

МНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ПРИКАРПАТСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТЕФАНИКА

Навчально-науковий інститут мистецтв



Качмар О.В.
Федорак В.В.
Маланюк Т.З
Шикеринець В.В.
МИСТЕЦЬКІ ФОРМИ СУЧАСНОЇ ВИДОВИЩНОЇ КУЛЬТУРИ

Навчально-методичний посібник
для здобувачів другого (магістерського) рівня освіти
028 «Менеджмент соціокультурної діяльності»
02 Культура і мистецтво



Івано-Франківськ -2024

УДК 7.07:005.93:008

Рекомендовано до друку Вченою радою Навчально-наукового інституту мистецтв Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника .Протокол № 1 від 26 серпня 2024 р.

Рецензенти:

Булда М.В. канд. мистецтвознавства, доцент, доцент Кафедри музичної україністики та народно-інструментального мистецтва Карпатський національний університету імені Василя Стефаника

Барило С.Б. канд. педагог. наук, доцент, доцент кафедри Початкової освіти та освітніх технологій Педагогічний факультет Прикарпатського національного університету ім. Василя Стефаника

Качмар О.В. Мистецькі форми сучасного видовищного мистецтва. Навчально-методичний посібник . Івано-Франківськ. 2024. 59 с.

У навчально-методичному посібнику для здобувачів другого (магістерського) рівня вищої освіти пропонуються теоретичні та практичні матеріали, що спрямовані на формування у студентів комплексних знань і навичок у сфері сучасних форм видовищних мистецтв. Посібник містить Силабус курсу, плани лекцій і практичних занять, завдання для самостійної роботи, теми для проєктів і наукових досліджень, а також рекомендації щодо використання сучасних технологій та інноваційних методик у мистецькій діяльності.

Головна мета – допомогти майбутнім фахівцям оволодіти сучасними підходами до організації культурно-мистецьких подій, поєднуючи академічну підготовку з практичним досвідом і творчими експериментами.

© Качмар О.В., 2024

Федорак В.В., 2024

Маланюк Т.З., 2024

Шикеринець В.В. 2024

© Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника, 2024

Зміст

1. Передмова.....	4
2. Силабус дисципліни.....	7
3. План лекцій.....	16
4. План практичних занять.....	25
5. Тестові питання.....	30
6. Питання для самостійного опрацювання.....	43
7. Глосарій.....	48
8. Список використаної літератури.....	52

1. ПЕРЕДМОВА

Соціокультурний простір характеризується стрімкою трансформацією художніх практик, інтеграцією цифрових технологій та постійним зростанням різноманіття форм видовищних мистецтв. Курс «Мистецькі форми сучасної видовищної культури» покликаний сформувати у здобувачів системне розуміння сучасних мистецьких явищ, їхніх художніх та організаційних особливостей, а також компетентностей у сфері аналітики та менеджменту культурних подій.

Сучасна видовищна культура є важливою складовою соціокультурного простору та креативних індустрій. Предметом вивчення навчальної дисципліни є художні, жанрові та організаційні особливості традиційних і сучасних форм видовищних мистецтв (театр, музика, хореографія, цирк, кіно, медіа-мистецтво, шоу-індустрія, перформативні та інтерактивні практики); закономірності їх розвитку, функціонування та сприйняття в соціокультурному просторі; менеджерські та креативні стратегії організації видовищних мистецьких проєктів у контексті сучасних культурних процесів і креативних індустрій.

Актуальність дисципліни обумовлена кількома ключовими чинниками:

1. **Соціокультурна динаміка** – сучасне суспільство постійно змінюється під впливом глобалізації, медіа та цифрових технологій. Розуміння феномену видовищності дозволяє адаптувати культурні практики до потреб сучасної аудиторії.
2. **Інноваційні формати** – розвиток VR/AR, перформативних та інтерактивних практик створює нові можливості для організації та сприйняття культурних подій.

3. **Креативні індустрії** – видовищні мистецтва є важливою складовою креативного сектору економіки, сприяють розвитку туризму, маркетингу та культурного менеджменту.

4. **Освітня потреба** – сучасні фахівці у сфері культури повинні володіти знаннями не лише про традиційні форми мистецтва, а й про новітні технології та інтерактивні практики.

Курс є надзвичайно затребуваним для підготовки фахівців другого (магістерського) рівня, оскільки дозволяє:

- аналізувати сучасні тенденції у театральному, музичному, танцювальному та кіно-мистецтві;
- оцінювати інноваційні та крос-жанрові формати культурних подій;
- застосовувати принципи менеджменту та креативного продакшну у підготовці масштабних культурних проєктів;
- використовувати цифрові технології та штучний інтелект для розвитку інтерактивності та персоналізації культурних подій.

Дисципліна спрямована на формування у здобувачів системного розуміння феномену видовищних мистецтв як важливої складової соціокультурного простору та креативних індустрій. У курсі розглядаються традиційні та сучасні мистецькі форми видовищ — театр, музика, танець, цирк, кіномистецтво, телебачення, медіа- та перформативні практики, а також новітні інтерактивні формати культурних подій.

Мета курсу: сформувати системне уявлення про сучасні форми видовищної культури, їхні художні та організаційні особливості, а також виробити компетенції з аналітики та менеджменту сучасних мистецьких подій.

Завдання курсу:

1. Охарактеризувати історичні та сучасні жанри та форми видовищних мистецтв.
2. Дослідити мистецьку мовну специфіку різних форм видовищ.

3. Вивчити інноваційні формати (інтерактив, мультимедіа, крос-жанрові проєкти).
4. Розвинути аналітичні навички оцінки цінності мистецьких подій.
5. Засвоїти основи менеджменту мистецьких продуктів і проєктів.

Видовищні мистецтва завжди були дзеркалом часу, відображаючи соціокультурні, естетичні та технологічні зміни у суспільстві. Від класичного театру та опери до сучасних мультимедійних перформансів і інтерактивних шоу – мистецтво постійно трансформується, адаптуючись до нових форм сприйняття. Як зазначила українська театральна режисерка Леся Маланюк: «Театр не тільки розважає, він змінює людину, змушує її дивитися на світ іншими очима»

Сучасний художник та режисер медіа-перформансів Рейчел Росс підкреслює роль технологій: «Світло, звук, відео – це нова мова, якою мистецтво говорить з аудиторією»

За словами відомого хореографа Вільяма Форсайта «танець – це рух, який розкриває внутрішній світ людини, а сценічний простір стає його мовою».

Мистецтво видовищ у XXI столітті все більше інтегрує різні дисципліни: театральні та танцювальні практики, музичні та візуальні технології, цифрові інсталяції та VR-перформанси. Як зазначає медіа-художник Кім Кребс: «Сучасний перформанс – це не лише подія на сцені, це досвід, у який залучений глядач»

Мета даного курсу – ознайомити студентів із різноманітними сучасними формами видовищних мистецтв, навчити аналізувати, планувати та створювати власні перформативні проєкти, інтегруючи класичні та інноваційні засоби вираження. Вивчення цих форм сприятиме розвитку креативного мислення, практичних навичок організації мистецьких подій і розуміння сучасного культурного простору.

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ПРИКАРПАТСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТЕФАНИКА**



Навчально-науковий Інститут мистецтв

Кафедра управління соціокультурною діяльністю, шоу-бізнесу та івентменеджменту

**СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
Мистецькі форми сучасної видовищної культури**

Рівень вищої освіти	другий (магістерський)
Освітня програма	«Менеджмент соціокультурної діяльності»
Спеціальність	028 «Менеджмент соціокультурної діяльності»
Галузь знань	02 «Культура і мистецтво»

Затверджено на засіданні кафедри

управління соціокультурною
діяльністю, шоу-бізнесу та
івентменеджменту

Протокол № 1 від « » серпня 2024 р.

ЗМІСТ

1. Загальна інформація
2. Анотація до навчальної дисципліни
3. Мета та цілі навчальної дисципліни
4. Програмні компетентності та результати навчання
5. Організація навчання
6. Система оцінювання навчальної дисципліни
7. Політика навчальної дисципліни
8. Рекомендована література

1. Загальна інформація	
Назва дисципліни	проф. Качмар Олександра Василівна
Викладач (і)	+380669191771
Контактний телефон викладача	oleksandra.kachmar@pnu.edu.ua
E-mail викладача	Очний/заочний
Формат дисципліни	3 кредити ЄКТС, 90 год
Обсяг дисципліни	6 кредитів ECTS, 180 год.
Посилання на сайт дистанційного навчання	https://d-learn.pnu.edu.ua
Консультації	Консультації проводяться відповідно до графіку консультацій, розміщеному на інформаційному стенді кафедри
2. Анотація до навчальної дисципліни	
<p><i>Предметом вивчення навчальної дисципліни є художні, жанрові та організаційні особливості традиційних і сучасних форм видовищних мистецтв (театр, музика, хореографія, цирк, кіно, медіа-мистецтво, шоу-індустрія, перформативні та інтерактивні практики); закономірності їх розвитку, функціонування та сприйняття в соціокультурному просторі; менеджерські та креативні стратегії організації видовищних мистецьких проєктів у контексті сучасних культурних процесів і креативних індустрій. Дисципліна спрямована на формування у здобувачів другого (магістерського) рівня вищої освіти системного розуміння феномену видовищних мистецтв як важливої складової соціокультурного простору та креативних індустрій. У курсі розглядаються традиційні та сучасні мистецькі форми видовищ — театр, музика, танець, цирк, кіномистецтво, телебачення, медіа - та перформативні практики, а також новітні інтерактивні формати культурних подій.</i></p>	
3. Мета та цілі навчальної дисципліни	
<p>Сформувати у здобувачів системне уявлення про сучасні форми видовищної культури, їхні художні та організаційні особливості, а також виробити компетенції з аналітики та менеджменту сучасних мистецьких подій.</p> <p>Завдання дисципліни:</p> <p>Охарактеризувати історичні та сучасні жанри та форми видовищних мистецтв. Дослідити мистецьку мовну специфіку різних форм видовищ. Вивчити інноваційні формати (інтерактив, мультимедіа, крос-жанрові проєкти). Розвинути аналітичні навички оцінки цінності мистецьких подій. Засвоїти основи менеджменту мистецьких продуктів і проєктів.</p>	

Сформувати у здобувачів системне уявлення про сучасні форми видовищної культури, їхні художні та організаційні особливості, а також виробити компетенції з аналітики та менеджменту сучасних мистецьких подій.

4. Програмні компетентності та результати навчання

Інтегральна компетентність

Здатність розв'язувати складні задачі і проблеми в сфері менеджменту соціокультурної діяльності або у процесі навчання, що передбачає проведення досліджень та/або здійснення інновацій та характеризується невизначеністю умов і вимог.

ЗК-6. Здатність працювати в міжнародному контексті.

Спеціальні (фахові) компетентності:

СК-2. Здатність до практичної адаптації науково-обґрунтованих соціокультурних практик вхї глобальному, глобальному і локальному вимірах.

СК-5. Здатність організовувати та реалізовувати науково-дослідні, науково-виробничі, соціокультурні проекти.

СК-6. Здатність швидко адаптуватися до викликів часу, до специфічних умов і напрямів професійної діяльності.

СК-9. Здатність працювати з високим ступенем автономії, оцінювати потенційні результати, обмеження ат ризику, брати відповідальність за планування і реалізацію соціокультурного проекту.

СК-12. Здатність бути лідером у соціокультурній сфері.

Програмні результати навчання:

ПР-2. Використовувати на практиці фаховий науково-термінологічний апарат, вміти представляти підсумки виконаної роботи.

ПР-5. Використовувати міждисциплінарний підхід до вирішення складних задач і проблем соціокультурної діяльності.

ПР-7 Розуміти і застосовувати сучасні світові соціокультурні практики.

ПР-11. Організовувати конструктивний діалог між зацікавленими стейкхолдерами соціокультурних трансформацій задля досягнення спільно визначеної мети (місії).

5. Організація навчання

Обсяг навчальної дисципліни – 180 год.

Вид заняття	Загальна кількість годин
лекції	12
семінарські заняття / практичні / лабораторні	18
самостійна робота	60

Ознаки курсу

Семестр	Спеціальність	Курс (рік навчання)	Нормативний / вибірковий
1	028 «Менеджмент соціокультурної діяльності»	1	Нормативний

Тематика навчальної дисципліни

Тема	кількість год.		
	лекції	заняття	сам. роб

Тема 1. Сучасна видовищна культура як соціокультурний феномен. Поняття «видовищність» у культурі ХХ–ХХІ ст.	2	2	10
Тема 2. Сучасний театр і перформативні практики. Постдраматичний театр, перформанс, вуличний театр.	2	2	10
Тема 3. Музичні видовища. Концерти, фестивалі, шоу-програми, музичний продакшн.	2	2	10
Тема 4 . Хореографія і танцювальні шоу. Балет, сучасний танець, телепроекти, батли	4	4	10
Тема 5. Кіно і мультимедійна культура. Фестивалі кіно, VR/AR-кіно, інтерактивне кіно.	2	2	10
Тема 6. Медіа та шоу-індустрія. Телешоу, масові культурні події, digital-формати	2	2	10
ЗАГ.:	12	18	60
6. Система оцінювання навчальної дисципліни			
Загальна система оцінювання курсу	<p>Оцінювання знань здобувачів вищої освіти з навчальної дисципліни здійснюється відповідно до Порядку організації та проведення оцінювання успішності здобувачів вищої освіти Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника. https://cutt.ly/yeXStrN9</p> <p>Вид контролю – екзамен – 50 балів. Практичні заняття – 20 балів. Контрольна робота – 5 балів. Самостійна робота / індивідуальне/творче завдання – 25 балів. Максимальна кількість балів за вивчення дисципліни – 100 балів. Здобувач може отримати додаткові бали за результати неформальної освіти як результати навчання з навчальної дисципліни, що відображають зміст окремих тем (але не більше 10 балів) відповідно до Положення про визнання результатів навчання, здобутих шляхом неформальної освіти в Прикарпатському національному університеті імені Василя Стефаника https://cutt.ly/yeXStrN9 роботи. Підсумковий семестровий контроль виносяться на останню академічну годину (практичне заняття) опанування курсу.</p>		
Вимоги до письмової роботи	Письмова робота включає певні теми завдань за тематикою курсу.		
Практичні заняття	Оцінюється у стобальній шкалі Поточні оцінки, які отримуються під час практичних занять, сумуються й множаться на коефіцієнт.		
Умови допуску до підсумкового контролю	Отримання інтегральних результатів до останнього заняття – 25 балів.		
7. Політика навчальної дисципліни			

<p>Письмові роботи</p>	<p><i>Письмові роботи:</i> виконання письмових робіт у процесі вивчення навчальної дисципліни є обов'язковим для всіх здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти.</p> <p>Інформація щодо результатів тестування, виконання індивідуальних / групових робіт, презентації результатів самостійної роботи, загальна оцінка змістового модуля в цілому надається кожному здобувачеві освіти індивідуально. Неприпустимими є плагіат та списування. Інформація щодо оцінки виконання індивідуального завдання надається здобувачеві після представлення результатів виконання роботи. Результати виконання індивідуального творчого завдання надаються згідно розкладу практичних занять.</p> <p><i>Академічна доброчесність:</i> викладання навчальної дисципліни та взаємодія із здобувачем освіти ґрунтуються на основі положень нормативно-правових документів та принципів академічної доброчесності, що регламентують діяльність здобувачів освіти та науково-педагогічних працівників: «Кодекс честі Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника» http://surl.li/vystzz; «Положення про Комісію з питань етики та академічної доброчесності Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника» http://surl.li/fhjkjz; «Положення про запобігання академічному плагіату в Прикарпатському національному університеті імені Василя Стефаника» https://pnu.edu.ua/положення-про-запобігання-плагіату/.</p> <p><i>Відвідування занять:</i> порядок та організація контролю знань здобувачів вищої освіти визначаються «Положенням про організацію освітнього процесу та розробку основних документів з організації освітнього процесу в Прикарпатському національному університеті імені Василя Стефаника» http://surl.li/omeveh. Пропуски практичних занять відпрацьовуються. Здобувач вищої освіти зобов'язаний відпрацювати пропущене заняття відповідно до «Порядку організації та проведення оцінювання успішності здобувачів вищої освіти Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника» (введено в дію наказом ректора №799 від 26.11.2019 р.; із внесеними змінами наказом № 309 від 19 травня 2023 р.). https://cutt.ly/YeXSdlpV</p> <p><i>Неформальна освіта:</i> можливість зарахування результатів неформальної освіти регламентується «Положенням про визнання результатів навчання, здобутих шляхом неформальної освіти в Прикарпатському національному університеті імені Василя Стефаника» https://cutt.ly/QeXSxE0n</p>
<p>Академічна доброчесність</p>	<p><i>Академічна доброчесність:</i> викладання навчальної дисципліни та взаємодія із здобувачем освіти ґрунтуються на основі положень нормативно-правових документів та принципів академічної доброчесності, що регламентують діяльність здобувачів освіти та</p>

	<p>науково-педагогічних працівників: «Кодекс честі Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника» http://surl.li/vystzz; «Положення про Комісію з питань етики та академічної доброчесності Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника» http://surl.li/fhjkjz; «Положення про запобігання академічному плагіату в Прикарпатському національному університеті імені Василя Стефаника» https://pnu.edu.ua/положення-про-запобігання-плагіату/.</p> <p><i>Відвідування занять:</i> порядок та організація контролю знань здобувачів вищої освіти визначаються «Положенням про організацію освітнього процесу та розробку основних документів з організації освітнього процесу в Прикарпатському національному університеті імені Василя Стефаника» http://surl.li/omcveh. Пропуски практичних занять відпрацьовуються. Здобувач вищої освіти зобов'язаний відпрацювати пропущене заняття відповідно до «Порядку організації та проведення оцінювання успішності здобувачів вищої освіти Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника» (введено в дію наказом ректора №799 від 26.11.2019 р.; із внесеними змінами наказом № 309 від 19 травня 2023 р.). https://cutt.ly/YeXSdIpV</p>
<p>Відвідування занять</p>	<p>Усі студенти, незалежно від форми навчання, зобов'язані відвідувати аудиторні заняття і проходити всі форми поточного та підсумкового контролю.</p> <p>Відпрацювання пропущених занять відбувається у перший день за графіком консультацій викладача з навчальної дисципліни, за винятком поважної причини у студента (документальне підтвердження) згідно «Порядку організації та проведення оцінювання успішності здобувачів вищої освіти Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника».</p>
<p>Неформальна освіта</p>	<p><i>Неформальна освіта:</i> можливість зарахування результатів неформальної освіти регламентується «Положенням про визнання результатів навчання, здобутих шляхом неформальної освіти в Прикарпатському національному університеті імені Василя Стефаника» https://cutt.ly/QeXSxE0n</p> <p>Зараховуються як підсумковий контроль, результати онлайн курсів на платформах Coursera, Prometheus, Edera ,які відповідають програмі навчальної дисципліни.</p> <p>Рекомендовані:</p> <ol style="list-style-type: none"> Критичне мислення в українському контексті https://prometheus.org.ua/prometheus-free/ukrainian-context-critical-thinking/ ; Думай інакше: Зламай перешкоди на шляху до навчання та відкрий свій прихований потенціал https://prometheus.org.ua/prometheus-free/mindshift-obstacles-learning/;

3. Навчаймось вчитись: Потужні розумові інструменти для опанування складних предметів <https://prometheus.org.ua/prometheus-free/how-to-learn/>.

8. Рекомендована література

1. Бойко-Гагарін А. С Музейний маркетинг : метод. посібник. Київ : НАКККіМ, 2016. 68 с.
2. Діденко, В. М. Менеджмент: підручник Київ: Кондор, 2020. 584 с.
3. Дяченко, Т. О Основи менеджменту : навч. посіб. Київ : Кондор, 2010. 176 с.
4. Гайдукевич К. Видовище і видовищність у сучасній культурі України. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. Випуск 33. 2019. С.110-114.
5. Деркач С., Мельник М., Фіщер В. Масові театралізовані видовища та свята в полікультурному просторі. *Актуальні питання гуманітарних наук*. Вип.38, том 1, 2021. С.68-73.
6. Касьяненко А. Загальнотеоретичні аспекти дослідження пародії як мистецько-видовищної форми у сучасній українській культурі. *International scientific journal «Grail of Science»*. № 34. 2023. С.418-422.
7. Качмар О.В. Мистецькі форми сучасної видовищної культури: навчально-методичний посібник /Федорак В.В., Маланюк Т.З., Шикеринець В.В. Івано-Франківськ . 2024. 54.с
8. Kholeif O. *Internet_Art: From the Birth of the Web to the Rise of NFTs*. Phaidon Press, 2023. 296 p.
9. Мельник М.М. Різноманітність новітніх форм сміхової культури в медійному просторі України . *Культура і сучасність : альманах (2)*. 2022. 24–29.
10. Мостенська Т., Власенко Т. Менеджмент: навч. посібник. Київ : Кондор, 2018. 220 с.

11. Мальська, М. П. Менеджмент організацій: теорія та практика: навч. посібник. Київ : SBA-Print, 2020. 190 с.
13. Побережна Г., Левченко М., Форостян А. Сучасні соціокультурні процеси в Україні та їх роль у розвитку національної свідомості. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. Випуск 47. 2023. С.89-95.
14. Руденко І. Мистецтво : підручник 10 (11) клас. Вид. Ранок: навчальна література. 2019. 192с.
15. Станіславська К.І. Мистецько-видовищні форми сучасної культури: *монографія*. Вид. друге перероб. і допов. К.: НАКККіМ, 2016. 352 с.: іл.
16. Станіславська К. Мистецькі форми сучасної видовищної культури: *навчальний посібник*. Вид. Стилос. 2020. 272 с.
17. Станіславська, К. (2020-а). Мистецьке шоу: маніпуляція мистецтвом чи мистецтво маніпуляції? *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. Вип. 26. 2020. С. 109-113.
18. Street Art в законі, або Авторське право для графіті <https://nipo.gov.ua/street-art-v-zakoni/>
19. Сучков Д. Медіа-мистецтво як тренд сучасної аудіовізуальної культури. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. Випуск 47. 2023. С.84-89.
20. Тормахова А.М. Аудіовізуальні практики нових медіа та їх комунікативний характер. *Вісник Нац. акад. керівних кадрів культури і мистецтв*. 2021. № 3. С. 42-46.
21. Чумаченко О. «Playback theatre» як форма «entertainment» у сучасній культурі. *Art-platFORM. Культурологічні розвідки*. Вип. 1 (3). 2021. С.13-22.

- 22.Шеменьова Ю. Мурали України у світовому стріт-арті: формотворення, пластичне моделювання, художньо-образні особливості. [*Electronic National Academy of Ukraine on Culture And Arts Management Staff Institutional Repository*](#).2021.
- 23.Федоренко С., Бутко Український мурал періоду російсько-української війни: проєктний та соціокультурний вимір Актуальні питання гуманітарних наук.Вип.64, т.2., 2023.С.136-143.
- 24.Vaccaro L. Internet art: Aninteractiv etimelineresource. Masters Theses. 2022. 67 р. URL: <https://commons.lib.jmu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1194&context=masters2020>

Основна література

1. Качмар О. Мистецтво як мехнізм упередження та нейтрлізації агресивності особистості. *Гуманітарний вісник ЗДІА*. Філософія культури. Випуск 70. 2017. С.111-119.
2. Качмар О. Роль інновацій у підвищенні конкурентоспроможності культурних інституцій України. *Актуальні питання гуманітарних наук. Мистецтвознавство*. Вип.87. Том 3. 2025. С.152-159. https://www.aphn-journal.in.ua/archive/87_2025/part_3/24.pdf
3. Качмар О., Шотурма Н., Федорак В. Управління соціокультурними інноваціями через призму медіа та філософії культури. *Актуальні питання гуманітарних наук. Вип. 79, том 1.Мистецтвознавство.2024* . С.174-182.
- 4.Качмар О, Маланюк Т., Крицак О. Соціокультуризм як цивілізаційний феномен сучасності. *Наукові перспективи*. № 9 (51).Серія «Державне упраління». 2024. С.166-176.
- 5.Копієвська О.Р. Трансформаційні процеси в культурних практиках України: глобальний, глокальний контекст та локальні особливості (кінець ХХ – початок ХХІ ст.) : дис. ... д-ра культурології : 26.00.06. Київ, 2018. 487 с.
6. Копієвська О.Р. Культурні практики в дискурсі cultural studies. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2019. № 2. С. 49–53.
7. Кундеревич О.В., Кириленко К.М., Бенюк О.Б. Імерсивність як мистецька стратегія початку ХХІ століття (аналіз театрального досвіду та його філософських підвалин). *Вісник КНУКіМ*. Серія «Мистецтвознавство». 2021. Вип. 45. С. 174–182. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1176.45.2021.247390>.
8. Липа К. Історія архітектурних стилів, великих і не дуже. Київ. Вид. Віхола. 2024. 270 с.
- 9.Морозова Ж.О. Мистецтво видовища як компонента масової української культури. *Вісник державної академії керівних кадрів культури і мистецтв: наук.журнал*. Київ: Міленіум. 2009. №4. С.97-99.
- 10.Наумова Л.М. Видовище як культурний феномен. *Філософський аспект: дис. канд.філософ. наук*: 09 .00.04. Київ, 2004.198 с.

11. Поднос В. (2017). Мурали – втілення символічної влади для зміни образу міста / В. Поднос, М. Грищенко, І. Вербицький, І. Тищенко // *Mistosite*. – 2017. [Електронний ресурс]. URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/muraly-vt%D1%96lennya-symvol%D1%96chnoyi-vlady-dlya-zm%D1%96ny-obrazu-m%D1%96sta> ^[1]_[SEP]
12. Провотар Н. Вуличне мистецтво у міському просторі: розміщення та сприйняття у містах України. / Н. І. Провотар, Ю. А. Олішевська, К. В. Мезенцев, К. О. Кравченко // *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна, серія «Геологія. Географія. Екологія»*. 2021. – Вип. 55. – С. 216-231. <https://doi.org/10.26565/2410-7360-2021-55-16>
13. Публічна лекція Марини Абрамович на тему «Тіло художника. Публіка як тіло». URL; http://pinchukartcentre.org.ua/photo_and_video/video/31601/31803.
14. Сартр Ж.П. Міф і реальність театру. READ .in.ua ./2009/03/18/953.
15. Станіславська К.І. Мистецькі форми сучасної видовищної культури: *навчальний посібник*. К.: Видавничий дім «Стилос». 2020. 208 с. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://nakkkim.edu.ua/images/Instytutu/nauka/vydannia/Stanislavska_Mystecko_Vydovyschni_formy.pdf&ved=2ahUKEwiusojmmZCQAxXnBdsEHfEnJz4QFnoECB4QAQ&usg=AOvVaw0kTOpw2wK0Xm4QLOjbhvXU
16. Станіславська Л. Тілесність як суттєва ознака мистецько-видовищних форм постмодернізму. *Проблеми сучасності: мистецтво, культура, педагогіка: зб. наук. праць*. Вип. 17. Л: Вид: ЛДІКМ, 2011. С. 193-199. *Вісник Державної академії керівних кадрів культури і мистецтв: наук. журнал*. Київ: Міленіум, 2010. №3. С. 108-114.
17. Романів О.Я. Стріт-арт в туристичному просторі. Житомир. Географія та туризм. 2019. Вип. 54. – С. 41-49. <https://doi.org/10.17721/2308-135X.2019.54.41-49> ^[1]_[SEP]

Основні нормативно-правові документи:

1. Положення про запобігання академічному плагиату в Прикарпатському національному університеті імені Василя Стефаника. URL: <https://cutt.ly/QeXSxE0n>
2. Положення про організацію освітнього процесу та розробку основних документів з організації освітнього процесу в Прикарпатському національному університеті імені Василя Стефаника. URL: <http://surl.li/omcveh>
3. Нова українська школа : поради для вчителя / за заг. ред. Н. М. Бібік Київ : ТОВ «Видавничий дім «Плеяди», 2017. 360 с. <https://mon.gov.ua/storage/app/media/news/%D0%9D%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D0%BD%D0%B8/2018/12/12/11/20-11-2018rekviz.pdf>

Інформаційні ресурси:

1. Наукова електронна бібліотека. (Книги, підручники). <http://www.nbu.gov.ua/portal>
2. Національна бібліотека України імені В.І.Вернадського. <http://www.nbu.gov.ua>
3. Наукова бібліотека Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника. <http://lib.pnu.edu.ua/>
4. Онлайн-платформа для навчання EdEra: <https://study.ed-era.com/uk>

Викладач
доктор філософ. наук, професор,
професор кафедри управління соціокультурною діяльністю,
шоу-бізнесу та івентменеджменту

Олександра КАЧМАР

3. План лекцій

Тема 1. Сучасна видовищна культура як соціокультурний феномен. Поняття «видовищність» у культурі ХХ–ХХІ ст.

1. Ознайомитися з поняттям «видовищність», її розвитком у ХХ–ХХІ ст.
2. Вивчити основні типи видовищних практик: театр, музика, фестивалі, цирк, медіа-мистецтво.
3. Проаналізувати взаємозв'язок видовищності та соціокультурного контексту.

Контрольні питання до лекції

1. Назвіть основні форми видовищності ХХ–ХХІ ст.
2. Які соціокультурні фактори впливають на видовищність?
3. Які відмінності між традиційними та сучасними видами видовищ?
4. Роль фестивалів у розвитку сучасної видовищної культури?
5. Які технології формують сучасні видовищні практики?
6. Як зміни в медіа вплинули на сприйняття видовищ?
7. Що таке інтерактивна видовищність?
8. Який вплив креативних індустрій на організацію видовищних подій?
9. Наведіть приклади постдраматичного театру як видовищного явища.
10. Як креативні індустрії впливають на організацію видовищних подій?

Тема 2. Сучасний театр і перформативні практики. Постдраматичний театр, перформанс, вуличний театр

1. Специфіка постдраматичного театру та перформансу.
2. Вуличний театр як форма інтерактивного видовища.

3. Розглянути взаємодію глядача та творців у сучасних театральних формах.

Контрольні питання до лекції:

1. Що таке постдраматичний театр?
2. Які відмінності постдраматичного театру від традиційного?
3. Що таке вуличний театр?
4. Як глядач взаємодіє з перформансом?
5. Назвіть основні жанри сучасного перформансу.
6. Які технології використовуються у сучасному театрі?
7. Які функції виконує вуличний театр у соціокультурному просторі?
8. Наведіть приклади успішних сучасних перформансів.
9. Як оцінити художню цінність перформансу?
10. Які менеджерські підходи важливі для організації театральних проектів?

Тема 3. Музичні видовища. Концерти, фестивалі, шоу-програми, музичний продакшн

1. Структура та організація музичних заходів.
2. Ознайомитися з концертним та фестивальним форматом.
3. Розглянути шоу-програми та музичний продакшн.

Контрольні питання до лекції

1. Які види музичних заходів ви знаєте?
2. Чим відрізняється концерт від фестивалю?
3. Що таке шоу-програма?
4. Які технології використовуються у музичних продакшн-проектах?
5. Які особливості організації великих музичних подій?
6. Як оцінити взаємодію аудиторії та виконавців?

7. Які креативні рішення використовуються у шоу-програмах?
8. Як фестивалі впливають на розвиток культурної індустрії?
9. Назвіть приклади успішних музичних проєктів.
10. Які менеджерські компетенції потрібні для музичних подій?

Тема 4. Танцювальні форми: стріт-данс, соціальні та молодіжні танці, балет

1. Вивчити художні та організаційні особливості сучасних танцювальних форм.
2. Ознайомитися з соціальною функцією танцю.
3. Розглянути вплив молодіжних культур на танцювальні практики.
4. Балет як вища форма хореографічного мистецтва.

Контрольні питання

1. Які основні жанри сучасного танцю ви знаєте?
2. Чим відрізняється балет від контемпорарі?
3. Що таке стріт-данс?
4. Яка роль соціальних танців у громадському житті?
5. Як молодіжні танцювальні практики впливають на культуру?
6. Які елементи хореографії важливі для сприйняття аудиторією?
7. Які технології використовуються у сучасних танцювальних постановках?
8. Як оцінювати художню цінність танцювальної постановки?
9. Назвіть приклади успішних танцювальних проєктів.
10. Які компетенції потрібні для організації танцювальних заходів?

Тема 5. Кіно і мультимедійна культура. Фестивалі кіно, VR/AR-кіно інтерактивне кіно

1. Ознайомитися з фестивальним, інтерактивним та VR/AR-кіно.
2. Розглянути організаційні та художні аспекти кіноподій.
3. Проаналізувати взаємодію глядача та мультимедійного контенту.
4. Становлення українського кіномистецтва.

Контрольні питання

1. Які формати кіно ви знаєте?
2. Що таке VR/AR-кіно?
3. Які фестивальні кіноформати існують?
4. Що таке інтерактивне кіно?
5. Як технології впливають на сприйняття глядача?
6. Назвіть приклади успішних мультимедійних проєктів.
7. Які організаційні особливості кінофестивалів?
8. Як оцінювати художню цінність кіно?
9. Які інноваційні формати використовуються у VR/AR-кіно?
10. Як поєднати кіно та інші види видовищності?

Тема 6. Штучний інтелект у мистецтві

1. Застосування AI у музиці, графіці, театральних та мультимедійних проєктах.
2. Аналіз етичних та креативних аспектів застосування AI.
3. Розвиток критичного мислення щодо використання нових технологій

Контрольні питання до лекції

1. Які сфери мистецтва використовують AI?
2. Що таке генеративний AI?

3. Як AI впливає на музичні проекти?
4. Як AI застосовується у театральних постановках?
5. Які етичні питання виникають при використанні AI?
6. Назвіть приклади успішних AI-проектів.
7. Як AI змінює традиційні форми мистецтва?
8. Які технології AI використовуються для VR/AR?
9. Як оцінити креативну цінність AI-проекту?
10. Які майбутні тенденції AI у мистецтві можна прогнозувати?

Методичні рекомендації до лекцій

Тема 1. Сучасна видовищна культура як соціокультурний феномен.

Поняття «видовищність» у культурі XX–XXI ст.

1. Використовуйте відео та фото сучасних шоу, фестивалів, інтерактивних подій для демонстрації поняття видовищності.
2. Акцентуйте на інтерактивності, мультимедійності та соціокультурній функції.
3. Рекомендується проводити короткі опитування: «Що вам найбільше запам'яталося у події і чому?».

Конспект:

Визначення видовищності Поняття «видовищність» у культурі та мистецтві: інтеграція естетики, емоційного та соціального впливу. Відмінність видовищності від традиційного мистецтва: акцент на взаємодії з аудиторією, масовості, технологічному компоненті.

Історичні аспекти Витоки видовищності: театральні, циркові та музичні традиції XX ст. Вплив модернізму та авангарду на сучасні форми. Розвиток видовищності у другій половині XX ст.: шоу-індустрія, концертні зали, фестивалі.

Сучасна видовищна культура Інтерактивність, мультимедійність, перформативні практики. Соціокультурна функція: інтеграція спільнот, формування національної та локальної ідентичності. Економічна функція: частина креативних індустрій, культурного туризму, маркетингу.

Технології та інновації Використання світлових та звукових технологій, VR/AR, інтерактивних медіа. Діджиталізація видовищ: онлайн-трансляції, інтерактивні платформи, гейміфікація мистецьких подій.

Приклади та тенденції

Масові фестивалі: музичні, театральні, кінофестивалі.

Сучасні шоу-програми, медіа-перформанси.

Вплив глобалізації та культурного обміну.

Тема 2: Сучасний театр і перформативні практики:

- 1.Продемонструйте приклади постдраматичного театру, перформансів та вуличних театральних акцій.
- 2.Використовуйте схеми взаємодії глядача і виконавця.
- 3.Для практики запропонуйте студентам створити коротку театральну сцену з інтерактивними елементами.

Конспект:

1.Постдраматичний театр Визначення: театр, який виходить за рамки класичної драматургії, акцент на візуальному, аудіальному та фізичному компоненті.Основні риси: деконструкція сюжету, фрагментарність, інтерактивність з глядачем.

Ключові представники: Райнхольд, Кун, Форсайт.

2.Перформанс Характеристика: короткотривалі або довготривалі художні акти, часто поза традиційним театральним простором.Соціокультурна функція: критика суспільних явищ, інтерактивність, створення спільнот.

3.Вуличний театр Виконання у відкритому просторі, залучення непідготовленої аудиторії.Застосування театральних засобів, музики,

танцю, інтерактивних елементів. Приклади: фестивалі «Street Theatre», перформанси на площах міст.

4. Сучасні тенденції Використання мультимедійних технологій та інтерактивності. Крос-жанрові практики: театр + VR, театр + музика, театр + танець. Роль менеджменту: організація вистав, маркетинг, взаємодія з аудиторією.

Тема 3: Музичні видовища:

1. Проводьте аналіз концертів, шоу-програм і фестивалів.

2. Розгляньте організаційні аспекти: бюджет, технічне забезпечення, PR.

3. Стимулюйте студентів створювати міні-проекти музичних подій з інтерактивними та мультимедійними елементами.

Конспект:

Класифікація музичних подій Концерти: камерні, симфонічні, рок-концерти. Фестивалі: локальні та міжнародні, тематичні та жанрові. Шоу-програми: поєднання музики, театру, хореографії, мультимедіа.

Музичний продакшн Організаційні аспекти: планування, бюджетування, залучення артистів, технічне забезпечення. Технічні компоненти: звук, світло, сценографія, відео. Роль креативного менеджменту: формування концепції, PR, взаємодія з глядачем.

Сучасні технології Використання VR/AR, інтерактивних сценічних елементів. Лайв-стрімінг та діджитал-платформи.

Соціокультурна функція музичних подій Інтеграція різних соціальних груп. Формування культурної ідентичності, промоція локальної культури.

Приклади успішних заходів Glastonbury, Sziget, Atlas Weekend. Шоу-програми та мультижанрові події.

Тема 4: Танцювальні форми: стріт-данс, соціальні та молодіжні танці, балет

1. Використовуйте відео виступів балету, контемпорарі, стріт-дансу, соціальних та молодіжних танців.

2. Пояснюйте соціокультурну функцію танцю та його інтерактивність.

3. Студенти можуть створювати концепції танцювальних флешмобів або заходів.

Конспект: Класичний балет Визначення: традиційна форма сценічного танцю з відпрацьованою технікою та структурою. Характерні риси: класична техніка, пози, постановка та хореографія. Приклади: «Лебедине озеро», «Спляча красуня».

Контемпорарі Визначення: сучасна танцювальна практика, яка поєднує класичні та сучасні техніки. Характерні риси: свобода руху, експресія, інтеграція театральних та мультимедійних елементів. Приклади: вистави сучасних хореографів, фестивалі контемпорарі.

Стріт-данс Визначення: молодіжна танцювальна культура, що зародилася у вуличному середовищі. Характерні риси: імпровізація, індивідуальний стиль, взаємодія з аудиторією. Соціокультурна функція: залучення молоді, формування спільнот, розвиток креативності.

Соціальні та молодіжні танці Функція: інтеграція, комунікація, культурний обмін. Приклади: латиноамериканські танці, флешмоби, соціальні проєкти у громаді.

Організаційні аспекти Планування заходів: підбір місця, реквізиту, технічне забезпечення. Креативні рішення: мультимедіа, інтерактивність, залучення аудиторії.

Сучасні тенденції Інтеграція танцю з музикою, VR/AR, інтерактивними проєктами. Масові фестивалі, конкурси та шоу-програми.

Тема 5: Кіно і мультимедіа:

1. Демонструйте VR/AR-ролики, інтерактивне кіно, кейси міжнародних кінофестивалів.

2. Розгляньте роль мультимедійних технологій та інтерактивності у кіно.

3. Практичні завдання: розробка концепції інтерактивного короткометражного фільму або VR-проєкту.

Конспект:

Кіно як видовищна форма Поняття та історія: від класичного кіно до сучасних медіа-інновацій. Соціокультурна функція: освіта, розвага, просування культурних цінностей.

VR/AR-кіно та інтерактивне кіно Визначення: використання віртуальної та доповненої реальності, інтерактивності. Особливості: занурення глядача, вибір дій, вплив на сюжет. Приклади: «Bandersnatch» на Netflix, VR-інсталяції у кінофестивалях.

Кінофестивалі Організаційні аспекти: відбір робіт, технічне забезпечення, маркетинг. Соціокультурна роль: популяризація національного та міжнародного кіно, залучення аудиторії.

Мультимедійні практики Поєднання відео, звуку, графіки, інтерактивних технологій. Застосування у виставах, шоу, інтерактивних проєктах.

Тенденції та перспективи Крос-медійні проєкти, інтерактивність, персоналізація. Використання діджитал-технологій для розширення аудиторії.

Тема 6: Штучний інтелект у мистецтві

1. Показуйте приклади AI у музичних, театральних та кінопроєктах.

2. Обговорюйте етичні питання та авторство.

3. Практика: створення концепцій AI-проєктів, інтерактивних і персоналізованих подій.

Конспект:

Використання AI у мистецтві Генеративний AI: створення музики, графіки, сцен. Приклади: музичні композиції, графічні проєкти, театральні постановки з AI.

Етичні та правові аспекти Питання авторства та інтелектуальної власності. Вплив на традиційні форми мистецтва та креативні процеси.

Інтерактивність та персоналізація AI дозволяє створювати інтерактивні проєкти, що реагують на дії аудиторії. Використання AI у VR/AR-проєктах, музичних шоу, перформансах.

Організаційні аспекти Підготовка технічної інфраструктури, інтеграція AI у творчий процес. Менеджмент проєктів із використанням технологій AI.

Перспективи розвитку Крос-медійні формати, нові форми видовищності, гейміфікація культурних подій. Роль AI у формуванні нових жанрів та художніх практик XXI ст.

4. План практичних занять

Практичне заняття 1.

Мета: розвинути аналітичні навички оцінки мистецьких подій; сформувати розуміння феномену видовищності.

План

1. Проаналізувати приклади традиційних і сучасних видовищних подій (театральні постановки, фестивалі, шоу).
2. Визначити художні та організаційні особливості кейсів.
3. Обговорити вплив креативних індустрій на формування видовищності.

Метод роботи: перегляд відео/фото матеріалів, групова дискусія, складання короткого аналітичного звіту.

Очікуваний результат: студенти здатні аналізувати видовищні форми як соціокультурний феномен.

Самостійна робота

Підготувати короткий аналітичний огляд сучасного видовищного заходу (театр, концерт або фестиваль) із визначенням його художніх та організаційних особливостей.

Проектна робота

Створити концепцію невеликої видовищної події (фестиваль, шоу, інтерактивний перформанс) з урахуванням соціокультурного контексту та цільової аудиторії.

Практичне заняття 2.

Мета: сформувані системне уявлення про сучасні театральні та перформативні форми.

План

1. Перегляд відео виступів постдраматичного та вуличного театру.
2. Аналіз художніх та організаційних особливостей постановки.
3. Обговорення взаємодії з глядачем та впливу контексту на сприйняття.

Метод роботи: аналіз відео, дискусія, складання короткого звіту.

Очікуваний результат: студенти здатні оцінювати сучасні театральні та перформативні практики.

Самостійна робота Написати аналітичну рецензію на сучасний перформанс або вуличну театральну постановку.

Проектна робота Розробити концепцію короткого перформансу з інтерактивними елементами для міської площі або фестивалю.

Практичне заняття 3.

Мета: сформувані компетенції з аналізу концертних та фестивальних форматів.

План

1. Перегляд концертних виступів та шоу-програм.
2. Аналіз організаційних і художніх особливостей.
3. Обговорення взаємодії виконавців та глядачів.

Метод роботи: відео-аналіз, групова робота, підготовка міні-звіту.

Очікуваний результат: студенти здатні аналізувати музичні видовища та пропонувати креативні покращення.

Самостійна робота Проаналізувати концерт або фестиваль, визначити його сильні та слабкі сторони, зробити пропозиції щодо покращення.

Проектна робота Розробити концепцію міні-фестивалю або концерту з програмою, художнім і технічним планом.

Практичне заняття 4.

Мета: навчити аналізувати художні особливості та соціокультурну значимість танцювальних форм.

План

1. Перегляд виступів балету, контемпорарі, стріт-дансу.
2. Аналіз хореографії, сценічної мови та взаємодії з аудиторією.
3. Обговорення соціальної функції танцю.

Метод роботи: відео-аналіз, дискусія, коротке есе або презентація.

Очікуваний результат: студенти здатні аналізувати танцювальні форми та їх соціокультурний вплив.

Самостійна робота

Підготувати аналіз танцювальної постановки, виділити особливості хореографії, сценічної мови, взаємодії з аудиторією.

Проектна робота Розробити концепцію танцювальної події (шоу, конкурс, флешмоб), враховуючи соціокультурний контекст.

Практичне заняття 5.

Мета: навчити студентів аналізувати кіно та мультимедійні формати.

План:

1. Перегляд фестивальних кіноробіт та інтерактивних проектів.
2. Аналіз специфіки залучення глядача і використання технологій.

3.Складання рецензії або аналітичного звіту.

Метод роботи: перегляд відео, груповий аналіз, дискусія.

Очікуваний результат: студенти здатні оцінювати кіно та мультимедійні практики.

Самостійна робота Написати рецензію на VR/AR або інтерактивне кіно, описати вплив технологій на глядача.

Проектна робота Розробити концепцію короткого інтерактивного кіно-проекту або VR/AR-події.

Практичні заняття 6 -7.

Мета: навчити студентів застосовувати AI у мистецьких проектах.

План

1.Ознайомитися з генеративними AI-інструментами (музика, графіка, VR/AR).

2.Створити міні-проект за допомогою AI.

3.Обговорити етичні та креативні аспекти застосування AI.

Метод роботи: демонстрація AI-інструментів, практичне створення проекту, презентація.

Очікуваний результат: студенти здатні інтегрувати AI у мистецькі практики та оцінювати його вплив.

Які технології AI використовуються для VR/AR?

Як оцінити креативну цінність AI-проекту?Які майбутні тенденції AI у мистецтві можна прогнозувати?

Самостійна робота Підготувати міні-проект із використанням AI (музика, графіка або VR/AR) та короткий опис результатів.

Проектна робота Розробити концепцію інтерактивного мистецького проекту з AI, враховуючи художні та етичні аспекти.

Практичні заняття 8-9.

Медіа-перформанс: створення медіа-перформансу з відео, звуком та проєкціями.

Мета Застосувати отримані знання на практиці, створюючи інтерактивний аудіовізуальний перформанс.

План 1. Що таке медіа-перформанс. Основні складові: відео, звук, світло, проєкції, інтерактивність. Приклади сучасних медіа-перформансів (з фото та відео).

2. Принципи композиції медіа-перформансу: сценічний простір, ритм, синхронізація звуку та відео. Вибір теми та концепції: як медіа-перформанс передає емоції та смисл.

3. Технічні аспекти: обладнання для проєкцій, аудіосистеми, програмне забезпечення (наприклад, Resolume, TouchDesigner, OBS Studio).

Практична демонстрація Показ короткого фрагменту медіа-перформансу. Розбір композиції: взаємодія руху актора/танцюриста з відео та світлом.

Практична робота студентів (35 хв) Створення міні-медіа-перформансу (1–2 хвилини) у групах: Вибір теми та короткого сюжету. **Самостійна робота:** Опрацювати літературу та онлайн-ресурси щодо медіа-перформансу (приклади в Україні та світі). Скласти короткий сценарій власного медіа-перформансу (1–2 хвилини), визначивши: тему, основні візуальні та аудіоелементи, потенційну інтерактивність. Підготувати ескіз (малюнок або схему) сцени та розміщення проєкцій.

Проектне завдання Створення повноцінного медіа-перформансу (3–5 хвилин)

Мета: Студенти застосовують отримані знання на практиці, створюючи інтерактивний аудіовізуальний перформанс.

5. Тестові запитання

1. Що таке постдраматичний театр?
 - А) Традиційна драматургія
 - Б) Театр без сюжетної лінії (✓)
 - В) Вулична вистава
 - Г) Кіноадаптація
2. Що таке інтерактивне кіно?
 - А) Фільм без глядачів
 - Б) Кіно з глядацьким вибором дій (✓)
 - В) Документальний фільм
 - Г) Традиційне кіно
3. Що таке «видовищність»?
 - А) Лише театральна постановка
 - Б) Масове або індивідуальне сприйняття події як естетичного явища (✓)
 - В) Музичний концерт
 - Г) Кінофільм
4. Які фактори впливають на видовищність?
 - А) Лише художні
 - Б) Лише технічні
 - В) Соціокультурні, технологічні та художні (✓)
 - Г) Тільки маркетингові
5. Яка роль фестивалів у видовищній культурі?
 - А) Розважальна (✓)
 - Б) Виробнича
 - В) Юридична
 - Г) Літературна
6. Що не відноситься до традиційних форм видовищ?
 - А) Театр
 - Б) Концерт
 - В) VR-перформанс (✓)
 - Г) Балет
7. Яке визначення «інтерактивної видовищності» правильне?
 - А) Подія без глядача
 - Б) Подія з участю аудиторії у формуванні змісту (✓)
 - В) Статичний спектакль
 - Г) Документальний фільм
8. Креативні індустрії впливають на...
 - А) Тільки маркетинг
 - Б) Організацію та сприйняття мистецьких подій (✓)

- В) Лише дизайн костюмів
 - Г) Виключно фінанси
9. Що є прикладом сучасного видовища?
- А) Фестиваль електронної музики (✓)
 - Б) Класичний балет 19 ст.
 - В) Ораторська лекція
 - Г) Виставка живопису без інтерактиву
10. Що характеризує постдраматичний театр?
- А) Класичний сюжет
 - Б) Відсутність традиційної драматургії (✓)
 - В) Вулична акція
 - Г) Музичний супровід
11. Які технології використовуються у сучасних видовищних практиках?
- А) Тільки освітлення
 - Б) Мультимедіа, VR/AR, проєкції (✓)
 - В) Лише костюми
 - Г) Газети
12. Який вид мистецтва не є видовищним?
- А) Театр
 - Б) Кіно
 - В) Віртуальна вистава
 - Г) Абстрактне письмо без презентацій (✓)
13. Основна мета фестивалів у видовищній культурі:
- А) Розважальна та соціокультурна (✓)
 - Б) Юридична
 - В) Фінансова
 - Г) Адміністративна
14. Види сучасних видовищ:
- А) Театр, музика, танець, VR-проєкти (✓)
 - Б) Література, поезія
 - В) Тільки цирк
 - Г) Тільки кіно
15. Що означає «соціокультурний контекст» видовищності?
- А) Фінансова база
 - Б) Взаємозв'язок мистецтва та суспільства (✓)
 - В) Вік глядача
 - Г) Місце проведення
16. Що формує видовищність у XX–XXI ст.?
- А) Масмедіа та технології (✓)
 - Б) Тільки класична драма
 - В) Вчителі
 - Г) Виключно костюми

17. Який елемент не є критерієм видовищності?
А) Сюжет
Б) Взаємодія з аудиторією
В) Технології
Г) Кількість глядачів (✓)
18. Що таке постдраматичний театр?
А) Театр без сюжетної лінії (✓)
Б) Класичний театр
В) Вулична акція
Г) Кіноадаптація
19. Що відрізняє постдраматичний театр від традиційного?
А) Сюжетна драматургія
Б) Відсутність класичної драматургії, акцент на образі та сценічних практиках (✓)
В) Масштаб костюмів
Г) Музика
20. Вуличний театр передбачає:
А) Виключно сцену
Б) Взаємодію з публікою у відкритому просторі (✓)
В) Тільки костюми
Г) Виключно VR
21. Основна функція перформансу:
А) Розважальна
Б) Художня та соціальна (✓)
В) Виключно навчальна
Г) Фінансова
22. Технологія у сучасному театрі:
А) Проекції, відео, інтерактив (✓)
Б) Лише костюми
В) Виключно музика
Г) Газета
23. Як оцінити художню цінність перформансу?
А) За технічним рівнем
Б) За естетичним, соціальним та інтерактивним ефектом (✓)
В) За віком акторів
Г) За довжиною
24. Взаємодія глядача у перформансі:
А) Відсутня
Б) Активна, впливає на розвиток дії (✓)
В) Тільки слухає
Г) Виключно через костюми
25. Який жанр не є сучасним театральним форматом?

- А) Постдраматичний
 - Б) Вуличний
 - В) Традиційний театр 18 ст.
 - Г) Концептуальний перформанс
26. Основна ціль вуличного театру:
- А) Масове залучення глядачів (✓)
 - Б) Закриті вистави
 - В) Внутрішні репетиції
 - Г) Кіноадаптація
27. Який елемент важливий у сучасному театрі:
- А) Сценічні технології, інтерактивність, музика (✓)
 - Б) Тільки сюжет
 - В) Виключно костюми
 - Г) Літературні тексти
28. Приклад сучасного перформансу:
- А) Вистава з VR-елементами (✓)
 - Б) Театр 19 ст.
 - В) Класична опера
 - Г) Документальний фільм
29. Яка компетенція важлива для організації сучасного театру?
- А) Тільки акторська
 - Б) Менеджмент та креативність (✓)
 - В) Лише костюмерська
 - Г) Тільки технічна
30. Що таке концептуальний перформанс?
- А) Вистава з акцентом на ідею та образ (✓)
 - Б) Тільки музика
 - В) Класичний сюжет
 - Г) Фільм
31. Головна відмінність перформансу від традиційного театру:
- А) Сюжет
 - Б) Інтерактивність і художній експеримент (✓)
 - В) Кількість акторів
 - Г) Місце проведення
32. Що впливає на сприйняття сучасного театру глядачем?
- А) Тільки сюжет
 - Б) Взаємодія, технології, контекст (✓)
 - В) Вік акторів
 - Г) Довжина вистави
33. Основна відмінність концерту від фестивалю:
- А) Тривалість
 - Б) Масштаб і кількість учасників (✓)

- В) Вікова категорія
 - Г) Місце проведення
34. Що таке шоу-програма?
- А) Концерт з інтеграцією театральних та мультимедійних елементів (✓)
 - Б) Вулична вистава
 - В) Традиційний балет
 - Г) Лекція
35. Музичний продакшн включає:
- А) Виконавців і технічну підтримку (✓)
 - Б) Тільки костюми
 - В) Лише рекламу
 - Г) Тільки звук
36. Основна мета музичного фестивалю:
- А) Освіта
 - Б) Соціокультурна взаємодія та розвага (✓)
 - В) Літературний аналіз
 - Г) Тільки комерційна вигода
37. Який елемент є ключовим у музичному продакшні?
- А) Декорації
 - Б) Звук, світло, режисура (✓)
 - В) Костюми
 - Г) Місце
38. Яка технологія не використовується у сучасних музичних шоу?
- А) Проекції
 - Б) Лазери
 - В) Газети (✓)
 - Г) Відео
39. Взаємодія аудиторії з виконавцем у концерті:
- А) Відсутня
 - Б) Активна, впливає на сприйняття (✓)
 - В) Тільки слухає
 - Г) Не має значення
40. Який приклад музичного фестивалю?
- А) Glastonbury (✓)
 - Б) Театральний фестиваль
 - В) Кінопремія
 - Г) Художня виставка
41. Креативні рішення у шоу-програмах включають:
- А) Виключно костюми
 - Б) Мультимедіа, інтерактивність, постановку (✓)
 - В) Тільки звук

- Г) Літературу
42. Як оцінити ефективність музичної події?
- А) За кількістю глядачів і естетичним впливом (✓)
 - Б) Лише за звуком
 - В) За кількістю костюмів
 - Г) Лише за тривалістю
43. Основна функція музичних фестивалів у креативних індустріях:
- А) Виробнича
 - Б) Соціокультурна та економічна (✓)
 - В) Юридична
 - Г) Літературна
44. Що не є характеристикою шоу-програми?
- А) Інтерактивність
 - Б) Мультимедіа
 - В) Традиційна лекція (✓)
 - Г) Музичні постановки
44. Яка компетенція потрібна для організації музичної події?
- А) Менеджмент та продакшн (✓)
 - Б) Лише акторська
 - В) Лише дизайнерська
 - Г) Літературна
45. Важливий аспект взаємодії з глядачем у шоу:
- А) Активне залучення та емоційний ефект (✓)
 - Б) Виключно сцена
 - В) Лише музика
 - Г) Лише костюми
46. Приклад технології музичного продакшну:
- А) VR-візуалізація (✓)
 - Б) Газета
 - В) Лекція
 - Г) Класичне письмо
47. Основна відмінність контемпорарі від класичного балету:
- А) Виключно костюми
 - Б) Вільна хореографія та сучасна виразність (✓)
 - В) Довжина постановки
 - Г) Місце проведення
48. Що таке стріт-данс?
- А) Танцювальна форма молодіжної культури на відкритому просторі (✓)
 - Б) Класичний балет
 - В) Театральна вистава
 - Г) Музичний концерт

49. Соціальні танці виконують функцію:
- А) Взаємодії та комунікації в громаді (✓)
 - Б) Лише розваги
 - В) Тільки навчання
 - Г) Літератури
50. Молодіжні танцювальні практики впливають на:
- А) Соціокультурну активність (✓)
 - Б) Літературну освіту
 - В) Виключно музичний смак
 - Г) Професійну підготовку акторів
51. Які елементи важливі для оцінки хореографії?
- А) Рух, композиція, взаємодія з аудиторією (✓)
 - Б) Лише костюми
 - В) Лише музика
 - Г) Місце
52. Балет характеризується:
- А) Строгою класичною технікою та постановкою (✓)
 - Б) Свободою рухів
 - В) Вуличним стилем
 - Г) Виключно масовими сценами
53. Контемпорарі включає:
- А) Вільні рухи та сучасні техніки (✓)
 - Б) Тільки класичну постановку
 - В) Традиційний сюжет
 - Г) Виключно масові дії
54. Характерна риса стріт-дансу:
- А) Виконання у залах
 - Б) Імпровізація та індивідуальний стиль (✓)
 - В) Класична музика
 - Г) Літературні тексти
55. Яка компетенція важлива для організації танцювальних подій?
- А) Менеджмент та креативність (✓)
 - Б) Лише акторська
 - В) Лише технічна
 - Г) Літературна
56. Танцювальні події включають:
- А) Шоу, конкурси, флешмоби (✓)
 - Б) Тільки лекції
 - В) Документальні фільми
 - Г) Газети
57. Соціальна функція танцю:

- A) Комунікація та інтеграція у суспільстві (✓)
 - Б) Лише розвага
 - В) Літературна освіта
 - Г) Технічна підготовка
58. Приклад танцювального заходу:
- A) Flashmob у місті (✓)
 - Б) Театральна прем'єра
 - В) Музичний концерт
 - Г) Кінофестиваль
59. Оцінка художньої цінності танцю:
- A) Рух, техніка, взаємодія з аудиторією (✓)
 - Б) Кількість учасників
 - В) Вік хореографа
 - Г) Місце проведення
60. Молодіжний танець впливає на:
- A) Суспільну активність та культуру (✓)
 - Б) Виключно музичний смак
 - В) Професійну освіту
 - Г) Літературу
61. Важливий аспект танцювальної події:
- A) Інтерактивність та залучення глядача (✓)
 - Б) Лише костюми
 - В) Місце
 - Г) Тільки музика
62. Що таке VR/AR-кіно?
- A) Класичне кіно
 - Б) Кіно з використанням віртуальної або доповненої реальності (✓)
 - В) Документальний фільм
 - Г) Лекція
63. Інтерактивне кіно передбачає:
- A) Вибір дій глядачем, що впливає на сюжет (✓)
 - Б) Статичний перегляд
 - В) Тільки VR
 - Г) Лише аудіо
64. Основна функція кінофестивалю:
- A) Соціокультурна, промоційна та освітня (✓)
 - Б) Тільки комерційна
 - В) Літературна
 - Г) Технічна
65. Організаційна особливість кінофестивалю:
- A) Місце проведення, відбір робіт, технічне забезпечення (✓)

- Б) Лише костюми
 - В) Лише музика
 - Г) Виключно лекції
66. Що є прикладом мультимедійної практики?
- А) Інтерактивний перформанс з відео та звуком (✓)
 - Б) Класичний балет
 - В) Театральна лекція
 - Г) Газета
67. Який аспект важливий для сприйняття VR-кіно?
- А) Тривалість
 - Б) Інтерактивність та ефект присутності (✓)
 - В) Вік глядача
 - Г) Лише сюжет
68. Що не є характеристикою інтерактивного кіно?
- А) Вибір глядача впливає на сюжет
 - Б) Технічна взаємодія
 - В) Статична демонстрація без взаємодії (✓)
 - Г) Використання мультимедіа
69. Який формат кіно передбачає глядацьку участь?
- А) Класичний
 - Б) Інтерактивний (✓)
 - В) Документальний
 - Г) Короткометражка
70. Основна технологія мультимедійних проєктів:
- А) Проекції, VR/AR, інтерактивні сенсори (✓)
 - Б) Лише костюми
 - В) Виключно звук
 - Г) Література
71. Приклад успішного інтерактивного кіно:
- А) «Bandersnatch» на Netflix (✓)
 - Б) Класичний фільм 1950-х
 - В) Театральна вистава
 - Г) Лекція
72. Які компетенції потрібні для організації кінофестивалю?
- А) Менеджмент, технічна підтримка, PR (✓)
 - Б) Лише акторська
 - В) Літературна
 - Г) Костюмерськ
73. Важливий аспект VR-проєкту:
- А) Взаємодія та занурення глядача (✓)
 - Б) Лише сюжет
 - В) Лише звук

- Г) Літературна база
- 74.Що не відноситься до мультимедійного мистецтва?
- А) Відео-арт
 - Б) Інтерактивні проєкти
 - В) Статичне письмо без презентації (✓)
 - Г) VR-перформанс
75. Яка мета використання технологій у сучасному кіно?
- А) Покращення взаємодії з глядачем та художнього ефекту (✓)
 - Б) Лише для костюмів
 - В) Лише для музики
 - Г) Літературна
76. Що відрізняє VR-кіно від традиційного?
- А) Масштаб сцени
 - Б) Занурення глядача у середовище (✓)
 - В) Місце проведення
 - Г) Довжина
77. Generative AI у мистецтві означає:
- А) Традиційне письмо
 - Б) Генерацію музики, зображень або сцен за допомогою AI (✓)
 - В) Виключно театр
 - Г) Класичний балет
78. Які сфери мистецтва використовують AI?
- А) Музика, графіка, театр, VR/AR (✓)
 - Б) Література
 - В) Тільки класичний балет
 - Г) Документалістика
- 79.Основна мета AI у мистецтві:
- А) Підвищення креативності та автоматизація частини процесу (✓)
 - Б) Виключно фінанси
 - В) Література
 - Г) Техніка
- 80.Етичне питання при використанні AI:
- А) Авторство та права на контент (✓)
 - Б) Довжина постановки
 - В) Вік учасника
 - Г) Місце
- 81.Який приклад AI у музиці?
- А) Генерація композицій за заданим стилем (✓)
 - Б) Лекція
 - В) Класичний концерт
 - Г) Театральна прем'єра
- 82.AI у графіці дозволяє:

- А) Створювати зображення без ручного малювання (✓)
 - Б) Лише фотографувати
 - В) Класичне письмо
 - Г) Музичну композицію
83. Використання AI у VR/AR-проектах дозволяє:
- А) Інтерактивність та динамічну генерацію середовища (✓)
 - Б) Тільки звук
 - В) Літературу
 - Г) Традиційну виставу
84. Який аспект не є характеристикою AI-проектів?
- А) Генеративність
 - Б) Інтерактивність
 - В) Виключно статичність без креативного внеску (✓)
 - Г) Креативна адаптивність
85. Як оцінювати художню цінність AI-проекту?
- А) За креативністю, технологічністю та взаємодією з аудиторією (✓)
 - Б) Лише за витратами
 - В) Тільки сюжет
 - Г) Місце
86. Приклад застосування AI у театрі:
- А) Генерація сценічних образів та музики (✓)
 - Б) Класичний сюжет
 - В) Документальна лекція
 - Г) Традиційний балет
87. Основна функція AI у шоу:
- А) Підвищення креативного потенціалу та інтерактивності (✓)
 - Б) Лише костюми
 - В) Місце проведення
 - Г) Літературна складова
88. AI у мультимедіа дозволяє:
- А) Динамічно змінювати контент під впливом глядача (✓)
 - Б) Лише статичні елементи
 - В) Лекції
 - Г) Газети
89. Які компетенції потрібні для роботи з AI у мистецтві?
- А) Технічна грамотність, креативність, менеджмент (✓)
 - Б) Лише акторська
 - В) Літературна
 - Г) Тільки дизайн костюмів
90. Який тип проекту не є AI-орієнтованим?
- А) Генеративна музика
 - Б) VR-перформанс

- В) Статичне письмо без інтерактиву (✓)
Г) Інтерактивне кіно
91. Майбутня тенденція AI у мистецтві:
А) Інтерактивність, персоналізація, крос-медійність (✓)
Б) Відмова від технологій
В) Виключно класика
Г) Лекції
92. Яка складова не входить у видовищність?
А) Художня цінність
Б) Інтерактивність
В) Виключно комерційний прибуток (✓)
Г) Технології
93. Який жанр не відноситься до сучасних перформативних практик?
А) Вуличний театр
Б) Постдраматичний театр
В) Класичний балет 19 ст. (✓)
Г) Концептуальний перформанс
94. Що є ключовим у музичному продакшні?
А) Світло, звук, постановка (✓)
Б) Література
В) Класика
Г) Газета
95. Основна функція фестивалю кіно:
А) Розвага та соціокультурна взаємодія (✓)
Б) Виключно фінанси
В) Техніка
Г) Література
96. Що характерне для інтерактивного кіно?
А) Вибір глядача впливає на сюжет (✓)
Б) Статичний перегляд
В) Тільки документалістика
Г) Література
97. Основна відмінність стріт-дансу:
А) Імпровізація та індивідуальний стиль (✓)
Б) Класична техніка
В) Місце проведення
Г) Літературна основа
98. AI у мистецтві дозволяє:
А) Генерувати контент та підвищувати інтерактивність (✓)
Б) Лише писати лекції
В) Класичний балет

- Г) Статичну виставу
99. Який елемент не впливає на сприйняття сучасного театру?
- А) Технології
 - Б) Взаємодія з аудиторією
 - В) Колір костюмів
 - Г) Довжина вистави (✓)
100. Ключова компетенція для організації сучасних видовищ:
- А) Менеджмент, креативність, технічна грамотність (✓)
 - Б) Літературна
 - В) Виключно акторська
 - Г) Тільки костюмерськ

24. Питання для самостійного опрацювання

1. Які критерії визначають видовищність у мистецтві?
2. У чому полягає відмінність між видовищними та інтимними мистецькими формами?
3. Як змінювалося розуміння «спектакулярності» від античності до сучасності?
4. Які теорії видовища сформував Гі Дебор?
5. У чому полягає взаємодія видовища й медіа у ХХ–ХХІ ст.?
6. Які новаторські підходи використовує сучасний театр?
7. У чому специфіка режисури у формі перформативного театру?
8. Як вплинули постмодерністські концепції на театральні постановки?
9. Які елементи видовищності характерні для документального театру?
10. Чим вирізняється інклюзивний театр як форма соціокультурного феномену? Що таке перформанс як мистецька форма?
11. Як перформанс поєднує естетику та соціальну дію?
12. Які відмінності між перформансом і традиційною театральною виставою ?
13. Яку роль відіграє тіло актора/митця у перформансі?
14. Хто є провідними представниками світового та українського перформансу?
15. Як циркове мистецтво інтегрується у сучасні шоу-програми?
16. У чому особливість нових циркових форм (Cirque du Soleil)?
17. Які види вуличних видовищ найпоширеніші у світі?
18. Як вуличне мистецтво поєднує театральні, музичні та хореографічні елементи?
19. Чим відрізняється «живий перформанс» від карнавалу чи хепенінгу?
20. Які сучасні напрями хореографічного мистецтва найпопулярніші у світі?

21. Як танець перетворюється на видовищне шоу?
22. У чому полягає феномен танцювальних перформансів у публічних просторах
23. Як вуличні танцювальні батли стали частиною видовищного мистецтва?
24. Яку роль відіграє цифрова технологія у створенні танцювальних проєктів?
25. Які характерні ознаки великих музичних шоу?
26. Як формуються сценічні образи в поп- і рок-концертах?
27. Яке значення мають світлові й візуальні ефекти у музичних виступах?
28. У чому особливість сучасних музичних фестивалів (Burning Man, Sziget тощо)?
29. Як українські фестивалі поєднують видовищність і національну ідентичність?
30. Що таке медіа-перформанс?
31. Як інтерактивність змінює сприйняття глядачем видовища?
32. Які технології використовуються у VR- та AR-перформансах?
33. Як відеоарт взаємодіє з іншими мистецькими формами?
34. Чим відрізняється онлайн-видовище від традиційного сценічного?
35. Які особливості кінематографа як видовища?
36. У чому полягає різниця між авторським і комерційним кіно з точки зору видовищності?
37. Яку роль у сучасних кінофестивалях відіграє ефект видовищності?
38. Як впровадження 3D та IMAX змінило досвід кіносприйняття?
39. Чи можна вважати відеоігри новою формою видовищного мистецтва?
40. Які тенденції розвитку сучасних видовищних мистецтв в Україні?
41. У чому унікальність українських театральних фестивалів?

42. Як Івано-Франківський театр імені І. Франка поєднує традицію та новаторство?
43. Які українські митці формують сучасний перформативний дискурс?
44. Як соціально-культурний менеджмент впливає на організацію видовищних подій в Україні?
45. Яке значення видовищних мистецтв для формування культурної пам'яті?
46. Чим пояснити зростання інтересу до видовищ у добу цифрової революції?
47. Як видовищні мистецтва відображають соціальні конфлікти та спротив?
48. У чому полягає виховна й терапевтична функція сучасного видовища?
49. Як співвідносяться мистецтво, комерція та видовищність у сучасній культурі?

Висновки

Курс «Сучасні форми видовищних мистецтв» ставить перед собою не лише освітнє, а й виховне завдання — навчити бачити мистецтво не як абстрактне видовище, а як життєву практику, що впливає на суспільство, формує культурну пам'ять і відкриває нові горизонти комунікації. Недаремно Ріхард Шехнер зазначав: *«Performance — це не лише те, що відбувається на сцені, а й спосіб, у який суспільство грає саме себе»*. Здобуті знання у межах курсу мають практичне значення для майбутніх фахівців соціокультурної сфери, менеджерів мистецтв, педагогів і митців.

Вони дозволяють:

- аналізувати сучасні форми театру, перформансу, медіа-арту та фестивальних подій;
- створювати власні творчі проекти, поєднуючи класичні та інноваційні підходи;
- організовувати культурні події з урахуванням потреб різних аудиторій, у тому числі інклюзивних;
- застосовувати інструменти видовищності в освітній, комунікаційній та медійній сферах.

Практичне застосування курсу може реалізуватися у трьох напрямках:

1. **Креативне виробництво** — створення вистав, медіа-перформансів, арт-проектів у публічному просторі.
2. **Культурний менеджмент** — організація фестивалів, концертів, театральних і вуличних подій, формування культурних стратегій міст та громад.
3. **Освітня й комунікативна діяльність** — використання видовищних форм як інструменту інтерактивного навчання, популяризації культурної спадщини, розвитку громадянської свідомості.

Варто пам'ятати слова Гі Дебора: «У світі, де панує видовище, ми повинні навчитися читати його коди, щоб не стати його заручниками». Саме цю здатність до критичного сприйняття і водночас творення нових культурних практик студенти отримують після проходження курсу.

Рекомендації для подальшої роботи:

- брати участь у мистецьких фестивалях та культурних ініціативах як спостерігачі та практики;
- створювати власні міні-проекти (вуличні акції, відео- та медіа-перформанси);
- розширювати коло професійних контактів у креативних індустріях;
- поєднувати здобуті знання з іншими дисциплінами (соціологією, філософією, менеджментом).

Отже, курс завершується, але для кожного студента він відкриває початок власної дороги у світ видовищного мистецтва, яке сьогодні стає не лише формою естетичного переживання, а й важливим інструментом суспільних трансформацій

8. Глосарій

1. **Арт-акція** – короткочасна художня подія у публічному просторі, спрямована на соціальний чи культурний резонанс.
2. **Балет**- найвища форма хореографії, у якому поєднуються різні види мистецтва (музика, танець, пантомімі, театр) для вираження ідей і почуттів через рух і музику.
3. **Візуалізація** – процес створення візуальних образів для підсилення сценічної дії.
4. **Відеоарт** – форма сучасного мистецтва, що використовує відеотехнології як художній засіб.
5. **Віртуозність** – високий рівень технічного виконання у видовищному мистецтві.
5. **Віртуальна реальність (VR)** – цифровий простір, який моделює інтерактивні середовища для глядача.
6. **Гепенінг** – імпровізована театралізована акція з активним залученням публіки.
7. **Імерсивний театр** – театральна форма, де глядач занурюється у виставу та взаємодіє з акторами.
8. **Інклюзивне мистецтво** – художні практики, спрямовані на залучення людей з інвалідністю та різних соціальних груп.
9. **Інсталяція** – просторовий художній об'єкт, створений для взаємодії з глядачем.
10. **Інтермедіальність** – поєднання різних медіа у межах одного мистецького проєкту.
11. **Квест-театр** – форма видовищного мистецтва, де дія розгортається як гра з розгадуванням завдань.
12. **Ленд-арт** – мистецька практика, що використовує природне середовище як сцену або матеріал.

13. Медіа-арт – мистецтво, що інтегрує цифрові технології (відео, звук, комп'ютерну графіку).

14. Мультимедійна вистава – театральна постановка із застосуванням відеопроєкцій, анімацій, цифрових ефектів.

15. Перформанс – художній акт, де мистецька дія відбувається в реальному часі перед публікою.

16. Постдраматичний театр – театральна форма, яка відмовляється від класичної драматургії та розповіді, на користь експерименту.

17. Проєкційне мистецтво – візуальні ефекти, створені за допомогою мультимедійних проєкторів.

18. Режисура простору – організація сценічного або публічного простору як частини видовищної події.

19. Сайт-специфік перформанс – вистава, створена спеціально для певного простору (заводу, вулиці, музею).

20. Соціальний театр – форма театру, що акцентує суспільні проблеми та сприяє діалогу.

21.Стріт-арт перформанс – мистецька дія у міському просторі, спрямована на несподіване залучення глядачів.

22.Театр тіней – сценічна форма, що використовує гру тіней для створення образів.

23.Тотальний театр – синтетична форма видовища, яка поєднує театр, музику, танець, візуальні ефекти.

24.Трансдисциплінарне мистецтво – мистецькі практики, що виходять за межі окремих жанрів і дисциплін.

25.Хепенінг – форма мистецтва, яка акцентує на процесі, а не на результаті (синонім: гепенінг).

26.Хореографія -мистецтво постановки танцю, яке включає в себе створення послідовності рухів, фігур та жестів для досягнення сценічного ефекту.

27.Цифровий театр – використання онлайн-платформ та цифрових технологій для постановок і трансляцій.

28.Шоу-програма – видовищна форма масової культури, що поєднує музику, танець, сценічні ефекти.

29.Інтерактивність – властивість мистецької події передбачати активну участь глядача.

30.Флешмоб – короткочасна колективна дія у публічному просторі, що має видовищний характер.

30.Спектакль-документ – театральна форма, що базується на реальних фактах, інтерв'ю, свідченнях.

32.VR-перформанс – театралізована дія, що відбувається у віртуальному середовищі з повним зануренням глядача за допомогою VR-шоломів.

33. AR-перформанс – форма видовища, де в реальний простір накладаються цифрові образи через технології доповненої реальності.

34. Мікс-реальність (MR) – поєднання фізичної та віртуальної реальностей, коли об'єкти існують одночасно в обох середовищах і взаємодіють із глядачем.

35. Голографічний театр – сценічна форма, що використовує тривимірні голограми для створення персонажів чи сценічного середовища

36 Інтерактивна інсталяція – художній об'єкт, що реагує на присутність чи дії глядача (звук, рух, дотик, біометричні дані).

37 Кінетична інсталяція – інтерактивний арт-об'єкт, який рухається або змінює форму завдяки механічним чи цифровим системам.

38 Сенсорна інсталяція – мистецький об'єкт, що залучає різні органи чуття (зір, слух, дотик, нюх, смак).

39 360° відеотеатр – формат вистави або фільму, записаного панорамною камерою, який переглядається у VR-середовищі.

40. Аватар-актор – цифровий персонаж, керований реальним актором у VR чи AR-просторі.

41 Імерсивна інсталяція – художній простір, у якому глядач перебуває всередині цифрового середовища і взаємодіє з ним.

42 Біоарт-інсталяція – інтерактивний об'єкт, що поєднує цифрові технології з біологічними матеріалами або живими організмами.

43 Медіафасад – використання будівель як інтерактивного екрану для проєкційних шоу.

44 Гейміфікований перформанс – видовищна подія, побудована за принципами комп'ютерної гри з можливістю вибору сценаріїв.

45 Live-coding performance – перформанс, під час якого художник у реальному часі створює візуальні та звукові ефекти через програмування.

46 Онлайн-перформанс – художня подія, яка відбувається у віртуальному просторі й транслюється через цифрові платформи.

48 Data-art – мистецькі практики, що використовують дані (Big Data, статистику, алгоритми) для створення інтерактивних візуалізацій.

49 Аудіовізуальний перформанс – синтетична форма мистецтва, яка поєднує звук, відео та світлові ефекти у реальному часі.

50. Projection mapping (3D-мапінг) – технологія проєкції зображень на архітектурні об'єкти, що створює ілюзію їх трансформації.

Список використаної літератури

1. Вінічук А. О. Менеджмент театраль-но-концертної звукорежисури *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури Збірник наукових праць Journal Випуск XXXX*. 2018. С.263
2. Володимирська Г. Мистецтво розуміти мистецтво. К.; Ірпінь. ВТФ. «Перун». 2017. 404с.: іл.
3. Гайдукевич К. Видовище і видовищність у сучасній культурі України. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. Випуск33. 2019. С.110-114.
4. Деркач С., Мельник М., Фіщер В. Масові театралізовані видовища та свята в полікультурному просторі. *Актуальні питання гуманітарних наук*. Вип.38, том 1, 2021. С.68-73.
5. Касьяненко А. Загальнотеоретичні аспекти дослідження пародії як мистецько-видовищної форми у сучасній українській культурі. *International scientific journal «Grail of Science»*. № 34. 2023. С.418-422.
6. Качмар О.В. Мистецькі форми сучасної видовищної культури: *навчально-методичний посібник /Федорак В.В., Маланюк Т.З., Шикеринець В.В.* Івано-Франківськ . 2024. 54.с
7. Kholeif O. *Internet_Art: From the Birth of the Web to the Rise of NFTs*. Phaidon Press, 2023. 296 p.
8. Кравченко А. І. Перформанс як видовищна форма сучасного музичного мистецтва. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури. Збірник наукових праць Journal Випуск XXXXI*. 2018. С.226.
9. Мельник М.М. Різноманітність новітніх форм сміхової культури в медійному просторі України . *Культура і сучасність : альманах (2)*. 2022. 24–29.

10. Побережна Г., Левченко М., Форостян А. Сучасні соціокультурні процеси в Україні та їх роль у розвитку національної свідомості. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. Випуск 47.2023. С.89-95.
- 11.Прядко О.М., Гармаш Ю.Т. Від панорами як видовища до панорамування в технології екранного живопису. Мистецька освіта в культурному просторі України ХХІ століття: *Зб. матеріалів Міжн. наук.-творч. конф.*, Київ, Одеса, 28-30 квітня 2015 р. – К. : НАКККіМ, 2015. С.151.
12. Пашкевич М.Ю. Видовищні форми тоталітарної культури. Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури: зб. наук. пр. / Держ. акад. кер. кадрів культ. і мистецтв. – Київ: Міленіум . Вип.41. 2018. С.31-42.
13. Пушонкова О.А.Методологія візуальних досліджень постсучасності: дискурсивні виміри [Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури](#). - 2018. - Вип. 41. - С. 169-177. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/apitphk_2018_41_22
14. Руденко І. Мистецтво : *підручник* 10 (11) клас. Вид. Ранок: навчальна література. 2019.192с.
15. Рябоштан Т. І. Балетний театр ХХ століття: шляхи оновлення. *Актуальні проблеми історії,теорії та практики художньої культури. Збірник наукових праць Journal Випуск ХХХХ* . 2018. С.237.
16. Сварник Б.В. Тупік В.О. Генезис пантоміми в умовах соціокультурного простору античного суспільства Мистецька освіта в культурному просторі України ХХІ століття: *Зб. матеріалів Міжн. наук.-творч. конф.*, Київ, Одеса, 28-30 квітня 2015 р. – К.: НАКККіМ, 2015.С.276.

17. Сливка О. М. Фестивальний рух в українському театральному мистецтві *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури. Збірник наукових праць Journal Випуск XXXX*. 2018. С. 322.
18. Сталінська Г. Д. Принцип художньої інтерпретації в дизайні вінтажного інтер'єру Мистецька освіта в культурному просторі України XXI століття: *Зб. матеріалів Міжн. наук.-творч. конф.*, Київ, Одеса, 28-30 квітня 2015 р. – К. : НАКККіМ, 2015. С. 256.
19. Станіславська К. І. Мистецько-видовищні форми сучасної культури: *монографія*. Вид. друге перероб. і допов. К.: НАКККіМ, 2016. 352 с.: іл.
20. Станіславська К. Мистецькі форми сучасної видовищної культури: *навчальний посібник*. Вид. Стилос. 2020. 272 с.
21. Станіславська К. Мистецьке шоу: маніпуляція мистецтвом чи мистецтво маніпуляції? *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. Вип. 26. 2020. С. 109-113.
22. Станіславська К. Театральна методика ХХ ст. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. 2010. С. 28-45.
23. Street Art в законі, або Авторське право для графіті <https://nipo.gov.ua/street-art-v-zakoni/>
24. Сучков Д. Медіа-мистецтво як тренд сучасної аудіовізуальної культури. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. Випуск 47. 2023. С. 84-89.
25. Тіщенко О., Барабаш О. Перфоманс у хореографії. Нові горизонти мистецтва руху. *ПЕДАГОГІЧНІ ІННОВАЦІЇ: ІДЕЇ, РЕАЛІЇ*,
П
Е
Р
С
П
Е
К

26.Троїцький В. Перформанс як нова форма театральної дії. *Театр і хореографія*. 2017. № 6. С. 33–38.

. Тупік В.О. Екслібрис, виконаний за допомогою комп'ютерної графіки, в сучасному мистецтві суспільства Мистецька освіта в культурному просторі України ХХІ століття: Зб. матеріалів Міжн. наук.-творч. конф., Київ, Одеса, 28-30 квітня 2015 р. – К. : НАКККиМ, 2015.С. 287

28. Тормахова А.М. Аудіовізуальні практики нових медіа та їх комунікативний характер. *Вісник Нац. акад. керівних кадрів культури і мистецтв*. 2021. № 3. С. 42-46.

29. Чумаченко О. «Playback theatre» як форма «entertainment» у сучасній культурі. *Art-platFORM. Культурологічні розвідки. Вип.1 (3).2021.С.13-22.*

30. Шеменьова Ю. Мурали України у світовому стріт-арті: формотворення, пластичне моделювання, художньо-образні особливості. [*Electronic National Academy of Ukraine on Culture And Arts Management Staff Institutional Repository*](#).2021.

31. Шклярєнко Ж. *Мистецтво перформансу: проміжне мистецтво, інтермедіальність та інтердисциплінарність*. PERFORMANCE ART: INTERART, INTERMEDIALITY AND INTERDISCIPLINARITY . Наукові записки НаУКМА. Історія і теорія культури. 2021. Том 4 .С.100-105<https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/f670272d-1c69-4a61-88f0-80b49ba88409/content>

32. Федоренко С., Бутко Український мурал періоду російсько-української війни: проєктний та соціокультурний вимір Актуальні питання гуманітарних наук. Вип. 64, т.2., 2023.С.136-143.

33.Vaccaro L. Internet art: Aninteractiv etimelineresource. Masters Theses. 2022. 67 р. URL: <https://commons.lib.jmu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1194&context=masters2020>

Навчальне видання



**Качмар О.В.
Маланюк Т.З.
Федорак В.В.
Шикеринець В.В.**

МИСТЕЦЬКІ ФОРМИ СУЧАСНОЇ ВИДОВИЩНОЇ КУЛЬТУРИ

Навчально-методичний посібник

В авторській редакції
Гарнітура Times New Roman

Наклад 100 прим.