

УДК 130.2:141.78-021.68:008"20"
DOI 10.32461/2226-3209.4.2023.293716

Цитування:

Красненко О. Л. Театральна інтерактивність як модель комунікації в сучасній культурі. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв* : наук. журнал. 2023. № 4. С. 45–50.

Krasnenko O. (2023). Theatrical Interactivity as a Model of Communication in Modern Culture. *National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald: Science journal*, 4, 45–50 [in Ukrainian].

Красненко Олексій Леонідович,
здобувач

*Київського національного університету
культури і мистецтв*
<https://orcid.org/0000-0001-8398-8453>
alexeykrasnenko@gmail.com

ТЕАТРАЛЬНА ІНТЕРАКТИВНІСТЬ ЯК МОДЕЛЬ КОМУНІКАЦІЇ В СУЧАСНІЙ КУЛЬТУРІ

Мета статті – виявити особливості театральної інтерактивності як моделі комунікації в сучасній культурі та розглянути інтерактивний театр як засіб соціальної трансформації. **Методологія дослідження.** Застосовано термінологічний метод, типологічний метод, метод функціонального аналізу, метод синтезу, а також метод систематизації та узагальнення (для розгляду та наукового обґрунтування концепції театральної інтерактивності, виявлення характерних особливостей інтерактивного театру як феномену сучасного культурного простору та ін.). **Наукова новизна.** Досліджено театральну інтерактивність як модель комунікації в сучасній культурі; проаналізовано моделі інтерактивності М. Л. Райн, МакІвера Лопеса, С. Діксона та ін. в контексті взаємодії між учасником і постановкою; розглянуто театральну методологію А. Боала «Театр пригнічених» (глядач – активний учасник вистави); на основі аналізу сучасних європейських постановок інтерактивного театру виявлено основні критерії підходу їх створення. **Висновки.** Інтерактивний театр – це форма театральної дії, що передбачає активну участь глядача, який перестає бути лише глядачем, перетворюючись на повноправного учасника спільного творчого процесу. Театральна інтерактивність передбачає виведення глядача із зони комфорту, з позиції «спостерігача» та переведення його у сферу живого спілкування і сприйняття. Водночас це не завжди є синонімом розширення можливостей або задоволення, а бажання надати глядачеві певну свободу в окремих випадках стримують маніпулятивні виступи. Як альтернативний простір спілкування, місце, де люди слухають один одного, виражають власні думки, інтерактивний театр є засобом соціальної трансформації. Він встановлює безпосередній контакт зі своїм глядачем, який не лише сприймає і оцінює постановки, а завдяки живому діалогу стає партнером у сценічній дії. Театральна інтерактивність передбачає дотримання таких критеріїв: мислення за межами місця проведення постановки, обґрунтування стосунків глядачів та акторів, відхід від демонстрації глядача, максимальне спрощення та послідовність. Окремі практики інтерактивного театру дозволяють учасникам дистанціюватися від соціальних ролей і привнести в цей досвід свої власні цінності.

Ключові слова: театральна інтерактивність, інтерактивний театр, актор, глядач, комунікаційна модель, сучасна культура, взаємодія.

Krasnenko Oleksii, Applicant, Kyiv National University of Culture and Arts

Theatrical Interactivity as a Model of Communication in Modern Culture

The purpose of the article is to reveal the peculiarities of theatrical interactivity as a model of communication in modern culture and to consider interactive theatre as a means of social transformation. **Research methodology.** The terminological method, the typological method, the method of functional analysis, the method of synthesis, as well as the method of systematisation and generalisation are applied (for consideration and scientific substantiation of the concept of theatrical interactivity, identification of the characteristic features of interactive theatre as a phenomenon of modern cultural space). **Scientific novelty.** Theatrical interactivity as a model of communication in modern culture has been studied; analysed models of interactivity by M. L. Ryan, McIver Lopez, S. Dixon and others in the context of the interaction between the participant and the production; the theatre methodology of A. Boal "Theatre of the Oppressed" is considered (the audience is an active participant in the performance). Based on the analysis of modern European productions of interactive theatre, the main criteria of the approach to their creation are identified. **Conclusions.** Interactive theatre is a form of theatrical action that involves the active participation of the viewer, who ceases to be just a spectator, turning into a full participant in the joint creative process. Theatrical interactivity involves taking the viewer out of the comfort zone, from the position of an "observer" and bringing them into the sphere of live communication and perception. At the same time, this is not always synonymous with empowerment or satisfaction, and the desire to give the viewer some freedom is in some cases restrained by manipulative performances. As an alternative communication space,

a place where people listen to each other, express their own thoughts – interactive theatre is a means of social transformation. They establish direct contact with their audience, who not only perceives and evaluates the productions, but thanks to the live dialogue becomes a partner in the stage action. Theatrical interactivity involves the observance of the following criteria: thinking outside the place of the performance, substantiating the relationship between the audience and the actors, moving away from the demonstration of the audience, maximum simplification and consistency. Individual practices of interactive theatre allow participants to distance themselves from social roles and bring their own values to this experience.

Keywords: theatrical interactivity, interactive theatre, actor, audience, communication model, modern culture, interaction.

Актуальність дослідження. Формат інтерактивних практик із використанням інноваційних досягнень візуальних мистецтв на сучасному етапі широко використовується в українському культурному просторі, сприяє розширенню меж діяльності традиційних культурних практик, в том числі надає нові можливості для репрезентації творів мистецтва, сприяє розширенню комунікаційних функцій театру та ін. Інтерактивний театр намагається стерти кордони між глядацькою залю та сценою: глядачу дозволено втручатися в дію, впливати на хід вистави. Обидва учасники діалогу – і глядач, і актор – взаємодіють один з одним, в процесі створення нового ігрового простору.

Актуальність дослідження зумовлена зростанням ролі театральної інтерактивності в сучасному культурному просторі, що вимагає розширення наукової бази, теоретизації практики інтерактивного театру з позицій сучасної культурології.

Аналіз досліджень і публікацій. Вивчення наукової літератури дає підстави стверджувати, що сучасними українськими дослідниками висвітлено лише окремі аспекти проблематики театральної інтерактивності. Серед небагатьох окремих праць, присвячених вивченню інтерактивному театру назвемо наукові публікації Р. Кучера «Культурогенез інтерактивного театру» [5] та «Інтеграційні процеси інтерактивного театру для дітей в Україні» [6], М. Бангранович «Становлення та розвиток інтерактивного театру в Україні на сучасному етапі: Форум-театр, Свідоцький театр, Плейбек-театр» [1] «Шляхи розвитку інтерактивного театру в Україні» [2] «Інтерактивний театр в Україні: світоглядний аспект» [3], І. Палько «Соціально-інтерактивний театр життя: гендерний аспект» [7] та ін. Автори структурують знання про театральну інтерактивність, в тому числі крізь призму інтерактивності в сучасному українському театрі.

Виклад основного матеріалу. Сучасний театр є частиною загальної глобалізації. Технічний прогрес полегшив обмін інформацією і знаннями в часі та просторі,

завдяки чому постановники, як своєрідні дослідники театру, вивчають накопичену інформацію та створюють на її основі сучасний театр. Театр розглядається як індикатор культурного спадку і сучасних процесів. Наразі він активно шукає альтернативний простір, нові форми вербального і пластичного вираження. У свою чергу глядач також прагне бути повноцінним, активним учасником цього процесу, не бажаючи лишатися пасивним спостерігачем.

У теоретико-практичному дискурсі глядач розглядається як творець вистави, який своєю уявою йде за натяками режисера. А. Ріхтер визначає глядача як актора, який є живим співтворцем постановки. Й. Гете наголошував на тому, що театральна вистава – це світ, в якому драматург, актор і глядач взаємопов'язані, зіграючи та освітлюючи один одного. «Божественна згода», тобто «взаємна згода», є передумовою між актором і глядачем для народження театрального твору, видовища. Актор може створити виставу без драматурга і режисера, але не може зробити цього без глядача [12, 136]. Видовище одночасно створюється і «зникає» в процесі безпосередньої взаємодії актора і глядача. Театр може відмовитися від декорацій, технічних ефектів, навіть від тексту, але ніколи не може відмовитися від актора і глядача, які є партнерами постановки, знаходячись в межах єдиного простору. Цей процес спілкування між сценою і глядацькою залю, між актором і глядачем дуальний – синтез досягається під час спільної взаємодії.

Сучасне суспільство обирає інтерактивну форму спілкування практично в усіх сферах. Популярність інтерактивного театру в культурному просторі другого – початку третього десятиліття ХХІ ст. стрімко зростає. Водночас як засвідчує ряд теоретиків, інтерактивність в театральних практиках у багатьох випадках плутають з імерсивністю. О. Губернатор визначає поняття «імерсивність» (перекладі з англійської мови «імерсивність» означає «занурення»), що «прийшло в сучасну українську мову з лексики комп'ютерних ігор та віртуальних реальностей» [4, 284] в

контексті культурних практик як «занурення індивіда в середовище, яке йому демонструється; спосіб сприйняття, що впливає на зміну свідомості» [4, 284]. Натомість інтерактивність характеризується активними фізичними стосунками між споживачем і виробником культурного продукту. У контексті інтерактивного театру це поняття зазвичай включає в себе певне місце, довкола якого глядачі можуть вільно переміщуватися.

Як і всі популярні поняття, що мають широку аудиторію, поняття інтерактивності охоплює велику кількість визначень і зазвичай пов'язане з іншими поняттями (спільне використання, участь, обмін, сенс, занурення та ін.), що призводить до зменшення специфіки кожного з них.

Зародившись в ритуальних, футуристичних експериментах на початку ХХ ст. і перформансах 60–70-х рр., мистецтво співучасті отримало значного розвитку наприкінці ХХ ст. Дослідники частково пояснюють це політичним і технологічним контекстом: Н. К. М. Браун, наприклад, висвітлює розвиток технології співучасті з 2000 р., а Н. Бурріо підкреслює вплив урбанізації: зростання кількості соціальних обмінів і пов'язане з ним скорочення життєвого простору підходять для художнього підходу, заснованого на близькості і соціальних обмінах, за межами комунікаційних магістралей, засуджених Ж. Бодріаром [9, 36].

Інтерактивність стала настільки популярною, що певною мірою стала майже міфічною. Наприклад, Л. Манович підходить до інтерактивності надзвичайно широко – мистецтво для нього, класичне або сучасне, інтерактивне за визначенням, оскільки воно залежить від співпраці адресата: розумової співпраці, яка вимагає заповнення прогалін; фізичної співпраці, при якій глядач переміщується, щоб спостерігати за конкретною картиною або скульптурою та ін. [13, 54]. Співпрацю адресата також можна знайти в інтерактивній літературній моделі, запропонованій М. Л. Раян в 1999 р. У статті («Immersion vs. Interactivity: virtual reality and literary theory») [15], дослідниця розрізняє літературну та образну інтерактивність, наголошуючи, що ці дві сторони являють собою слабку і сильну форму. Слабка образна інтерактивність застосовується з класичними нарративами, а сильніша – з постмодерністськими текстами. М.-Л. Раян підкреслює в цій моделі активний характер читання.

Водночас К. Буко, розмірковуючи чи обов'язково відкрита робота інтерактивна, наголошує, що інтерактивність асимілюється з тим, що Н. Бурріо називав транзитивністю мистецтва: «транзитивність стара, як пагорби. Це матеріальна власність твору мистецтва. Без нього твір – ні що інше, як мертвий об'єкт, розчавлений спогляданням» [9, 26]. Об'єктивна цінність п'єси таким чином зіштовхується з мінливістю події, роблячи інтерактивність неможливою. Тому транзитивна робота не обов'язково є інтерактивною [8, 259].

Багато дослідників пропонують інклюзивне визначення інтерактивності, яке вони поділяють на різні етапи. Так, наприклад, за А. Смутсом, мінімальний рівень в моделі інтерактивності Зальца «нічим не відрізняється від того, який забезпечується друкованою антологією або енциклопедією» [17, 59]. В манері А. Смутса, можемо відкинути цей мінімальний рівень як прояв інтерактивності, оскільки це ні що інше, як питання контролю.

Таким чином, виключивши два мінімальні рівні транзитивності та контролю, можна розглянути різноманітні моделі, що пропонують прогресивне визначення інтерактивності. Наприклад, С. Діксон визначає інтерактивність, використовуючи чотири етапи: навігацію, участь, бесіду та співпрацю [10, 563]. Четвертий етап передбачає, що людина йде далі взаємодії, що заснована на заздалегідь встановлених кордонах роботи; користувач викривлю твір мистецтва і конструює «нове мистецтво», що робить кожну зустріч учасника з твором унікальною ця модель аналогічна тій, яка була опублікована М.Л. Раян в 2001 р.

Модель С. Діксона також виділяє чотири рівні: середовище реагує на присутність учасника без виконання ним будь-якого конкретного руху, наприклад за допомогою датчиків. Другий полягає у випадковому виборі між різними альтернативами (цей етап ілюструє гіпертекст). Третій етап – вибіркова взаємодія, засобами якої учасник прагне досягнути мети. Четвертий і останній етап передбачає, що учасник активно створює щось, що доводить тривалий вплив на текстовий світ [10, 564]. У моделях С. Діксона та М.-Л. Раян лише останній етап передбачає можливість учасника втручатися в напрямок виступу, виходячи на заздалегідь встановлені межі. В моделі М.-Л. Раян глядач переходить від вибіркової взаємодії, що передбачає вибір між заздалегідь обговореними варіантам, до продуктивної взаємодії, що відкрите для непередбаченого.

Простір, що залишений для невизначеності, дозволяє твору мистецтва стати соціальним проміжком – простором в людських стосунках, що більш-менш гармонійно і відкрито вписується в систему в цілому і передбачає інші можливості, ніж ті, що діють в середині системи [9, 16]. Таким чином між учасником і твором може відбутися реальна зустріч, що в означених моделях обумовлена ступенем вкладу користувача. Так, наприклад, С. Діксон підкреслює спосіб передачі авторства від художника до учасника [10, 560], Д. МакІвер Лопес вважає, що сильна інтерактивність відбувається щоразу, коли учасник може змінити структуру твору мистецтва [14, 67].

К. Буко стверджує, що найбільш поширені інтерактивні форми насправді передбачають мінімальний рівень співпраці: «гра з обмеженнями театральної інтерактивності виявляється більш плодючою, ніж спроби досягнути певного рівня свободи глядача» [8, 258].

Поняття «інтерактивний театр» пов'язано з діяльністю бразильського театального режисера, письменника та громадського діяча А. Боала в 60-ті рр. ХХ ст. Дослідники наголошують на тому, що А. Боал був особливо заінтригований стосунками між глядачем та актором, і його професійна діяльність характеризувалася акцентуванням на посиленні партнерства між ними. В його філософії життя і театр – споріднені заходи; звичайні люди – актори, які просто не знають п'єси, а займатися театром може кожен, навіть не підготовлений. В його творчості глядачі зазвичай ставали активними учасниками самої вистави. А. Боал називав такий театр «Театром пригнічених» – нетрадиційний театральний стиль використовувалася для сприяння вирішенню проблем, орієнтованих на суспільство, а в сучасному культурному просторі такий театр зазвичай відомий як «інтерактивний» [18]. За А. Боалом, «театр пригнічених» – це театральна методологія, яку ті, хто її практикує можуть адаптувати різними способами, з метою допомогти людям усвідомити свої проблеми, особисті, соціальні або політичні. «Театр пригнічених націлений на майбутнє, оскільки допомагає учасникам грати активну роль в створенні власних перспектив і вираження надії на майбутнє» [11, 30].

Інтерактивний театр – це форма театральної дії, що передбачає активну участь глядача, який перестає бути лише глядачем, перетворюючись на повноправного учасника

спільного творчого процесу. Інтерактивний театр намагається стерти кордони між глядацькою залою та сценою: глядачу дозволено втручатися в дію, впливати на хід вистави.

Головний принцип інтерактивного театру – відмова від четвертої стіни. Його завдання – вивести глядача з зони комфорту, з позиції «спостерігача» та перевести його в сферу живого спілкування і сприйняття. Інтерактивний театр зі своєю соціальною функцією став умовою спілкування та зв'язку між людьми. Нова сценічна практика замість традиційної, альтернативний простір спілкування, місце, де люди слухають один одного, виражають власні думки – компоненти, що перетворюють інтерактивний театр на засіб соціальної трансформації. Інтерактивний театр встановлює прямий контакт зі своїм глядачем, який не лише сприймає і оцінює його постановку, а завдяки живому діалогу стає партнером сценічної дії.

Інтерактивний театр було засновано наступними течіями: стенограма, перформанс, стендап-шоу та імпровізація. Для всіх цих течій характерна передусім безпосередня взаємодія з глядачем з метою залучення його у виставу. Одним із головних завдань сучасного театру наразі також є пошук нових, ефективніших способів взаємодії з глядачем, який більше не задовольняється роллю пасивного спостерігача, а вимагає активування своєї функції, залучення в процеси. Інтерактивний театр покликаний змінити цю ситуацію, оскільки з усіма своїми течіями він дозволяє глядачу взяти безпосередню участь в процесі постановки і насолодитися видовищем зсередини. Сутністю інтерактивного театру є активна взаємодія залу та сцени, внаслідок чого глядач стає співтворцем та партнером у виставі.

Інтерактивний театр успішно застосовується для підвищення обізнаності, зміни ставлення та впливу на поведінку з широкого кола питань в різних умовах, від проблеми охорони здоров'я до вирішення конфліктів у міжнародних спільнотах [16]. Таким чином, інтерактивний театр позиціонується могутнім інструментом для досягнення цілей управління знаннями, що тісно пов'язані з поведінкою людини.

Інтерактивний театр вимагає дотримання чіткого підходу в створенні захопливих, хвилюючих та трансцендентних постановок, без якого глядач отримує можливість лише досліджувати середовище як мовчазний спостерігач (як в імерсивному театрі), а не вербально взаємодіяти з акторами в процесі

створення контенту. Основними віхами цього підходу є:

- мислення за межами місця проведення постановки: майданчики для конкретних об'єктів варіюються від відновлених приміщень до спеціально створених майданчиків або локацій просто неба, проте найуспішніші вистави інтерактивного театру передбачають безпосередній життєво важливий зв'язок простору з емоціями, що вкладаються в твір; наприклад,

- обґрунтування стосунків глядачів та акторів: у випадку, коли глядачі мають діяти більше за акторів, успіх постановки залежить не стільки від енергії виконавців, скільки від глядацької пристрасності;

- відхід від демонстрації глядача: багато в чому інтерактивний театр залежить від того, щоб витягнути глядача з зони комфорту, навіть якщо він його не усвідомлює – в деяких випадках це реалізується прийомами «глядач в центрі уваги» або «розкриття секретів» (наприклад вистава *The Time Out Zone – Non Zero One*), проте більш доцільним є занурення глядача в обране ним середовище настільки, щоб він перестав себе відчувати – у новому сенсорному досвіді він інстинктивно адаптується (показовим прикладом є вистава *You Me Bum Bum Train*, в якій обстановка настільки реалістична, акторів так багато, а атмосфера настільки захоплива, що глядач не має підстав засумніватися в ситуації і готовий ризикнути, оскільки працює разом з усіма, а не окремо);

- максимальне спрощення: зазвичай вистави інтерактивних театрів відбуваються у величезних багатопверхових приміщеннях, а великі простори передбачає ризик створення надзвичайно складних шоу (наприклад «Термін придатності» *Half Cut*, у якій відтворено всю траєкторію життя від народження до смерті, або «Вавилон» *World Stage*, в якому взяли участь сотні акторів, що перетворило постановку на звичайний ярмарковий захід); антиподом великомасштабних, але безсистемних починань є включення дрібних та переконливих деталей, наприклад, як ідеально вивірених офісний простір в постановці «Ох, чорт забирай» Ханни Джейн Уокер та Кріса Топа;

- послідовність: без послідовності інтерактивний театр являє собою безлад, позбавлений сенсу і точки входу для глядача.

Як приклад проаналізуємо постановку «Ох, чорт забирай» Ханни Джейн Уокер та Кріса Топа – акуратно побудованій, розумній та дивно проникливій суміші поезії та перформансу, метою якої є дослідження

моментів людського життя, з яких немає вороття. Кожна людина переживала такі моменти, коли робила чи говорила щось, що здається абсолютно незворотнім. Постановники пропонують унікальний досвід дослідження джерела таких моментів – еволюційної структури людини, що прихована в хаосі під ретельно вибудованим порядком життя – в унікальній побудові, що нагадує дивно офісну вечірку, лекцію та бесіду за чашкою чаю одночасно. Учасники розповідають власні історії і розуміють, що помилятися властиво лише людині, і ніяке здоров'я та безпека не можуть захистити людину від неї самої.

Наукова новизна. Досліджено театральну інтерактивність як модель комунікації в сучасній культурі; проаналізовано моделі інтерактивності М. Л. Раян, МакІвера Лопеса, С. Діксона та ін. в контексті взаємодії між учасником і постановкою; розглянуто театральну методологію А. Боала «Театр пригнічених» (глядач – активний учасник вистави); на основі аналізу сучасних європейських постановок інтерактивного театру виявлено основні критерії підходу їх створення.

Висновки. Інтерактивний театр – це форма театральної дії, що передбачає активну участь глядача, який перестає бути лише глядачем, перетворюючись на повноправного учасника спільного творчого процесу. Театральна інтерактивність передбачає виведення глядача із зони комфорту, з позиції «спостерігача» та переведення його в сферу живого спілкування і сприйняття. Водночас це не завжди є синонімом розширення можливостей або задоволення, а бажання надати глядачу певної свободи в окремих випадках стримуються маніпулятивними виступами. Як альтернативний простір спілкування, місце, де люди слухають один одного, виражають власні думки – інтерактивний театр є засобом соціальної трансформації. Він встановлює безпосередній контакт зі своїм глядачем, який не лише сприймає і оцінює постановку, а завдяки живому діалогу стає партнером у сценічній дії. Театральна інтерактивність передбачає дотримання наступних критеріїв: мислення за межами місця проведення постановки, обґрунтування стосунків глядачів та акторів, відхід від демонстрації глядача, максимальне спрощення та послідовність. Окремі практики інтерактивного театру дозволяють учасникам дистанціюватися від соціальних ролей і привнести в цей досвід свої власні цінності.

Література

Reference

1. Бангрович М. В. Становлення та розвиток інтерактивного театру в Україні на сучасному етапі: Форум-театр, Свідощкий театр, Плейбек-театр. *Культура та інформаційне суспільство XXI століття*: матер. Всеукр. наук.-теор. конф. молодих учених (Харків, 18–19 квіт. 2019 р.) / за ред. проф. В. М. Шейка та ін. Харків: ХДАК, 2019. С. 243–244.
2. Бангрович М. В. Шляхи розвитку інтерактивного театру в Україні. *Культурологія та соціальні комунікації: інноваційні стратегії розвитку*: матер. Міжнар. наук. конф. (Харків, 21–22 листоп. 2019 р.) / за ред. проф. В. М. Шейка та ін. Харків: ХДАК, 2019. С. 196–197.
3. Бангрович М. В. Інтерактивний театр в Україні: світоглядний аспект. *Наукові підсумки 2019 року*: зб. наук. матер. XXXVII Міжнар. наук.-практ. інтернет-конференції (Вінниця, 09 грудня 2019 р.). Вінниця, 2019. Ч. 15. С. 5–6.
4. Губернатор О. І. Імерсивні культурні практики XXI століття: особливості та прийоми. *Культурологічний альманах*. 2022. № 3. С. 283–289.
5. Кучер Р. С. Культурогенез інтерактивного театру. *Scientific practice: modern and classical research methods*. February 26, 2021, Boston, USA, Vol. 3. P. 173–174.
6. Кучер Р. Інтеграційні процеси інтерактивного театру для дітей в Україні. *Грааль науки*. 2021. № 1. С. 542–544.
7. Палько І. М. Соціально-інтерактивний театр життя: гендерний аспект. 2012. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/12084375.pdf> (дата звернення: 10.11.2023).
8. Bouko C. Interactivity and immersion in a media-based performance. *Participations. Journal of Audience & Reception Studies*. 2014. Vol. 11. Issue 1. P. 254–269.
9. Bourriaud N. *Relational Aesthetics*, Dijon: Les Presses du réel, 2002.
10. Dixon S. *Digital Performance*, Cambridge: The MIT Press, 2007.
11. Gökdağ E. Augusto Boal's The Joker System. *Idil*. 2014. Vol. 3. Issue 4. pp. 27–37.
12. Kvirkvelia M. Augusto Boal and Interactive Theatre. *Art Science Studies*. 2018. № 3-4 (76, 77). pp.133–145.
13. Manovich, Lev, *The Language of New Media*, Cambridge: The MIT Press, 2000.
14. McIver Lopes D. M. The Ontology of Interactive Art. *Journal of Aesthetic Education*. 2001 Vol. 35. Issue 4. P. 65–81.
15. Ryan M.-L. Immersion vs. Interactivity: virtual reality and literary theory. *Substance*. 1999. Vol. 28. Issue 2. P. 110–137.
16. Saypol B. Interactive Theater, an Engaging Knowledge Management Tool for IFC Training!. IFC Smart Lessons Brief. 2011. URL: <https://openknowledge.worldbank.org/entities/publication/dcbdb523-8b8c-5c21-8b37-a9c189a15a59> (дата звернення: 9.11.2023).
17. Smuts A. What is Interactivity? *Journal of Aesthetic Education*. 2009. Vol. 43. Issue 4. pp. 53–73.
18. Weber B. Augusto Boal, Stage Director Who Gave a Voice to Audiences, Is Dead at 78. *The New York Times*, May 9, 2009. URL: http://theater.nytimes.com/2009/05/09/theater/09boal.html?_r=1&ref=obituaries (дата звернення : 10.09.2023).

1. Banhrovych, M. V. (2019). Formation and development of interactive theatre in Ukraine at the current stage: Forum theatre, Witness theatre, Playback theatre. *Culture and information society of the 21st century: Materials of the All-Ukrainian scientific-theoretical conference of young scientists April 18–19. 2019. Kharkiv: KhDAK, 243–244 [in Ukrainian]*.
2. Banhrovych, M. V. (2019). Ways of development of interactive theatre in Ukraine. *Culturology and social communications: innovative development strategies: Materials of the international scientific conference November 21-22. 2019. Kharkiv: KhDAK, 196–197 [in Ukraine]*.
3. Banhrovych, M. V. (2019). Interactive theatre in Ukraine: worldview aspect. *Scientific results of 2019: Collection of scientific materials of the XXVII International Scientific and Practical Internet Conference. Vinnytsia, December 9. Part 15, 5–6 [in Ukrainian]*.
4. Hubernator, O. I. (2022). Immersive cultural practices of the 21st century: features and methods. *Cultural almanac*, 3, 283–289 [in Ukrainian].
5. Kucher, R. S. (2021). Cultural genesis of interactive theatre. *Scientific practice: modern and classical research methods*, 3, 173–174 [in Ukrainian].
6. Kucher, R. (2021). Integration processes of interactive theatre for children in Ukraine. *The grail of science*, 1, 542–544 [in Ukrainian].
7. Palko, I. M. (2012). Socially interactive theatre of life: gender aspect. Retrieved from: <https://core.ac.uk/download/pdf/12084375.pdf> [in Ukrainian].
8. Boiko, C. (2014). Interactivity and immersion in a media-based performance. *Participations. Journal of Audience & Reception Studies*, 11, 1, 254–269 [in English].
9. Bourriaud, N. (2002). *Relational Aesthetics*. Dijon: Les Presses du reel [in English].
10. Dixon, S. (2007). *Digital Performance*. Cambridge: The MIT Press [in English].
11. Gökdağ, E. (2014). Augusto Boal's The Joker System. *Idil*, 3, 4, 27–37 [in English].
12. Kvirkvelia, M. (2018). Augusto Boal and Interactive Theatre. *Art Science Studies*, 3-4 (76, 77), 133–145 [in English].
13. Manovich, L. (2000). *The Language of New Media*, Cambridge: The MIT Press [in English].
14. McIver Lopes, D. M. (2001). The Ontology of Interactive Art. *Journal of Aesthetic Education*, 35, 4, 65–81 [in English].
15. Ryan, M.-L. (1999). Immersion vs. Interactivity: virtual reality and literary theory. *Substance*, 28, 2, 110–137 [in English].
16. Saypol, B. (2011). Interactive Theater, an Engaging Knowledge Management Tool for IFC Training! IFC Smart Lessons Brief. Retrieved from: <https://openknowledge.worldbank.org/entities/publication/dcbdb523-8b8c-5c21-8b37-a9c189a15a59> [in English].
17. Smuts, A. (2009). What is Interactivity? *Journal of Aesthetic Education*, 43, 4, 53–73 [in English].
18. Weber, B. (2009). Augusto Boal, Stage Director Who Gave a Voice to Audiences, Is Dead at 78. *The New York Times*, May 9, 2009. Retrieved from: http://theater.nytimes.com/2009/05/09/theater/09boal.html?_r=1&ref=obituaries [in English].

*Стаття надійшла до редакції 04.10.2023
Отримано після доопрацювання 09.11.2023
Прийнято до друку 17.11.2023*