

Яндола Олександр,
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6256-654X>
аспірант 4 року навчання, кафедри організації
театральної справи імені І. Д. Безгіна.
Київський національний університет
театру, кіно і телебачення імені
І. К. Карпенка-Карого, Київ, Україна

Oleksandr Yandola,
Postgraduate student of the Theater Organization
Department named after Igor Bezgin. Kyiv
National I. K. Karpenko-Karyi Theatre, Cinema
And Television University. Kyiv, Ukraine

ІНТЕРАКТИВНІСТЬ У НЕЗАЛЕЖНИХ ТЕАТРАЛЬНИХ СПІЛЬНОТАХ: ДОСВІД ТЕАТРІВ «МУР», «МІСТ», «UZAHVATI»

Анотація. *Мета статті* полягає у визначенні художніх, соціокультурних і технологічних вимірів інтерактивності в сучасних українських незалежних театральних спільнотах на прикладі театрів «UZahvati», «МІСТ» та гурту «МУР». Дослідження спрямоване на з'ясування того, як інтерактивні практики впливають на формування нових наративів, соціальної рефлексії та колективного культурного досвіду, а також на трансформацію традиційних уявлень про роль глядача в театральному процесі. **Методологія дослідження** ґрунтується на поєднанні елементів історичного методу, структурно-функціонального підходу, феноменологічного та описового методів, що дає змогу всебічно дослідити специфіку взаємодії між акторами та аудиторією, а також оцінити вплив інтерактивності на соціокультурне середовище. **Наукова новизна** полягає в комплексній інтеграції концептуальних моделей інтерактивності, розроблених зарубіжними та вітчизняними дослідниками, із практичними підходами українських незалежних театрів, що демонструє механізми формування активної глядацької участі, колективного переживання, критичного мислення та розвитку емпатії. У **висновках** наголошується, що реалізовані в проєктах «UZahvati», «МІСТ» та гурту «МУР» інтерактивні практики дають змогу глядачеві стати активним співтворцем вистави, формують середовище соціальної взаємодії, сприяють консолідації громадянської ідентичності та відкривають нові шляхи художньої трансформації театрального мистецтва. Водночас інтерактивність виступає ефективним інструментом адаптації театрального процесу до технологічних змін і соціально-політичних викликів сучасності, сприяючи розвитку інноваційних форм, що поєднують естетичне оновлення із соціокультурною функцією. Таким чином, інтерактивний театр у незалежних спільнотах України стає ключовим чинником модернізації театральної практики, забезпечуючи синтез художніх, технологічних і соціокультурних компонентів у сучасному мистецькому дискурсі.

Ключові слова: інтерактивний театр, імерсивність, соціокультурна взаємодія, співтворчість, незалежні театральні спільноти, «UZahvati», «МІСТ», гурт «МУР», сучасне українське театральне мистецтво.

Постановка проблеми та актуальність дослідження. Інтерактивність у театральному просторі постає багатоплановим явищем, що відображає взаємодію між акторами та глядачами на різних рівнях. Театрознавчий підхід розглядає її як активну участь аудиторії у формуванні сценічного нарративу та емоційного контексту вистави, культурологічний – як процес комунікаційного обміну, що сприяє соціальній та емоційній залученості, а психологічний – як когнітивну активність і рефлексивне осмислення власного досвіду глядачем. Водночас інтерактивність відрізняється від імерсивності та перформативності: якщо перша передбачає двосторонню комунікацію, друга акцентує повне занурення, а третя – акторську експресію незалежно від реакції аудиторії. Сучасний український театральний простір демонструє активний розвиток інтерактивних практик, особливо у молодіжному театрі, де глядач стає безпосереднім учасником дії та впливає на структуру та розвиток сюжету. Фестивалі «GogolFest», «Київська театральна весна» та «Франківський Інтерактивний Театр» свідчать про зростання кількості вистав із залученням аудиторії як співтворця сценічного нарративу. Це зумовлює потребу наукового дослідження ефективних механізмів інтерактивної взаємодії між акторами та глядачами та розроблення рекомендацій щодо вдосконалення форм театральної комунікації в Україні.

Аналіз сучасних досліджень і публікацій. Діяльність незалежних театральних спільнот, як-от «МУР», «МІСТ», «UZahvati» та ін., демонструє закономірності формування нових моделей театральної взаємодії, де глядач перестає бути пасивним спостерігачем і стає активним учасником перформативного процесу. Інтерактивний театр створює динамічний «ігровий простір», в якому взаємодія актора та глядача є ключовим чинником конструювання нових сценічних смислів (Бангрович, 2019, с. 5-6; Булгакова, 2021, с. 336-337). Проблематика сучасного театального процесу пов'язана з необхідністю поєднання класичних драматичних текстів з інноваційними імерсивними методами, що передбачає розширення функцій театру як соціокультурного інституту, актуалізацію художніх творів та інтеграцію новітніх досягнень візуальних і перформативних практик (Важинський, 2024, с. 37-44; Красненко, 2023, с. 45-50). На прикладі театру «UZahvati» простежується, як імерсивні стратегії трансформують

традиційні режисерські підходи, створюючи умови для формування додаткових смислових шарів класичного тексту через пластичність акторської гри, сценографію та музичне оформлення.

Таким чином, дослідження інтерактивних практик незалежних театрів України є актуальним інструментом для розв'язання проблеми «перманентності розвитку культурних традицій, їх оновлення та трансформації в умовах сучасної сцени». Особливу увагу слід приділити аналізу методів створення імерсивних вистав, у яких взаємодія глядача та актора визначає новий рівень художньої цілісності та смислового багатства перформативного твору (Губернатор, 2022, с. 283-289).

Вивчення наукової літератури дає змогу стверджувати, що сучасними українськими дослідниками висвітлено лише окремі аспекти проблематики театральної інтерактивності. Серед небагатьох праць, присвячених вивченню інтерактивного театру, слід відзначити публікації: Р. С. Кучера «Культурогенез інтерактивного театру» (Кучер, 2021-а, с. 173-174) та «Інтеграційні процеси інтерактивного театру для дітей в Україні» (Кучер, 2021-б, с. 542-544); М. В. Бангрович «Становлення та розвиток інтерактивного театру в Україні на сучасному етапі: Форум-театр, Свідоцький театр, Плейбек-театр» (Бангрович, 2019- б, с. 243-244), «Шляхи розвитку інтерактивного театру в Україні» (. Бангрович, 2019- в, с. 19-197), «Інтерактивний театр в Україні: світоглядний аспект» (Бангрович, 2019, с. 5-6); І. М. Палько «Соціально-інтерактивний театр життя: гендерний аспект» (Палько, 2009); а також праці П. Бараніченко (Бараніченко, 2021), К. О. Булгакової (Булгакова, 2021), О. Л. Красненко (Красненко, 2023) та інших авторів. Дослідники структурують знання про театральну інтерактивність, розглядаючи її крізь призму сучасних практик українського театру, включаючи соціокультурні, естетичні та освітні аспекти взаємодії актора і глядача (Бангрович, 2019, с. 5-6; П. Бараніченко, 2021; (Булгакова, 2021, с. 336-337; Красненко, 2023, с. 45-50; Кучер, 2021, с. 173-174). У цих працях інтерактивність театру аналізується як комплексне явище, яке включає формування нових комунікативних моделей, імерсивні методи та інноваційні способи залучення аудиторії, що дає можливість оцінювати трансформацію традиційних театральних практик і визначати перспективи їх розвитку (Бангрович, 2019, с. 243-244; Палько, 2012). Приміром, вивчення інтерактивних методів у незалежних театральних

колективах, зокрема «UZahvati» (Булгакова, 2021, с. 336-337; «Імерсивний театр в Україні», 2021; (Сайт театру «UZahvati»), «МУР» (Сайт театру «МУР») і «МІСТ» (Театр-студія «МІСТ»), здатне виступити дієвим засобом у вирішенні проблеми «безперервності розвитку культурних традицій, їх оновлення й трансформації в контексті сучасного театрального простору» (Красненко, 2023, с. 45-50). Такий підхід дає змогу простежити особливості взаємодії актора і глядача, оцінити ефективність імерсивних методів і визначити нові напрями розвитку театральної інтерактивності в українському культурному середовищі.

Аналізуючи названі вище праці, можемо певною мірою стверджувати, що українські дослідники розглядають лише окремі аспекти проблематики театральної інтерактивності. Отож **мета статті** – у визначенні художніх, соціокультурних і технологічних вимірів інтерактивності в сучасних українських незалежних театральних спільнотах на прикладі театрів «UZahvati», «МІСТ» та гурту «МУР». Дослідження спрямоване на виявлення закономірностей формування нових моделей театральної комунікації, оцінювання впливу імерсивних та інтерактивних методів на взаємодію актора і глядача, а також на визначення ролі цих практик у трансформації традиційних театральних концепцій і культурного середовища загалом.

Виклад основного матеріалу. Сучасне суспільство активно вибирає інтерактивну форму спілкування в різних сферах життя, і культурна сфера не є винятком. Популярність інтерактивного театру в другому та на початку третього десятиліття ХХІ ст. стрімко зростає, водночас у багатьох випадках інтерактивність плутають з імерсивністю. О. Губернатор пропонує розмежовувати ці поняття, наголошуючи, що «імерсивність» (англ. *immersion* – занурення) означає занурення індивіда в середовище, що йому демонструється, та форму сприйняття, яка впливає на зміну свідомості (Губернатор, 2022, с. 284), тоді як інтерактивність передбачає активні фізичні та комунікативні взаємодії між споживачем і творцем культурного продукту.

Сутність інтерактивності охоплює широкую палітру значень, зокрема таких, як спільне використання, участь, обмін сенсом, і часто взаємопов'язана з поняттям «занурення», що спричиняє потребу уточнювати її специфіку в кожному окремому мистецькому випадку (Красненко, 2023, с. 47; Бангрович, 2019-б). Історичний розвиток ін-

терактивного театру свідчить про його зародження в ритуальних і футуристичних експериментах початку ХХ століття та перформансах 1960–1970-х років, а інтенсивне поширення відбулося наприкінці ХХ століття. Політичний і технологічний контекст сприяв поширенню форм співучасті: за Н. К. Брауном, розвиток технологій взаємодії в мистецтві починається з 2000 року, а Н. Бурріо наголошує на урбанізаційному факторі, коли зростання соціальних обмінів і скорочення життєвого простору сприяють розвитку художніх підходів, заснованих на близькості та інтеракції поза традиційними комунікаційними магістралями (Бараніченко, 2021). Інтерактивність стає настільки популярною, що часто набуває майже міфологічного статусу. Так, Л. Манович визначає будь-яке мистецтво, класичне або сучасне, інтерактивним за визначенням, оскільки воно залежить від активної співпраці адресата, що включає розумове заповнення прогалів і фізичну участь у спостереженні за творами (Важинський, 2024, с. 38-39). К. Буко, аналізуючи природу інтерактивності, зауважує, що вона асимілюється з концептом транзитивності мистецтва, запропонованим Н. Бурріо, де твір без взаємодії з глядачем залишається «мертвим об'єктом», а його цінність виявляється лише через спільну участь (Буко, 2014, с. 255). Відповідно до концепції С. Діксона, інтерактивність охоплює чотири рівні: навігацію, участь, бесіду та співпрацю.

Перші два передбачають базову або випадкову взаємодію з середовищем, тоді як третій і четвертий рівні включають свідому та продуктивну участь, де учасник впливає на розвиток твору й створює нові смисли. Четверта стадія дає змогу виходити за межі визначених рамок і конструювати власне «нове мистецтво», роблячи кожную зустріч із твором унікальною.

Інтерактивний театр передбачає радикальне розмивання традиційних меж між сценою та глядацькою залом, коли учасник набуває право втручатися в розвиток подій, впливати на сюжет і долю персонажів. Основним принципом інтерактивності є відмова від «четвертої стіни» та залучення глядача до активної комунікації, що виходить за межі звичного спостереження і перетворює виставу на спільний творчий процес (Важинський, 2024, с. 39; Красненко, 2023, с. 48). Крім естетичного виміру, інтерактивний театр виконує практичну соціальну функцію. Він слу-

гує інструментом підвищення обізнаності, зміни ставлення та впливу на поведінку людей у різних сферах – від охорони здоров'я до розв'язання конфліктів у міжнародних і міжособистісних контекстах (*Сайт театру «UZahvati»*, 2021; Пономаренко, 2017, с. 191-192). Інтерактивність у незалежних театральних спільнотах України виступає багатовимірним феноменом, що поєднує художню, соціокультурну й технологічну взаємодії, формуючи нові моделі взаємозв'язку між учасником та аудиторією. Особливе місце посідає театр «UZahvati», який з моменту заснування у 2016 році Олександром Стужком, Олександром Орловським і Поліною Бараніченко активно експериментує з імерсивними практиками. Перший проєкт колективу, вистава-променад «ЧАС», виводив глядачів на вулиці Києва, перетворюючи місто на живу сцену. Кожному учаснику надавали навушники, крізь які лунали голоси-настанови та пропозиції для рефлексії. Таким чином, глядач ставав не просто спостерігачем, а активним творцем наративу, вибираючи свій маршрут, реагуючи на події та взаємодіючи з іншими учасниками й акторами (*Сайт театру «UZahvati»*). Технологічна інтерактивність у «UZahvati» – GPS-навігація, мобільні додатки та персональні аудіопотоки – тісно співвідносяться з художньою метою. Зокрема, такі проєкти, як «ДІАЛОГИ» (2017) та «НЕВистава «День/тінь»» (2019) розвивали концепцію імерсивності, акцентуючи увагу на внутрішніх переживаннях глядача та його активній ролі у структурі сценічного наративу. У проєкті «REMOTE Kyiv» було впроваджено елементи GPS-навігації, що посилювало ефект занурення в міський і технологічний контекст сучасного життя (Українська правда, 2021). Подібні практики інтерактивності можна спостерігати й у театрах «МУР» та «МІСТ». У «МУР» інтерактивність часто проявляється у відкритих обговореннях після вистави, участі глядачів у формуванні сцени або виборі кінцівки, що змінює драматургічну логіку та сценарну архітектуру. У театрі «МІСТ» взаємодія з глядачем відбувається через імпровізаційні вправи та просторове розміщення акторів серед публіки, що трансформує традиційне сценічне планування і порушує лінійну структуру сюжету. Інтерактивний театр як концепт реалізується в різноманітних формах – від плейбек- і форум-театрів до імерсивних постановок, які радикально трансформують позицію глядача та відкривають

нові моделі соціокультурної взаємодії (Бангрович, 2019-а, с. 5; Бангрович, 2019-б, с. 243; Бангрович, 2019-в, с. 196). Візуальний аналіз сценічних практик засвідчує, що в плейбек-театрі ключовим елементом є жестикуляційна композиція й просторова пластика акторів, які «перекладають» емоційні історії глядачів у художню форму.

У форум-театрі центральним стає злам простору між сценою та залом, коли глядач фізично входить у сцену, беручи участь у моделюванні соціальної ситуації.

В імерсивних постановках, зокрема в театрі «UZahvati», візуальна архітектоніка простору та технологічна взаємодія (наушники, GPS-навігація, мобільні додатки) визначають художню мету – створити досвід особистої присутності в наративі. Фотоматеріали з вистав «ЧАС» та «Ілюзія контролю» демонструють, як глядачі рухаються в міському середовищі, стаючи частиною сценічного простору, тоді як актори реагують на їхні дії, формуючи динамічну композицію в реальному часі.

Таким чином, візуальний аналіз підтверджує, що інтерактивний театр – це не лише драматургічна чи комунікативна форма, а цілісна просторово-візуальна система, в якій глядач є рівноправним елементом сценографії.

Пандемія COVID-19 зумовила необхідність переосмислення практик взаємодії в незалежних театрах. Театр «UZahvati» під час карантинних обмежень створив вистави для двох глядачів («STEREO», 2020) та персоналізовані постановки для одного глядача («MONO», 2021), де через мобільні додатки та навушники транслювалися особисті історії, інтерв'ю та авторські роздуми, перетворюючи традиційну сцену на індивідуальну платформу емоційного досвіду.

Театр-студія «МІСТ» (заснований у 2005 році) позиціонує себе як молодіжний інтерактивний театр, у центрі уваги якого лежить взаємодія між публікою та акторами. Основна концепція «живого театру» передбачає, що вистава не є фіксованим продуктом, а динамічною системою, яка реагує на соціокультурні потреби аудиторії та ритм часу (*Сайт театру «МІСТ»*).

Режисерські концепції та інтерактивність вистав демонструють, як глядач стає співтворцем наративу. Вистава «OTVETKA@UA» за п'єсою Неди Нежданої, поставлена Богданом Чернявським і Ольгою Чернявською, є прикладом моно-

бомби, де сценічний простір інтегрується з воєнною реальністю та історіями персонажів.

Глядачі, перебуваючи в «живому» просторовому контакті з акторами, спостерігають за драматичною долею вагітної вдови, водночас усвідомлюючи соціально-політичний контекст війни. Така форма інтерактивності формує емоційно-когнітивний досвід, коли реакція глядача на сценічні дії стає частиною наративної конструкції вистави.

Інша прем'єра театру «МІСТ» – «Віяло як запорака любові» за п'єсою Юкіо Місіми, спільний проєкт із НЦТМ імені Леся Курбаса та КиМУ – демонструє модернізацію класичного театру НО.

Режисер Олександр Мірошніченко використовує принципи інтерактивності через імпровізаційні сценічні елементи та гнучку сценографію, де актори (Софія Янчук, Єва Михайлова, Даниїл Барахтянський) модифікують сюжет залежно від ритму сприйняття аудиторії. Візуальна складова частина – лаконічна сценографія, костюми в сотні відтінках сріблястого і точна музична партитура – акцентує психологічну напругу та дає змогу глядачеві бути не лише спостерігачем, а й учасником естетичного процесу.

Досвід учасників і глядачів підтверджує ефективність інтерактивності. Актор Богдан Чернявський зазначає: «Ми створюємо ситуації, де глядач стає учасником подій, а не пасивним свідком». Глядачка після перегляду «OTVETKA@UA» зазначила: «Вистава змушує відчувати, що ти – частина історії, де кожен емоційний жест впливає на події». Подібні свідчення демонструють, що інтерактивність театру «МІСТ» формує колективний наратив та глибокий емоційний досвід, який поєднує соціальні, когнітивні й художні аспекти.

Візуальний і просторовий аналіз вистав показує, що рухливі декорації, гнучкі сценічні простори та залучення глядача в динаміку дії створюють єдину сценічну систему, де інтерактивність впливає на структуру вистави, сценарій, акторську взаємодію й сприйняття глядача. Такий підхід демонструє, що театр «МІСТ» успішно реалізує концепцію «живого театру», де інтерактивність є методологічним інструментом формування наративу та соціокультурної взаємодії.

Гурт «МУР», заснований у травні 2022 року після повернення лідера Олександра Хоменка з окупації в Ясногородці, посідає особливе місце в сучасному українському мистецькому просторі та незалежному театральному середовищі. Наз-

ва колективу асоціюється з рядком Василя Стуса «...Я – ворог твій – тобі мурую мур Імперії» та з Мистецьким українським рухом, організацією українських письменників після Другої світової війни (*Сайт театру «МУР»*).

Дискографія гурту включає роботи MYR vol.1. (2022), «Захальна книжечка» (2022), «Ти [Романтика]» (2024), «Рах Romana» (2024) та «РЕБЕЛІЯ [1991]» (2025), кожна з яких поєднує музичні, драматургічні та перформативні елементи з інтерактивною участю аудиторії. Колектив також започаткував \ Через поєднання музики, перформативного наративу, інтерактивності та технологічних рішень гурт «МУР» демонструє нові моделі театральної практики, де глядач стає не лише споживачем мистецтва, а й активним учасником створення художнього та соціокультурного досвіду, сприяючи модернізації театрального процесу та розвитку колективного культурного мислення (*Сайт театру «МУР»*). Як демонструє порівняльний аналіз практик незалежних театрів (табл.1), кожен колектив застосовує власні методики інтерактивності та імерсивності, що впливає на ступінь залученості глядача та соціокультурну значущість проєктів. Порівняльний аналіз із міжнародними практиками дає змогу виділити специфіку українського досвіду інтерактивного театру та встановити його відповідність глобальним тенденціям у сфері immersive theatre. Наприклад, британський театр Punchdrunk реалізує концепцію «site-specific immersive theatre», де глядач є активним суб'єктом, самостійно переміщуючись простором і формуючи власну наративну траєкторію. Описана практика демонструє паралелі з методиками українського театру «UZahvati», де глядачі теж включені у створення сцени через фізичну мобільність і вибір дій. Проте відмінності полягають у масштабі та ресурсному потенціалі: Punchdrunk використовує великі локації та складні технології освітлення і звуку, що дає можливість створювати багатошарове сенсорне середовище, тоді як українські колективи орієнтовані на компактні простори та адаптовані технологічні рішення, що визначає специфіку локальної інтерактивності. Німецький Rimini Protokoll інтегрує документальний матеріал і соціальні експерименти у свої постановки, формуючи так званий «театр фактів», де акцент робиться на об'єктивному представленні соціальних реалій. Українські практики, зокрема в театрі «МУР», також демонструють прагнення

включити локальні соціальні історії у вистави, що свідчить про спільну методологічну орієнтацію на «соціальний театр». Таким чином, порівняння українських і європейських практик дозволяє обґрунтувати унікальність українського інтерактивного театру як феномену, що синтезує глобальні тенденції immersive theatre із локальними соціокультурними та просторовими реаліями. Проведений аналіз практик незалежних українських театрів «UZahvati», «МІСТ» та гурту «МУР» дозволяє виділити низку нових тенденцій і результатів щодо інтерактивності як ключового чинника розвитку театрального мистецтва. По-перше, інтерактивність у сучасному театрі реалізується на кількох рівнях: через модифікацію структури вистави, адаптивні сценарні рішення, просторове включення глядача, імпровізаційну взаємодію акторів і персоналізацію емоційного досвіду.

Емпіричний матеріал підтверджує, що глядач у цих театрах не є пасивним спостерігачем: у «UZahvati» він формує наратив через вибір маршруту та реакцію на аудіо- та GPS-сигнали, у «МІСТ» – через імпровізаційні вправи та просторову інтеграцію, у «МУР» – через участь у музично-драматургічних перформансах і публічні обговорення.

По-друге, порівняльний аналіз (табл. 1) дає змогу виокремити тенденції розвитку інтерактивності: найвищий рівень залучення глядача спостерігається в проектах із поєднанням технологій та імерсивних практик («UZahvati»), тоді як театри, орієнтовані на освітню роботу та соціальний діалог («МІСТ», «МУР»), демонструють ефективність інтерактивності у формуванні колективної пам'яті, критичного мислення та громадянської ідентичності. По-третє, дослідження надає можливість виявити відкриті проблеми та перспективи подальших досліджень.

Висновки. Дослідження практик незалежних українських театрів «UZahvati», «МІСТ» та гурту «МУР» дає змогу виділити нові тенденції щодо інтерактивності як ключового чинника розвитку театрального мистецтва.

По-перше, інтерактивність реалізується на кількох рівнях: модифікація структури вистави, адаптивні сценарні рішення, просторове включення глядача, імпровізаційна взаємодія акторів та персоналізація емоційного досвіду. Глядач стає активним співтворцем: у «UZahvati» – через маршрути та аудіо/GPS-сигнали, у «МІСТ» – через імпровізаційні вправи та просторову інте-

грацію, у «МУР» – через музично-драматургічні перформанси та публічні обговорення. По-друге, інтерактивність виконує соціокультурну функцію: проекти з технологічними та імерсивними практиками («UZahvati») забезпечують високий рівень залучення, тоді як театри, орієнтовані на освітню роботу та соціальний діалог («МІСТ», «МУР»), формують колективну пам'ять, критичне мислення та громадянську ідентичність. Вона сприяє емпатії, колективному переживанню та розвитку соціально-комунікативних компетенцій аудиторії. По-третє, відкритими залишаються питання стандартизації оцінювання інтерактивності та її соціокультурного впливу, психологічних ефектів персоналізованих імерсивних практик, впливу на різні вікові та соціальні групи, а також ролі цифрових технологій у створенні рівноправного культурного досвіду. Таким чином, інтерактивність має подвійний характер: вона модернізує театральний процес та слугує інструментом соціальної трансформації. Незалежні театральні ініціативи формують нові моделі взаємодії, підвищують емоційну та когнітивну участь аудиторії і функціонують як платформа соціального діалогу, створюючи підґрунтя для подальших досліджень інтерактивності як багатовимірного феномена сучасного театрального простору.

Перспективи подальших досліджень полягають у систематичному вивченні впливу різних моделей інтерактивності на когнітивне, емоційне та соціокультурне залучення глядача, а також у дослідженні механізмів формування колективного наративу та громадянської ідентичності через театральну взаємодію. Важливим напрямом є оцінювання ефективності технологічних інновацій, як-от елементи віртуальної та доповненої реальності, мобільні додатки та мультимедійні інтеграції, у створенні персоналізованого та імерсивного досвіду.

Джерела та література

- Бангрович, М. В. (2019-а). Інтерактивний театр в Україні: світоглядний аспект. *Наукові підсумки 2019 року: матеріали XXXVII міжнародної науково-практичної інтернет-конференції*. Ч. 15. С. 5-6. Вінниця. URL: <https://surl.li/lansab>
- Бангрович, М. В. (2019-б). Становлення та розвиток інтерактивного театру в Україні на сучасному етапі: Форум-театр, Свідоцький театр, Плейбек-театр. *Культура та інформаційне суспільство XXI сто-*

Таблиця 1

Порівняльний аналіз інтерактивних та імерсивних практик незалежних українських театрів: «МУР», «МІСТ», «UZahvatі»*

Театр / Колектив	Формат / Жанр	Інтерактивні методи	Імерсивні техніки	Рівень інтегративності (1–5)	Кількість глядачів на проєкт	Тривалість проєкту	Участь у фестивалях / кількість прем'єр	Соціально-культурний ефект	Освітній ефект	Особливості аудиторної участі
UZahvatі	Імерсивний, інтерактивний, перформанс-променад	Активна участь глядача в сюжеті, вибір сценарних ліній, інтерактивні завдання	Використання міського простору, навушники, GPS-навігація, персоналізація досвіду	5	80–150	1–2 години	5 фестивалів / 3 прем'єри	Розвиток емпатії, соціальної рефлексії, критичного мислення	Так, через інтерактивні завдання та дискусії	Глядач стає співтворцем, впливає на наратив та внутрішнє переживання
МІСТ	Молодіжний інтерактивний театр, навчально-драматургічні експерименти	Дискусії з акторами, імпровізаційні вправи, інтеграція аудиторії в дійство	Часткова імерсія через сценічні простори та взаємодію	4	50–120	1 година	3 фестивалів / 4 прем'єри	Формування «розумного арлекіна», розвиток творчого потенціалу	Так, тренінги та інтерактивні вправи	Аудиторія активно впливає на розвиток сценічної дії, є партнером актора
МУР	Документально-музичний театр, історичний реп-мюзикл	Музично-драматургічні інтерактивні елементи, залучення глядачів до обговорень та презентацій	Використання сценографії та мультимедіа для занурення, відео- та аудіо-елементи	4	100–200	1,5–2 години	4 фестивалів / 2 прем'єри	Популяризація української культури, колективна пам'ять, культурна ідентичність	Частково, через історичні контексти та обговорення	Глядач впливає на сприйняття сюжету, інтегрується в композицію дійства
Інші незалежні театри	Перформанс, інтерактивний та документальний театр	Форум-театр, плейбек-театр, взаємодія з аудиторією в реальному часі	Просторові експерименти, використання технологій (VR/AR, мобільні додатки)	3–5	30–150	1–2 години	2–5 фестивалів / 1–3 прем'єри	Соціальна трансформація, підвищення громадської свідомості	Так, через освітні воркшопи	Активне залучення глядача, вплив на наратив і результати вистави

*Джерело: авторська розробка

- ліття: матеріали Всеукраїнської науково-теоретичної конференції молодих учених (м. Харків, 18–19 квітня 2019 р.). Харків: ХДАК. С. 243–244.
- Бангрови́ч, М. В. (2019-в). Шляхи розвитку інтерактивного театру в Україні. *Культурологія та соціальні комунікації: інноваційні стратегії розвитку: матеріали міжнародної наукової конференції*. Харків: ХДАК. С. 196–197.
- Барані́ченко, П. (2021, листопада 2). Про імерсивний театр і емоційну творчість. *Новини КНУКиМ*. Retrieved from <https://knukim.edu.ua/polina-baranichenko-promersyvnyj-teatr-i-emoczijnu-tvorchist/>
- Булгакова, К. О. (2021). Імерсивний театр в Україні (на прикладі театру «UZAHVATЬ»). *Міждисциплінарні наукові дослідження та перспективи їх розвитку: матеріали конференції* (м. Чернігів, Україна, 28 квітня 2023 р.). КНУКиМ. С. 336–337. <https://archive.liga.science/index.php/conference-proceedings/article/view/327/329>
- Важинський, С. А. (2024). Незалежний театр у соціокультурному просторі. *International Science Journal of Management, Economics & Finance*, № 3(5). С. 37–44. <https://doi.org/10.46299/j.isjmef.20240305.05>
- Губернатор, О. І. (2022). Імерсивні культурні практики ХХІ століття: особливості та прийоми. *Культурологічний альманах*, (3). С. 283–289. <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2022.3.36>
- Красненко, О. Л. (2023). Театральна інтерактивність як модель комунікації в сучасній культурі. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*, № 4. С. 45–50.
- Кучер, Р. (2021-а). Інтеграційні процеси інтерактивного театру для дітей в Україні. *Грааль науки*, № 1. С. 542–544. <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.19.02.2021.115>
- Кучер, Р. (2021-б). Культурогенез інтерактивного театру. *Збірник наукових праць ЛОГОС*. 173–174. <https://doi.org/10.36074/logos-26.02.2021.v3.57>
- МУР. (б. д.). Офіційний вебсайт театру «МУР». Retrieved from [https://uk.wikipedia.org/wiki/МУР_\(гурт\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/МУР_(гурт))
- Палько, І. М. (2009). Соціально-інтерактивний театр життя: гендерний аспект. У О. Л. Остапчук, Н. П. Павлик, & С. В. Котова-Олійник (уклад.), *Підготовка волонтерів до реалізації ідеї гендерної рівності: методичні рекомендації* (с. 144–149). <https://eprints.zu.edu.ua/4429/1/література.pdf>
- Пономаренко, Ю. (2017). Сучасні театралізовані дитячі вистави у контексті соціально-культурного розвитку дитини. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*, № 25. С. 190–195.
- Театр-студія «МІСТ». (б. д.). Офіційна сторінка театру. Retrieved from <https://kyivmaps.com/ua/places/most-teatr-studia>
- Українська правда. (2021, 27 жовтня). *Імерсивний театр в Україні: як це працює?* <https://life.pravda.com.ua/projects/uzahvati/2021/10/27/246285/>
- Bouko, S. (2014). Interactivity and immersion in a media-based performance. *Participations: Journal of Audience & Reception Studies*, Nr 11(1). P. 254–269. Retrieved from <https://www.participations.org/11-01-15-bouko.pdf>
- Kvirkvelia, M. (2018). Augusto Boal and interactive theatre. *Art Science Studies*, Nr 3–4(76–77). P. 133–145. Retrieved from <https://surl.li/ccaccf>
- UZahvati. (б. д.). Офіційний вебсайт театру UZahvati. Retrieved from <https://uzahvati.com.ua/>

References

- Bangrovych, M. V. (2019-a). Interactive theatre in Ukraine: A worldview aspect. In *Scientific results of 2019: Proceedings of the XXXVII International Scientific and Practical Internet Conference* (Part 15, pp. 5–6). Vinnytsia. Retrieved from <https://surl.li/lansab>
- Bangrovych, M. V. (2019-b). Formation and development of interactive theatre in Ukraine at the present stage: Forum theatre, Witness theatre, Playback theatre. In *Culture and Information Society of the 21st Century: Proceedings of the All-Ukrainian Scientific and Theoretical Conference of Young Scientists* (Kharkiv, April 18–19, 2019, pp. 243–244). Kharkiv: KhDAK.
- Bangrovych, M. V. (2019-c). Ways of developing interactive theatre in Ukraine. In *Culturology and Social Communications: Innovative Development Strategies: Proceedings of the International Scientific Conference* (pp. 196–197). Kharkiv: KhDAK.
- Baranichenko, P. (2021, November 2). About immersive theatre and emotional creativity. *KNUKiM News*. Retrieved from <https://knukim.edu.ua/polina-baranichenko-promersyvnyj-teatr-i-emoczijnu-tvorchist/>
- Bulhakova, K. O. (2021). Immersive theatre in Ukraine (on the example of the UZahvati theatre). In *Interdisciplinary Scientific Research and Prospects for Their Development: Conference Proceedings* (Chernihiv, Ukraine, April 28, 2023, pp. 336–337). KNUKiM. Retrieved from <https://archive.liga.science/index.php/conference-proceedings/article/view/327/329>
- Vazhynskyi, S. A. (2024). Independent theatre in the sociocultural space. *International Science Journal of Management, Economics & Finance*, Nr 3(5). P. 37–44. <https://doi.org/10.46299/j.isjmef.20240305.05>
- Hubernator, O. I. (2022). Immersive cultural practices of the 21st century: Features and techniques. *Culturological Almanac*, Nr 3. P. 283–289. <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2022.3.36>
- Krasnenko, O. L. (2023). Theatrical interactivity as a model of communication in modern culture. *Bulletin of the National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts*, Nr 4. P. 45–50.
- Kucher, R. (2021-a). Integration processes of interactive children's theatre in Ukraine. *Grail of Science*, Nr 1. P. 542–544. <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.19.02.2021.115>

- Kucher, R. (2021-b). Culturogenesis of interactive theatre. *Collection of Scientific Papers LOGOS*. 173-174. <https://doi.org/10.36074/logos-26.02.2021.v3.57>
- MUR. (n.d.). Official website of the "MUR" theatre. Retrieved from [https://uk.wikipedia.org/wiki/MYP_\(театр\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/MYP_(театр))
- Palko, I. M. (2009). Social-interactive theatre of life: Gender aspect. In O. L. Ostapchuk, N. P. Pavlyk, & S. V. Kotova-Oliinyk (Eds.), *Training volunteers to implement the idea of gender equality: Methodical recommendations* (pp. 144-149). Retrieved from <https://eprints.zu.edu.ua/4429/1/література.pdf>
- Ponomarenko, Yu. (2017). Modern theatrical performances for children in the context of their sociocultural development. *Ukrainian Culture: Past, Present, Ways of Development*, Nr 25. P. 190-195.
- Theatre Studio "MIST." (n.d.). Official page of the "MIST" theatre. Retrieved from <https://kyivmaps.com/ua/places/most-teatr-studia>
- Ukrainska Pravda*. (2021, October 27). Immersive theatre in Ukraine: How does it work? Retrieved from <https://life.pravda.com.ua/projects/uzahvati/2021/10/27/246285/>
- Bouko, S. (2014). Interactivity and immersion in a media-based performance. *Participations: Journal of Audience & Reception Studies*, Nr 11(1). P. 254-269. Retrieved from <https://www.participations.org/11-01-15-bouko.pdf>
- Kvirkvelia, M. (2018). Augusto Boal and interactive theatre. *Art Science Studies*, Nr 3-4(76-77). P. 133-145. Retrieved from <https://surl.li/ccaccf>
- UZahvati. (n.d.). Official website of the UZahvati theatre. Retrieved from <https://uzahvati.com.ua/>

Oleksandr Yandola

Interactivity in independent theater communities: the experience of the theaters «MUR», «MIST», «UZahvati»

Abstract. *The purpose of this article* is to determine the artistic, socio-cultural, and technological dimensions of interactivity in modern Ukrainian independent theatre communities using the examples of the theatres «UZahvati», «MIST», and the «MUR» group. The study aims to identify the artistic, sociocultural, and technological dimensions of interactivity and to explore how interactive practices influence the formation of new narratives, social reflection, and collective cultural experience, as well as the transformation of traditional ideas about the role of the spectator in the theatrical process. *The research methodology* combines elements of the historical method, the structural-functional approach, and phenomenological and descriptive methods. This integrated approach enables an in-depth examination of the interaction between actors and audiences and an assessment of interactivity's impact on the sociocultural environment. *The scientific novelty* of the work lies in the complex integration of conceptual models of interactivity developed by both international and Ukrainian scholars with the practical approaches of Ukrainian independent theaters. This integration demonstrates the mechanisms for shaping active audience participation, collective emotional experience, critical thinking, and the development of empathy. The *conclusions* emphasize that the interactive practices implemented in the projects «UZahvati», «MIST» and «MUR» enable the audience to become active co-creators of the performance. They foster an environment of social interaction, contribute to the consolidation of civic identity, and open new avenues for the artistic transformation of theatrical art. At the same time, interactivity serves as an effective tool for adapting the theatrical process to technological changes and sociopolitical challenges of the present, promoting the development of innovative forms that combine aesthetic renewal with sociocultural functions. Thus, interactive theatre in Ukraine's independent communities emerges as a key factor in the modernization of theatrical practice, ensuring the synthesis of artistic, technological, and sociocultural components within the contemporary art discourse.

Keywords: interactive theatre, immersion, sociocultural interaction, co-creation, independent theater communities, «UZahvati», «MIST», «MUR», contemporary Ukrainian theatre.

Подано до редакції 30.10.2025

Підписано до друку 25.11.2025