

**Яндола Олександр Костянтинович**,  
аспірант кафедри організації  
театральної справи імені І. Д. Безгіна.  
Київський національний університет  
театру, кіно і телебачення імені  
І. К. Карпенка-Карого. Київ, Україна

**Oleksandr Yandola**,  
Postgraduated student of the Igor Bezgin  
Theater Organization Department.  
I. K. Karpenko-Karyi  
Kyiv National University of Theatre,  
Cinema and Television. Kyiv, Ukraine

## ФОРМУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО ТЕАТРУ В ЄВРОПІ

**Анотація.** Стаття присвячена вивченню процесу формування та розвитку інтерактивного театру в Європі. На основі розгляду історичного контексту й аналізу сучасного стану досліджується еволюція інтерактивного театрального мистецтва в різних європейських країнах. Автор визначає основні характеристики інтерактивного театру, його напрями, специфіку інтерактивного досвіду театрального мистецтва в окремих країнах. **Мета** дослідження полягає у виявленні особливостей розвитку інтерактивного театру у різних країнах Європи. Окрема увага приділена термінології, що додатково дала змогу оцінити специфіку розвитку сучасного театру в цьому напрямі. **Методика дослідження** ґрунтується на врахуванні загальних історико-культурних факторів виникнення та розвитку інтерактиву в театральному мистецтві, його філософії та соціальному значенні у сучасній культурі. Досліджено історичні та філософські витоки інтерактивного дійства у театральному просторі. Одним із найактивніших діячів театру та режисерів, який впроваджував інтерактив у театральну діяльність у другій половині ХХ ст., визнаний А. Боаль («Театр пригнічених»). Встановлено, що найбільший розвиток в європейських країнах наразі отримав імерсивний театр як один із напрямів сучасного інтерактиву. Лідером в цій сфері є Велика Британія («Dreamthinkspeak», «Punchdrunk», «Shunt»). Досвід скандинавських країн розглянутий на прикладі груп SIGNA (Данія/Австрія), Poste Restante (Швеція) і Sisters Hope (Данія), що активно поширюють ефект занурення та інтерактивну драматургію і естетику, роблячи акцент на автентичності. Сучасні тенденції у світі інтерактивного театру підтверджують його невичерпні можливості для творчості та експериментів. Постійні інновації у цьому мистецькому жанрі дають йому можливість залишатися ключовим елементом сучасної театральної естетики.

**Ключові слова:** інтерактивний театр, імерсивний театр, театральна інтеракція, театральна імпровізація, аудіовізуальні технології, театральна інновація, глядацька участь, сучасне театральне мистецтво.

**Постановка проблеми та актуальність дослідження.** Інтерактивний театр, визнаний своєю здатністю активно включати глядача в творчий процес, стає дедалі впливовішим явищем у світі сучасного мистецтва. Однак, незважаючи на зростаючий інтерес до цього виду театральної діяльності, інтерактивний театр ще не отримав достат-

ньої наукової уваги в контексті його становлення в країнах Європи.

Дослідження інтерактивного театру в Європі є актуальним з огляду на зміни глядацьких уподобань і культурного сприйняття мистецтва. Зростаюча потреба в новаторських форматах театрального дійства ставить питання ефективнос-

ті та потенціалу інтерактивних технік у цій сфері. Дослідження розвитку інтерактивного театру в Європі сприятиме розумінню його впливу на сучасну культуру та мистецтво, визначаючи місце у формуванні та впровадженні інновацій у театральному мистецтві.

**Мета дослідження** полягає у системному вивченні історико-культурних засад та аналізі процесів формування інтерактивного театру в Європі. Для цього були сформульовані наступні завдання:

– аналіз історії й розвитку інтерактивного театру: висвітлення ключових етапів розвитку інтерактивного театру в різних країнах Європи, визначення впливу культурних, соціальних та технологічних факторів на його еволюцію;

– вивчення технік і методів інтерактивності: дослідження різноманітних технік і методів, що застосовуються в інтерактивному театрі, з метою з'ясування їхнього впливу на глядацьке сприйняття та створення атмосфери взаємодії;

– оцінка ролі інтерактивного театру в сучасному культурному середовищі: аналіз впливу інтерактивного театру на сучасну культуру та сприйняття мистецтва, встановлення його значення в процесі формування нових тенденцій і креативних підходів у театральному мистецтві;

– ідентифікація викликів і перспектив розвитку: окреслення поточних викликів, з якими стикається інтерактивний театр в Європі, та виявлення перспектив розвитку цього виду мистецтва в майбутньому.

Результати даного дослідження можуть слугувати основою для подальших рефлексій і дебатів у галузі театального мистецтва, а також збагатити важливими знаннями сферу культурології та театрознавства.

**Аналіз сучасних досліджень і публікацій.** Різні аспекти проблематики формування інтерактивного театру висвітлюються багатьма вітчизняними та закордонними авторами.

Зокрема, у науковій праці К. Юдової-Романової, В. Стрельчук та Ю. Чубукової представлено ретельний аналіз режисерських інновацій у сфері використання технічних засобів і технологій у різнопланових сценічних постановках. Вони дослідили варіанти модернізації сценічного простору з позицій мистецтвознавчого дискурсу, визначили роль новітніх технологій та засобів у театральній режисурі (Юдова-Романова та ін., 2019).

К. Скійольдагер-Нільсен зосередила своє останнє дослідження на інтерактивних театральних практиках країн Північної Європи. В праці запропоновані результати порівняння творчості двох датських груп SIGNA та Sisters Hope та однієї шведської групи Poste Restante. Була відзначена певна схожість і виокремлені відмінності у естетиці та драматургії цих груп, що відображають політичні, етичні й ідеологічні особливості розвитку північних суспільств. Дослідження визначених аспектів базувалося на розгляді їх через взаємодію акторів з аудиторією під час вистав та аналізі мети застосування інтерактивної естетики (Skjoldager-Nielsen, 2021).

Окремої уваги заслуговують праці Академії Театру та Цифрових технологій (Akademie für Theater und Digitalität, Dortmund/Germany). Вони стосуються різних чинників розвитку сучасного театру, відстежують нові тенденції, реалізацію інновацій у театральних практиках європейських країн. Одне з останніх досліджень присвячено аналізу використання цифрових технологій у театральних постановках, розгляду отриманих результатів і перспектив цих новацій у майбутньому (Digital theatre, 2023).

Також важливим, на наш погляд, є залучення до наукової діяльності студентської молоді. Це дає змогу отримати «свіжі» погляди на об'єкт дослідження, нові імпульси у розвитку самої справи, реальні експерименти. Серед прикладів такої праці є дослідження команди здобувачів освіти «Технології Розваг» (Entertainment Technology) Університету Карнегі-Меллон (США) під керівництвом Сема Турича і Габа Коді (Long Bodied Mouse Productions). Наукова праця націлена на вивчення питання надання відвідувачам живого театру емоцій через залучення до театального процесу. Розглядалися можливості використання технологій створення прототипів і подальша розробка аналітичного інструменту (Moeung et al., 2020).

Р. Е. Еванс у своїй науковій розвідці встановлює складну взаємодію між театром і емоціями глядачів. Теоретичні викладки були підтверджені практикою. Автор наводить результати експерименту з вимірювання фізіологічної реакції аудиторії за допомогою біометричного обладнання під час постановки п'єси Лорен Гандерсон «Я і ти» у лондонському театрі Хемпстед. Запропонована модель може бути використана для оцінки впливу

та потреб у діяльності емоційного залучення. Це новий інструмент для театральних компаній, що дасть можливість впливати на поведінку нових і постійних відвідувачів, отримувати додатковий дохід, об'єднувати аудиторію та розширювати театральний досвід за рахунок емоційно значущих засобів (Evans, 2022).

Фундаментальна праця М. Гербург присвячена дослідженню стратегій, які використовуються в театральній практиці занурення: структурування оповіді, участь і залучення аудиторії в соціальний простір. Авторкою встановлено, що комунікація нарративу в імерсивному театрі – це вправа в комунікації та поширення інформації через розповідь, керовану актором, оповідь, керовану реквізитом, нарративно-заряджені предмети; визначення між-аудиторської взаємодії та аудиторії як соціального колективу виникають як ключові поняття, що описують роль аудиторії та відносини між глядачами (Herburg, 2023).

Актуальним завданням на даний момент є визначення основних етапів розвитку інтерактивного театру в різних європейських країнах, встановлення особливостей його реалізації та ролі у формуванні сучасних театральних практик.

**Виклад основного матеріалу.** Сучасна культура перенасичена моделями реальності, «короткочасними» формами, що утворюють досить широкий спектр осягнення природи людини, її існування загалом та сенсу творчості (Юдова-Романова та ін., 2019, с. 52-53). За таких умов однією з інноваційних форм комунікації є інтерактив. Маємо кілька його визначень. Під інтерактивом розуміють спеціально організовану пізнавальну діяльність, для якої характерна яскраво виражена соціальна спрямованість, заснована на взаємодії, у результаті якої в учасників виникає певне «нове» знання, що утворилося безпосередньо в ході цього процесу.

Термін «інтерактив» походить від англійського «interact» та означає взаємодію. Інтерактивний театр – інноваційна методика, яка залучає глядачів у події вистави, де їхні дії та активність стають необхідними для розвитку сюжету. Це може включати голосування, відповіді на запитання, виконання ролей та інше. Такий театр передбачає розвиток події за чітким сценарієм, але за активної участі глядачів, які можуть впливати на розвиток сюжету. Напрями інтерактивного театру охоплюють різноманітні техніки залучення: *verbatim*, перформанс, *stand-up show*, ім-

провізацію тощо. У наш час засновуються нові інтерактивні театральні компанії, розробляються проекти, що активно спонукають глядачів брати участь у створенні та розвитку сюжету. Такі вистави висвітлюють сучасні теми та використовують різноманітні техніки для взаємодії.

За весь період свого існування інтерактивний театр в Європі проходив етапи еволюції, взаємодіючи з різноманітними культурними контекстами та знаходячи своє місце в різних країнах. Цей розвиток створив фундамент для сучасних інтерактивних театральних вистав, що продовжують експериментувати зі взаємодією глядачів та акторів.

Можна сказати, що одним із найбільш послідовних і активних діячів, який займався просуванням інтерактивного театру у другій половині ХХ ст., є Аугусто Боаль бразильський театральний режисер і письменник. Театральні форми у його театрі не були постановками, він так і називався – театр форм «Театр пригноблених». Актори доводили конкретну ситуацію до кульмінації, до головної події, а далі пропонували глядачам обговорити та запропонувати варіанти виходу з неї, розглянути можливість зняття конфлікту або його загострення тощо. Глядач отримував можливість самостійно вирішувати, куди буде спрямована сценічна дія, виступав співтворцем і співучасником цього дійства. Учасники глядацької аудиторії в такій ситуації виявляють безліч своїх особистісних якостей – комунікативність, соціальну активність; відбувається особиста самореалізація, розробляється креативність, уміння людини розглядати різні альтернативи і варіанти. Саме у цьому була велика заслуга режисера (Boal, 1979). Його доробок у певному сенсі став основою для розвитку інтерактивного театру в Європі, різні моделі якого пропонуємо розглянути в цій статті.

У культурному просторі Польщі експериментальний театр почав розвиватися після розпаду комуністичного режиму. Театр «Gardzienice» відомий своїми інтерактивними підходами, де глядачі мали можливість взаємодіяти з акторами та впливати на розвиток сюжету. Це авторський театральний проект, заснований Влодзімежем Станєвським у 1977 р. Відтоді він отримав статус одного з найвизначніших експериментальних театрів у світі, демонструючи «антропологічний» підхід до театру (Staniewski et al., 2004).

Гурт отримав упізнаваність завдяки зверненню до давніх музикальних традицій різних регіонів,

створенню театру в природному середовищі та зосередженню на утворенні взаємозв'язків з аудиторією. «Gardzienice» демонструють суть польської експериментальної та антропологічної вистави.

Останніми роками труппа зосередила свою увагу на Стародавній Греції як джерелі європейської культури. Розробки базуються на відтворенні акторської техніки давньогрецького театру, що була відновлена за іконографічними та літературними джерелами. Також актори звернулися до пам'яток давньогрецької музики й ідеалів фізичної підготовки. Основна концепція їх творчих практик – відродити трагедію з духом музики. Саме в цьому полягає оригінальний внесок театру Станєвського у стиль сучасного авангардного театру, пропонуючи пряме звернення до іконографії певного історичного періоду, відроджуючи її через наявні етнічні традиції (Włodzimierz Staniewski, 2024).

Театр «Biuro Podróży», засновником і директором якого є Павел Шкотак, за понад тридцять років мистецьких пошуків розробив власну методику роботи над виставою та впізнаваний театральний стиль. В його репертуарі зазначені оригінальні вистави, у тому числі – під відкритим небом. Театр «Biuro Podróży» займається не лише постановкою та презентацією вистав, а й освітньою діяльністю, яка полягає у роботі з артистами та театральними труппами по всьому світу: театральні майстерні та мистецькі проекти. Мистецькі доробки базуються на зверненні до традицій польської контркультури – театру Лабораторії Єжи Гротовського, Гардзеніце та Театру восьмого дня. Гурт також використовує традиції польського романтизму з його вірою в сенс вільної і водночас соціально незаангажованої творчості (*Teatr Biuro Podróży*).

Серед представників інтерактивного театру на увагу заслуговують британські групи, оскільки вони у своїй творчості віддали перевагу більш вузькому напрямку. Саме Великобританія відзначається активним розвитком імерсивного театру, що спрямований на глибоке враження та активну участь глядачів у виставі. Головною метою цього театрального жанру є перехід від традиційного «дивлюся» та «оцінюю» до «відчуваю», «беру участь» та «проживаю». Сценарії імерсивних вистав створюються таким чином, щоб викликати враження співучасті глядачів у сюжеті. Основною рисою цього театру є зміна локації, де актори та глядачі залишають традиційні театральні зони і переходять на вулиці, площі, в заводські цехи,

музеї, готелі й лікарні. Такий формат дає глядачам можливість не лише спостерігати, а й активно взаємодіяти з акторами, перетворюючись на повноцінних учасників вистави.

Кожен присутній в імерсивному театрі може вибирати свій «сценічний» маршрут і сюжетну лінію, оскільки актори часто грають свої сцени паралельно в різних точках обраного режисером простору. Найвизначнішим прикладом імерсивного театру залишається британська компанія «Punchdrunk» (Prudhon, 2018) та їхня вистава «Sleep No More», яка спершу була представлена в Лондоні, а пізніше переїхала до Нью-Йорка, де і донині вражає глядачів. У цьому інтерактивному виступі події розгортаються в п'ятиповерховому будинку колишнього складу, перетвореному у «покинутий» готель, що має близько 90 окремих кімнат (Thomas, 2022).

Великобританія залишається лідером у розвитку інтерактивного та імерсивного театру, пройшовши шлях від експериментів зі структурою вистав до повноцінних театральних проєктів. Зокрема, такі як «The Crystal Maze Live Experience», підтверджують це лідерство. У цих проєктах глядачі стають учасниками гри, пересуваючись різними зонами та виконуючи різноманітні завдання і випробування. Головна особливість полягає в тому, що учасники не просто спостерігають, а й активно беруть участь в ігровому процесі.

Інтерактивний театр отримав свій особливий вектор розвитку в Німеччині. За приклад можна навести експериментальні театральні групи Берліна та Кельна.

У середині 1990-х рр., після падіння Берлінської стіни, у Німеччині з'являється багато ентузіастів, формуються творчі об'єднання та групи навколо режисерів і драматургів. Одним із таких об'єднань став театральний гурт «Rimini Protokoll». Засновники театральної групи – Даніель Ветцель, Хельгард Хауг та Штефан Кегі – почали свою спільну роботу у 2000 р., а з 2002 р. всі їхні проєкти виходять під лейблом «Rimini Protokoll» (Schröder, 2006).

Представники групи по-новому подивилися на документальний театр, випустивши на сцену замість професійних акторів звичайних людей. Предметом документальної драми «Rimini Protokoll» стають не події та явища, а герої цих подій, які грають на сцені самих себе. Таку драму члени колективу назвали «Experten-Theater» («Театр експертів»), оскільки головними дійови-



ми особами цього театру стали «експерти повсякденного життя» (Haug et al., 2021). Відбувається епізація драматичного тексту: «експерти» розповідають свої власні історії, але завдяки постійним повторам і включенню в постановку голосів «Rimini», які запитують учасників або дають їм команди, текст ніби стає для них чужим. Виникає подвійна рефлексія: по-перше, персонаж, який розповідає про минуле, пропускає подію крізь нового себе, по-друге, подію осмислює глядач. Це створює певну дистанцію між ним та зображуваним подією. Прийом епізації використовується Rimini Protokoll практично у всіх роботах. Вони не стільки показують, скільки розповідають у своїх спектаклях, використовуючи різні мистецькі та технічні засоби, про те, як, наприклад, робиться політика («Німеччина 2» («Deutschland – 2», 2002)), як записується радіопередача («Wundersame Welt der Übertragung I-III», 2002), як «живе» книга («Adolf Hitler: Mein Kampf, Band 1 & 2», 2015) тощо. Режисер «Rimini Protokoll» Штефан Кері наголошує, що головне для нього – розповісти історії людей, а незвичайні методи, які він використовує, – це лише засіб комунікації з глядачем (Rimini-Protokoll).

Світова театральна практика вже має досвід поєднання реального та віртуального світів у постановках, для чого використовуються проєкційні відображення на сцену та об'єкти (3D-mapping), спеціальні застосунки на смартфонах або айфонах. У такий спосіб автори та режисери створюють додаткові виміри, оптичні ілюзії й художні асоціації, а також віртуальних істот, що починають взаємодіяти з реальністю.

Далі розглянемо театральний доробок у напрямі інтерактивного театру в Бельгії. Бельгійська група «CREW» була заснована в 1991 р. в Брюсселі Еріком Йорісом. Вона створює художню реальність на межі театру, науки та New Media. New Media – це термін, який означає найновіший цифровий формат існування засобів масової інформації в мережі Інтернет, а також спосіб поширення контенту та нові форми комунікації. В імерсивних виставах театру «CREW» глядач завжди перебуває всередині дійства, випробовуючи інноваційний потенціал інтерактивних технологій. Компанія експериментує у сфері імерсивного театру та змішаної реальності (mixedreality). Вони були першими, хто поєднав 360° Omnidirectional Video (ODV) та Headmounted display (HMD) для

створення альтернативної реальності. На думку засновника компанії Еріка Йоріса, вистави, коли глядач виходить з партеру й стає безпосереднім учасником дійства, перевертають сам задум театру (Vanhouette, 2019).

Проєкти групи базуються на наукових дослідженнях, до яких, зокрема, долучені Курт Ванхут (Університет Антверпена) та науковці EDM/University of Hasselt. У такій колаборації були створені нові конфігурації С.а.р.е. (Computer Assisted Personal Environment) та Hands-On Hamlet, що будуються на технологіях віртуальної реальності (VR). За допомогою окулярів віртуальної реальності, трекерів і навушників глядач потрапляє у саму середину дійства. Прем'єра відбулася у 2010 р. на виставці World Expo у Шанхаї. Проєкт Hands-On Hamlet розроблений командою «CREW», це серія театральних вистав, натхнених трагедією англійського письменника Вільяма Шекспіра, написаною між 1599-м та 1601-м роками. Був представлений у Мистецькому Арсеналі у Києві. За задумом команди це мало бути схоже на комп'ютерну гру чи кіномистецтво. Герой п'єси Гамлет відіграє на сцені роль протагоніста, надаючи поштовх для розвитку подій. Глядач отримує можливість обирати між ролями; стороннього свідка чи активного протагоніста, безпосередньо занурившись у середовище.

Наближення театральних форм до світу новітніх технологій є процесом логічним і послідовним, адже сучасний театр розвивається за всіма актуальними правилами й тенденціями, завойовує нову аудиторію, дивує, а іноді й шокує. Театр імерсивний поєднує в собі спектакль, квест, променад, гру, інтерактив, та дає змогу глядачеві відчувати себе повноправним учасником подій, що відбуваються на сцені, або скоріше в межах локації, що замінила традиційну сцену.

**Висновки.** Інтерактивний театр в Європі є невід'ємною частиною сучасної сценічної культури, що здатна забезпечити унікальні та захоплюючі практики для глядачів. Від своєї появи до сучасних здобутків, інтерактивний театр пройшов шлях становлення та розвитку, додаючи нові шари взаємодії між акторами і глядачами.

Історія інтерактивного театру в Європі визначається експериментами та новаторством: від підходів Punchdrunk, що змінюють простір вистави, до високоімпактних імерсивних подій, як «Sleep No More». Інтерактивний театр став важливим аспектом сучасної театральної культури.

Теоретичні концепції інтерактивності у театрі вказують на те, що цей жанр є не лише формою розважального мистецтва, а й засобом залучення глядача у творчий процес. Різноманітні техніки та засоби реалізації інтерактивності виявляють значущість взаємодії між учасниками вистави та творчою командою.

Психологічні й соціальні аспекти інтерактивного театру акцентують його вплив на сприйняття глядачів і створення емоційного зв'язку. Інтерактивні вистави можуть викликати широкий спектр реакцій, допомагаючи аудиторії глибше розуміти та співпереживати події вистави.

Попри загальну схожість, театри різних країн все ж таки мають свої особливості, обумовлені соціально-політичним і культурним розвитком суспільства. Вплив історичних подій, культурні традиції знайшли відображення у певних пріоритетних напрямках розвитку всередині загального вектора.

Польський театр «Gardzienice» акцентує свою увагу на автентичності, що представлена зверненням до давніх музичних і виконавчих традицій різних регіонів. Унікальний досвід відтворення народної творчості у форматі інтерактивності є візитною карткою колективу.

Інший театр з Польщі – «Biuro Podróży» – є представником суто національної контркультури, що увібрала в себе культурні досягнення країни в галузі театрального мистецтва.

Великобританія віддає перевагу такому напрямку, як імерсивний театр, де відбувається повне занурення глядача у події вистави. Для цього використовуються різні локації, що працюють паралельно, а отже, учасники театрального дійства отримують більшу свободу вибору.

Всі проекти німецького театру «Rimini Protokoll» мають документальний характер. У більшості з них функцію документа виконує людина, яка виходить на сцену і розповідає про себе в тому чи іншому контексті.

Бельгійський театр «CREW» вирізняється використанням техно-естетичної мови, що залишає «чуттєве враження, досягнуте синестетичним шляхом, де рука й око зливаються» від гри з телеприсутністю. В його виставах відчувається напруга, що її має перформанс із асинхронним залученням, особливо з цифровими технологіями, які стирають межі між тим, що колись вважалося живим, і що є опосередкованим. Актори пропону-

ють оновлений підхід до концепцій взаємодії віртуального та матеріального просторів.

Загалом, сучасні тенденції у світі інтерактивного театру підтверджують його невичерпні можливості для творчості та експериментів. Інновації у цьому мистецькому жанрі суттєво впливають на сприйняття й очікування глядачів, роблячи кожен виступ унікальним і захоплюючим. Інтерактивний театр продовжує привертати увагу нового покоління глядачів та залишається ключовим елементом сучасної театральної естетики.

#### Джерела та література

- Юдова-Романова, К., Стрельчук, В., Чубукова, Ю. (2019). Режисерські інновації у використанні технічних засобів і технологій у сценічному мистецтві. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтва. Серія: Сценічне мистецтво*, 2 (1). С. 52-72. URL: <https://doi.org/10.31866/2616-759x.2.1.2019.170749>
- Boal, A. (1979). *Theatre of the Oppressed*. Pluto Press.
- Digital theatre – strategies and business models in European theatre: A Study* (2023). European Theatre Convention (ETC) & The Academy for Theatre and Digitality, Dortmund (Germany).
- Evans, R. E. (2022). *Catching Feelings: Measurement of Theatre Audience Emotional Response Through Performance* (Thesis submitted in accordance with the requirements for the degree of Doctor of Philosophy). University of Central Lancashire, Preston.
- Haug, H., Kaegi, S., McGrath, J., Schipper, I., Wetzell, D. (2021). *Rimini Protokoll*. Walther Koenig.
- Herburg, M. (2023). *Keywords Inter-Audience Interaction in Immersive Theatre* (Submitted in fulfilment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy). School of Creative Practice, Faculty of Creative Industries, Education, and Social Justice Queensland University of Technology, Queensland.
- Moeung, H., Han, T., Bhide, S., Jin, N., Harger, B. B., Klug, C. (2020). *Interactive Theatre: Audience and meaningful agency in live theatre*. *Well Played*, 10 (2). P. 184-202.
- Prudhon, D. (2018). *Punchdrunk's Immersive Theatre: From the End to the Edge*. DOI: <https://doi.org/10.4000/sillagescritiques.6341>.
- Rimini-Protokoll*. URL: <https://www.rimini-protokoll.de/website/de/>
- Schröder, J. (2006). «Postdramatisches Theater» oder «Neuer Realismus»? Drama und Theater der neunziger Jahre. *Geschichte der deutschen Literatur von 1945 bis zur Gegenwart*. München: Verlag, C. H. Beck. P. 1080-1120.

- Skjoldager-Nielsen, K. (2021). *Aesthetics and Dramaturgies of Immersive and Interactive Theatre Since the Turn of the Millennium: SIGNA – Poste Restante – Sisters Hope*. *Nordic Theatre Studies*, 33 (1). P. 24-42.
- Staniewski, W., Alison, H. (2004). *Hidden Territories: The Theatre of Gardzienice*. London: Routledge.
- Teatr Biuro Podróży. URL: <https://culture.pl/pl/miejsce/teatr-biuro-podrozy>
- Thomas, S. (2022). A complete guide to Punchdrunk shows in London and beyond. *London Theatre*. URL: <https://www.londontheatre.co.uk/theatre-news/news/a-complete-guide-to-punchdrunk-shows-in-london>
- Vanhoutte, K. (2019). *Lucid Dreamers: Immersive re-enactment in the work of CREW*. *Arts Médiatiques & Cyberculture*. URL: <http://archee.qc.ca/wordpress/lucid-dreamers-immersive-re-enactment-in-the-work-of-crew/>
- Włodzimierz Staniewski and the Phenomenon of «Gardzienice» (2024). Routledge.
- Herburg, M. (2023). *Keywords Inter-Audience Interaction in Immersive Theatre* (Submitted in fulfilment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy). School of Creative Practice, Faculty of Creative Industries, Education, and Social Justice Queensland University of Technology, Queensland. [in English]
- Moeung, H., Han, T., Bhide, S., Jin, N., Harger, B. B., Klug, C. (2020). Interactive Theatre: Audience and meaningful agency in live theatre. *Well Played*, 10 (2). P. 184-202. [in English]
- Prudhon, D. (2018). *Punchdrunk's Immersive Theatre: From the End to the Edge*. DOI: <https://doi.org/10.4000/sillagescritiques.6341> [in English]
- Rimini-Protokoll [Rimini-Protokoll]. URL: <https://www.rimini-protokoll.de/website/de/> [in German]
- Schröder, J. (2006). «Postdramatisches Theater» oder «Neuer Realismus»? Drama und Theater der neunziger Jahre [«Postdramatisches theatre» or «New realism»? Drama and theatre of the ninetieths]. *Geschichte der deutschen Literatur von 1945 bis zur Gegenwart*. München: Verlag, C. H. Beck. P. 1080-1120. [in German]
- Skjoldager-Nielsen, K. (2021). *Aesthetics and Dramaturgies of Immersive and Interactive Theatre Since the Turn of the Millennium: SIGNA – Poste Restante – Sisters Hope*. *Nordic Theatre Studies*, 33 (1). P. 24-42. [in English]
- Staniewski, W., Alison, H. (2004). *Hidden Territories: The Theatre of Gardzienice*. London: Routledge. [in English]
- Teatr Biuro Podrozy [Theatre Biuro Podrozy]. URL: <https://culture.pl/pl/miejsce/teatr-biuro-podrozy>. [in Polish]
- Thomas, S. (2022). A complete guide to Punchdrunk shows in London and beyond. *London Theatre*. URL: <https://www.londontheatre.co.uk/theatre-news/news/a-complete-guide-to-punchdrunk-shows-in-london> [in English].
- Vanhoutte, K. (2019). *Lucid Dreamers: Immersive re-enactment in the work of CREW*. *Arts Médiatiques & Cyberculture*. URL: <http://archee.qc.ca/wordpress/lucid-dreamers-immersive-re-enactment-in-the-work-of-crew/> [in English].
- Włodzimierz Staniewski and the Phenomenon of «Gardzienice» [Włodzimierz Staniewski and the Phenomenon of «Gardzienice»] (2024). Routledge. [in Polish]

---

#### References

- Yudova-Romanova, K., Strelchuk, V., Chubukova, Yu. (2019). Rezhyserski innovatsii u vykorystanni tekhnichnykh zasobiv i tekhnolohii u stsenichnomu mystetstvi [Director's innovations in the use of technical means and technologies in stage art] *Visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu kultury i mystetstv. Seriya: Stsenichne mystetstvo*, 2(1), 52–72. <https://doi.org/10.31866/2616-759x.2.1.2019.170749> [in Ukrainian]
- Boal, A. (1979). *Theatre of the Oppressed*. Pluto Press. [in English]
- Digital theatre – strategies and business models in European theatre: A Study* (2023). European Theatre Convention (ETC) & The Academy for Theatre and Digitality, Dortmund (Germany). [in English]
- Evans, R. E. (2022). *Catching Feelings: Measurement of Theatre Audience Emotional Response Through Performance* (Thesis submitted in accordance with the requirements for the degree of Doctor of Philosophy). University of Central Lancashire, Preston. [in English]
- Haug, H., Kaegi, S., McGrath, J., Schipper, I., Wetzel, D. (2021). *Rimini Protokoll*. Walther Koenig. [in English]

*Oleksandr Yandola*

### **Formation of interactive theater in Europe**

**Abstract.** The article is devoted to the study of the process of formation and development of interactive theater in Europe. Based on the consideration of the historical context and the analysis of the current state, the evolution of interactive theater art in different European countries is investigated. The author defines the main characteristics of interactive theater, its directions, and the specifics of the interactive experience of theatrical art in accordance with one or another country. The purpose of the study is to identify the features of the development of interactive theater in different European countries. Particular attention is paid to terminology, which additionally made it possible to assess the specifics of the development of modern theater in this direction. The research methodology is based on considering the general historical and cultural factors of the emergence and development of the interactive in theatrical art, its philosophy, and social significance in modern culture. The historical and philosophical origins of interactive action in the theater space have been studied. One of the most active theater figures and directors who introduced interactive into theatrical activity in the second half of the 20th century, recognized by A. Boal («Theatre of the Oppressed»). It has been established that immersive theater has received the greatest development in European countries at that time as one of the directions of modern interactive. The leader in this area is Great Britain («Dreamthikspeak», «Punchdrunk», «Shunt»). The experience of the Scandinavian countries is examined through examples such as the groups SIGNA (Denmark/Austria), Poste Restante (Sweden) and Sisters Hope (Denmark), which actively spread the effect of immersion and interactive dramaturgy and aesthetics, emphasizing authenticity. Modern trends in the world of interactive theater confirm its inexhaustible possibilities for creativity and experimentation. Continuous innovations in this artistic genre allow it to remain a key element of modern theater aesthetics.

**Keywords:** interactive theater, immersive theater, theatrical interaction, theatrical improvisation, audio-visual technologies, theatrical innovation, audience participation, modern theater art.