку XXI століття (аналіз театрального досвіду та його філософських підвалин). URL : https://www.researchgate.net/publication/357296628_IMERSIVNIST_AK_MISTECKA_STRATEGIA_POCATKU_NHI_STOLITTA_ANALIZ_TEATRALNOGO_DO

[SVIDU TA JOGO FIლოსოფიის/Fulltext/637ea15d2f4bca7fd087797c/IMERSIVNIST-AK-MISTECKA-STRATEGIA-POCATKU-HHI-STOLITTA-ANALIZ-TEATRALNOGO-DOSVIDU-TA-JOGO-FIლოსოფიის-PIDVALIN.pdf](https://svidu.ta.jogo.fiლოსოფიის/Fulltext/637ea15d2f4bca7fd087797c/IMERSIVNIST-AK-MISTECKA-STRATEGIA-POCATKU-HHI-STOLITTA-ANALIZ-TEATRALNOGO-DOSVIDU-TA-JOGO-FIლოსოფიის-PIDVALIN.pdf)

(дата звернення: 10.01.2026).

- Мох-Марінкович, Ю. О., 2025. Імерсійність сценічних практик: від історичного синкретизму до постмодерної інтерактивності. URL : <https://elib.nakkkim.edu.ua/handle/123456789/6123> (дата звернення: 10.01.2026).
- Настаченко, Н. Є., Кравченко, Д. М. та Бурнашев, О. М., 2025. Інтерактивна режисура: специфіка використання імерсивних технологій у сучасному театрі. DOI : <https://doi.org/10.24919/2308-4863/88-2-10>.
- Совгира, Т. О., Кузнєцова, В. О. та Шмегельська, Ю. В., 2024. Віртуальна та доповнена реальність у сценічних практиках: комплексне дослідження технологічного досвіду. Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво, 7(2), С. 181–190. DOI: <https://doi.org/10.31866/2616-759X.7.2.2024.314160>.
- Трач, Ю., 2023. Імерсивні VR-застосунки як інструмент ознайомлення з об'єктами культурної спадщини. Питання культурології, 41, с. 134–145. DOI : <https://doi.org/10.31866/2410-1311.41.2023.276702>.
- 人民网, 2025. 国内首部VR音乐电影《摇啊摇·1995》在沪首映. URL : <https://sh.people.com.cn/n2/2025/1230/c134768-41152161.html> (дата звернення: 10.01.2026).
- 凤凰网, 2025. 国内首部VR音乐电影《摇啊摇·1995》在沪揭幕. URL : <https://sh.ifeng.com/c/8gZQKe2vWDC> (дата звернення: 10.01.2026).
- 音楽座ミュージカル, б. д. VRミュージカル「The Little Prince VR」. URL : <https://www.ongakuza-musical.com/about/littleprince-vr/> (дата звернення: 10.01.2026).
- 59 Productions, б. д. Fabulous wonder.land: VR experience. URL : <https://59productions.co.uk/projects/fabulous-wonderland> (дата звернення: 10.01.2026).
- A MAZE / Berlin, 2022. Non-Player Character (B. A. Bradley): project page. URL : <https://2022.amaze-berlin.de/projects/non-player-character/> (дата звернення: 10.01.2026).
- Aktuality.sk, б. д. Virtuálna realita v divadle: Elefantazie/Ucho. Takto ste divadlo ešte nezažili! URL : <https://www.aktuality.sk/clanok/rQ4np7r/virtualna-realita-v-divadle-elefantazieucho-takto-ste-divadlo-este-nezazili/> (дата звернення: 10.01.2026).
- Alpha Code Inc., 2017. World's first VR musical «The Little Prince VR» supported by VIVE. URL : <https://www.alphacode.co.jp/en/news/2017/01/worlds-first-vr-musical-the-little-prince-vr-supported-by-vive/> (дата звернення: 15.01.2026).
- BFI, б. д. LFF Expanded: new strand of XR and immersive art at BFI London Film Festival. URL : <https://www.bfi.org.uk/news/lff-64-expanded-xr-immersive-art> (дата звернення: 10.01.2026).
- Biggin, R., 2017. Immersive Theatre and Audience Experience: Space, Game and Story in the Work of Punchdrunk. Cham: Palgrave Macmillan. URL : <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-319-62039-8> (дата звернення: 10.01.2026).
- Bradley, B., б. д. Non-Player Character: a live, web-based VR musical. URL : <https://brendanabradley.com/non-player-character/> (дата звернення: 15.01.2026).
- Brejlando, б. д. Elefantazie (VR představení). URL : <https://brejlando.cz/predstaveni/elefantazie/> (дата звернення: 10.01.2026).

- Gezgin, Ö. and İmamoğlu, Ç., 2024. Audience behavior in immersive theatre: an environment-behavior studies analysis of Punchdrunk's Sleep No More. *Studies in Theatre and Performance*, 44(2). DOI : <https://doi.org/10.1080/14682761.2023.2185928>.
- Iudova-Romanova, K., Humenyuk, T.K., Horevalov, D. and Mykhalov, V., 2023. Virtual Reality in Contemporary Theatre. DOI: <https://doi.org/10.1145/3524024>.
- Jing Daily, б. д. UK National Theatre's «All Kinds of Limbo XR» explores metaverse storytelling. URL : <https://jingdaily.com/posts/uk-national-theatres-all-kinds-of-limbo-xr-explores-metaverse-storytelling> (дата звернення: 02.02.2026).
- LUMA Arts Festival, б. д. Miranda: A Steam Punk VR Experience. URL : <https://lumaartsfestival.com/miranda-a-steam-punk-vr-experience/> (дата звернення: 10.01.2026).
- Machon, J., 2016. Watching, Attending, Sense-making: Spectatorship in Immersive Theatres. *Journal of Contemporary Drama in English*, 4(1), pp. 34–48. DOI : <https://doi.org/10.1515/jcde-2016-0004>.
- Magic Leap, б. д. A new kind of musical premieres at Comic Con Paris. URL : <https://www.magicleap.com/news/a-new-kind-of-musical-premieres-at-comic-con-paris> (дата звернення: 10.01.2026).
- National Theatre, б. д. Fabulous wonder.land: A Virtual Reality Experience (Immersive Storytelling Studio). URL : <https://www.nationaltheatre.org.uk/immersive-storytelling-studio/> (дата звернення: 11.01.2026).
- Prudhon, D., 2018. Punchdrunk's Immersive Theatre: From the End to the Edge. URL: <https://journals.openedition.org/sillagescritiques/6341> (дата звернення: 10.01.2026).
- RAW Inventive, б. д. Projects | All Kinds of Limbo XR. URL : <https://www.rawinventive.com/single-project> (дата звернення: 14.01.2026).
- Reaney, M., 1999. Virtual Reality and the Theatre: Immersion in Virtual Worlds. *Digital Creativity*, 10(3), pp. 183–188. URL : https://www.academia.edu/110923546/Virtual_Reality_and_the_Theatre_Immersion_in_Virtual_Worlds (дата звернення: 13.01.2026).
- Serenade Magazine, б. д. National Theatre announces an immersive holographic performance in partnership with Microsoft. URL : <https://serenademagazine.com/national-theatre-announces-an-immersive-holographic-performance-in-partnership-with-microsoft/> (дата звернення: 12.03.2026).
- Silent Green, 2024. PERCEPTIONS 2024: No-One Show VR 360. URL: <https://www.silent-green.net/en/program/detail/2024/12/01/1904/perceptions-2024-no-one-show-vr-360> (дата звернення: 11.02.2026).
- Ternova, A. and Gagneré, G., 2021. The Wizard without Shadow: staging a theatrical experience in mixed reality worlds. In: *Proc. 10th Int. Conf. on Arts & Technology (ArtsIT 2021)*. URL : <https://lirias.kuleuven.be/retrieve/658839> (дата звернення: 10.03.2026).
- The Guardian, 2016. The most exciting shows and events in immersive and virtual reality. URL: <https://www.theguardian.com/stage/2016/dec/08/immersive-theatre-virtual-reality-highlights> (дата звернення: 18.02.2026).
- Time Out, б. д. Enter wonder.land: inside the virtual reality experience at Somerset House. URL: <https://www.timeout.com/london/theatre/enter-wonder-land-inside-the-virtual-reality-experience-at-somerset-house> (дата звернення: 10.02.2026).
- Tri-Cities Opera, б. д. Miranda: A Steam Punk VR Experience. URL : <https://tricityopera.com/tri-cities-opera-presents-miranda-a-steam-punk-vr-experience/> (дата звернення: 14.02.2026).

- Turnbull, O., 2016. It's all about you: Immersive theatre and social networking. *Journal of Contemporary Drama in English*, 4(1), pp. 150–163. DOI : <https://doi.org/10.1515/jcde-2016-0012>.
- Variety, 2022. «All Kinds of Limbo XR», an Immersive Music Experience Inspired by Andrea Levy's «Small Island». URL : <https://variety.com/2022/digital/news/all-kinds-of-limbo-xr-immersive-musical-performance-1235268479/> (дата звернення: 10.01.2026).
- White, G., 2012. On Immersive Theatre. *Theatre Research International*, 37(3), pp. 221–235. URL : https://crco.cssd.ac.uk/143/1/On_immersive_Theatre_white.pdf (дата звернення: 10.01.2026).
- Wilkins Avenue, б. д. Out There (Mixed Reality Musical). URL : <https://www.wilkins-avenue.com/> (дата звернення: 12.01.2026).

References

- Hrynshyna, M., Pyvovarova, K. and Kolpashchykova, A., 2024. Ihry z prostorom – ihry u prostori: sait-spesifik teatr (site-specific theatre) v Ukraini [Games with space – games in space: site-specific theatre in Ukraine]. DOI: <https://doi.org/10.31866/2616-759X.7.1.2024.301964> [in Ukrainian].
- Hubernator, O.I., 2022. Imersyvnii kulturni praktyky XXI stolittia: osoblyvosti ta pryomy [Immersive cultural practices of the 21st century: features and techniques]. *Kulturolohichniy almanakh*, 3, pp. 283–289. DOI : <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2022.3.36> [in Ukrainian].
- Klymenko, A., 2024. Imersyvnii teatr yak suchasna forma kulturnykh praktyk [Immersive theatre as a modern form of cultural practices]. Qualification work, speciality 034 Cultural Studies. Odesa: Odesa I. I. Mechnikov National University. URL : <https://dspace.onu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/ae43cb5c-8227-420c-b0fb-f77ced04d75e/content> [in Ukrainian].
- Kunderevych, O.V., Kyrylenko, K.M. and Beniuk, O.B., 2021. Imersyvnist yak mystetska stratehiia pochatku XXI stolittia (analiz teatralnogo dosvidu ta yoho filosofskykh pidvalyn) [Immersiveness as an artistic strategy of the early 21st century]. URL : https://www.researchgate.net/publication/357296628_IMERSIVNIST_AK_MISTECKA_STRATEGIA_POCHATKU_HHI_STOLITTA_ANALIZ_TEATRALNOGO_DO_SVIDU_TA_JOGO_FILOSOFSKIH_PIDVALIN/fulltext/637ea15d2f4bca7fd087797c/IMERSIVNIST-AK-MISTECKA-STRATEGIA-POCHATKU-HHI-STOLITTA-ANALIZ-TEATRALNOGO-DOSVIDU-TA-JOGO-FILOSOFSKIH-PIDVALIN.pdf [in Ukrainian].
- Mokh-Marinkovich, Yu.O., 2025. Imersiivist stsenichnykh praktyk: vid istorychnoho synkretizmu do postmodernoi interaktyvnosti [Immersiveness of stage practices: from historical syncretism to postmodern interactivity]. URL : <https://elib.nakkkim.edu.ua/handle/123456789/6123> [in Ukrainian].
- Nastachenko, N.Ye., Kravchenko, D.M. and Burnashev, O.M., 2025. Interaktyvna rezhysura: spetsyfika vykorystannia imersyvnnykh tekhnolohii u suchasnomu teatri [Interactive directing: specifics of using immersive technologies in contemporary theatre]. DOI : <https://doi.org/10.24919/2308-4863/88-2-10> [in Ukrainian].
- Sovhyra, T.O., Kuznietsova, V.O. and Shmehelska, Yu.V., 2024. Virtualna ta dopovnena realnist u stsenichnykh praktykakh: kompleksne doslidzhennia tekhnolohichnogo dosvidu [Virtual and augmented reality in stage practices: a comprehensive study of technological experience]. *Visnyk Kyivskoho natsionalnogo universytetu kultury i mystetstv. Seriya: Stsenichne mystetstvo*, 7(2), pp. 181–190. DOI : <https://doi.org/10.31866/2616-759X.7.2.2024.314160> [in Ukrainian].

- Trach, Yu., 2023. Imersyvni VR-zastosunky yak instrument oznaiomlennia z ob'ekhtamy kulturnoi spadshchyny [Immersive VR applications as a tool for familiarising with cultural heritage objects]. *Pytannia kulturolohii*, 41, pp. 134–145. DOI : <https://doi.org/10.31866/2410-1311.41.2023.276702> [in Ukrainian].
- People's Daily Online, 2025. Guonei shoubu VR yinyue dianying «Yao a yao 1995» zai Hu shouying [The first domestic VR musical film «Yao a yao 1995» premiered in Shanghai]. URL : <https://sh.people.com.cn/n2/2025/1230/c134768-41152161.html> [in Chinese].
- Ifeng, 2025. Guonei shoubu VR yinyue dianying «Yao a yao 1995» zai Hu jiemu [The first domestic VR musical film «Yao a yao 1995» opened in Shanghai]. URL : <https://sh.ifeng.com/c/8gZQKe2vWDC> [in Chinese].
- Ongakuza Musical, n.d. VR musical «The Little Prince VR». URL : <https://www.ongakuza-musical.com/about/littleprince-vr/> [in Japanese].
- 59 Productions, n.d. Fabulous wonder.land: VR experience. URL : <https://59productions.co.uk/projects/fabulous-wonderland> [in English].
- A MAZE. / Berlin, 2022. Non-Player Character (B. A. Bradley): project page. URL : <https://2022.amaze-berlin.de/projects/non-player-character/> [in English].
- Aktuality.sk, n.d. Virtuálna realita v divadle: Elefantazie/Ucho. Takto ste divadlo ešte nezažili! URL : <https://www.aktuality.sk/clanok/rQ4np7r/virtualna-realita-v-divadle-elefantazieucho-takto-ste-divadlo-este-nezazili/> [in Slovak].
- Alpha Code Inc., 2017. World's first VR musical «The Little Prince VR» supported by VIVE. URL : <https://www.alphacode.co.jp/en/news/2017/01/worlds-first-vr-musical-the-little-prince-vr-supported-by-vive/> [in English].
- BFI, n.d. LFF Expanded: new strand of XR and immersive art at BFI London Film Festival. URL : <https://www.bfi.org.uk/news/lff-64-expanded-xr-immersive-art> [in English].
- Biggin, R., 2017. Immersive Theatre and Audience Experience: Space, Game and Story in the Work of Punchdrunk. Cham: Palgrave Macmillan. URL : <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-319-62039-8> [in English].
- Bradley, B., n.d. Non-Player Character: a live, web-based VR musical. URL : <https://brendanabradley.com/non-player-character/> [in English].
- Brejlando, n.d. Elefantazie (VR představení). URL : <https://brejlando.cz/predstaveni/elefantazie/> [in Czech].
- Gezgin, Ö. and İmamoğlu, Ç., 2024. Audience behavior in immersive theatre: an environment-behavior studies analysis of Punchdrunk's Sleep No More. *Studies in Theatre and Performance*, 44(2). DOI : <https://doi.org/10.1080/14682761.2023.2185928> [in English].
- Iudova-Romanova, K., Humenyuk, T.K., Horevalov, D. and Mykhalov, V., 2023. Virtual Reality in Contemporary Theatre. DOI: <https://doi.org/10.1145/3524024> [in English].
- Jing Daily, n.d. UK National Theatre's «All Kinds of Limbo XR» explores metaverse storytelling. URL : <https://jingdaily.com/posts/uk-national-theatres-all-kinds-of-limbo-xr-explores-metaverse-storytelling> [in English].
- LUMA Arts Festival, n.d. Miranda: A Steam Punk VR Experience. URL : <https://lumaartsfestival.com/miranda-a-steam-punk-vr-experience/> [in English].
- Machon, J., 2016. Watching, Attending, Sense-making: Spectatorship in Immersive Theatres. *Journal of Contemporary Drama in English*, 4(1), pp. 34–48. DOI : <https://doi.org/10.1515/jcde-2016-0004> [in English].
- Magic Leap, n.d. A new kind of musical premieres at Comic Con Paris. URL : <https://www.magicleap.com/news/a-new-kind-of-musical-premieres-at-comic-con-paris> [in English].

- National Theatre, n.d. Fabulous wonder.land: A Virtual Reality Experience (Immersive Storytelling Studio). URL : <https://www.nationaltheatre.org.uk/immersive-storytelling-studio/> [in English].
- Prudhon, D., 2018. Punchdrunk's Immersive Theatre: From the End to the Edge. URL : <https://journals.openedition.org/sillagescritiques/6341> [in English].
- RAW Inventive, n.d. Projects | All Kinds of Limbo XR. URL : <https://www.rawinventive.com/single-project> [in English].
- Reaney, M., 1999. Virtual Reality and the Theatre: Immersion in Virtual Worlds. Digital Creativity, 10(3), pp. 183–188. URL : https://www.academia.edu/110923546/Virtual_Reality_and_the_Theatre_Immersion_in_Virtual_Worlds [in English].
- Serenade Magazine, n.d. National Theatre announces an immersive holographic performance in partnership with Microsoft. URL : <https://serenademagazine.com/national-theatre-announces-an-immersive-holographic-performance-in-partnership-with-microsoft/> [in English].
- Silent Green, 2024. PERCEPTIONS 2024: No-One Show VR 360. URL : <https://www.silent-green.net/en/program/detail/2024/12/01/1904/perceptions-2024-no-one-show-vr-360> [in English].
- Ternova, A. and Gagneré, G., 2021. The Wizard without Shadow: staging a theatrical experience in mixed reality worlds. In: Proc. 10th Int. Conf. on Arts & Technology (ArtsIT 2021). URL : <https://lirias.kuleuven.be/retrieve/658839> [in English].
- The Guardian, 2016. The most exciting shows and events in immersive and virtual reality. URL : <https://www.theguardian.com/stage/2016/dec/08/immersive-theatre-virtual-reality-highlights> [in English].
- Time Out, n.d. Enter wonder.land: inside the virtual reality experience at Somerset House. URL : <https://www.timeout.com/london/theatre/enter-wonder-land-inside-the-virtual-reality-experience-at-somerset-house> [in English].
- Tri-Cities Opera, n.d. Miranda: A Steam Punk VR Experience. URL : <https://tricityopera.com/tri-cities-opera-presents-miranda-a-steam-punk-vr-experience/> [in English].
- Turnbull, O., 2016. It's all about you: Immersive theatre and social networking. Journal of Contemporary Drama in English, 4(1), pp. 150–163. DOI : <https://doi.org/10.1515/jcde-2016-0012>. Retrieved from: <https://researchspace.bathspa.ac.uk/11427/1/11427.pdf> [in English].
- Variety, 2022. «All Kinds of Limbo XR», an Immersive Music Experience Inspired by Andrea Levy's «Small Island». URL : <https://variety.com/2022/digital/news/all-kinds-of-limbo-xr-immersive-musical-performance-1235268479/> [in English].
- White, G., 2012. On Immersive Theatre. Theatre Research International, 37(3), pp. 221–235. URL : https://crco.cssd.ac.uk/143/1/On_immersive_Theatre_white.pdf [in English].
- Wilkins Avenue, n.d. Out There (Mixed Reality Musical). URL : <https://www.wilkins-avenue.com/> [in English].

Дата першого надходження статті: 19.03.2026 р.

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 19.04.2026 р.

Дата публікації: 29.04.2026 р.

S. Sadovenko

IMMERSIVE TECHNOLOGIES IN MUSICALS AS A MODE OF TRANSFORMATION OF MUSIC AND THEATRE ARTS

The article reveals immersive technologies in musicals as a mode of transformation of key elements of the dramatic structure of musical and theatrical art, justifies the need for a genre-specific consideration of XR practices in musical and theatrical dramaturgy, which is the goal of the study. The research methodology is based on a combination of theater studies, music studies, cultural studies, and media studies approaches. A comparative analysis of production examples, a typology of formats and the definition of parameters of presence, co-presence, methods of access to the digital environment and degrees of audience participation are applied. Spatial and digital-interface dimensions of immersiveness are proposed. It is proved that the use of VR, AR, MR or XR in itself does not give the musical an immersive status. This status arises under the condition of the influence of technological solutions on changing the nature of perception, participation and stage communication in musical and theatrical art. The types of XR-formats of musicals are outlined: accompanying XR-experience with a stage event; musical created directly for the VR environment; hybrid XR-solutions with multiple access channels; mixed reality models; VR-360 as a way of distributing a musical and theatrical work. It is shown that immersive technologies in musicals act as a tool of transformation, which includes a controlled restructuring of the presence, attention and participation of the viewer.

This requires a scientific analysis in connection with the vocal-performing address, acoustic perspective, spatial organization of perception and the logic of the musical-theatrical event «number – transition – scene». Ukrainian scientific discourse does not yet have a sufficiently developed methodological apparatus for a genre-accurate description of XR-formats of musicals, which makes further research aimed at studying the latest technologies and determining their staging functions in musical-theatrical art relevant.

Key words: *immersive technologies, musical, musical theater art, XR, VR, AR, MR, musical dramaturgy, stage communication, spatial organization of perception, interactive direction, audience participation, stage practices.*