

УДК 316.722

DOI 10.32461/2226-3209.1.2025.327936

Цитування:

Морозюк Ю. В., Степаненко Л. М. Концепти «інтерактивність» та «інтерація» в українській та зарубіжній культурологічно-мистецькій думці ХХІ століття. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв* : наук. журнал. 2025. № 1. С. 129–133.

Moroziuk Yu., Stepanenko L. (2025). The Concepts of "Interactivity" and "Interaction" in Ukrainian and Foreign Cultural and Artistic Thought of the XXI Century. *National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald: Science journal*, 1, 129–133 [in Ukrainian].

Морозюк Юрій Вікторович,
аспірант Національної академії
керівних кадрів культури і мистецтв
<https://orcid.org/0009-0003-2403-6542>
dkr3124.umoroz@dakkkim.edu.ua

Степаненко Людмила Михайлівна,
доктор педагогічних наук, доцент,
перший проректор з науково-педагогічної
роботи Національної академії
керівних кадрів культури і мистецтв,
заслужений працівник культури України
<https://orcid.org/0000-0002-5508-237>
stepanenkolm@gmail.com

КОНЦЕПТИ «ІНТЕРАКТИВНІСТЬ» ТА «ІНТЕРАКЦІЯ» В УКРАЇНСЬКІЙ ТА ЗАРУБІЖНІЙ КУЛЬТУРОЛОГІЧНО-МИСТЕЦЬКІЙ ДУМЦІ ХХІ СТОЛІТТЯ

Метою статті виступає аналіз концептів «інтерактивності» та «інтерації» в українській та зарубіжній культурологічній та театральній думці ХХІ століття. **Методологія дослідження** побудована на міждисциплінарному підході із застосуванням таких методів як аналіз, що допоміг висвітлити різницю між іммерсивним та інтерактивним театром, узагальнення (для виокремлення основних підходів до інтерпретації інтерактивності) та порівняльний. **Наукова новизна** полягає у аналізі концептів «інтерактивності» та «інтерації» в українській та зарубіжній культурологічній та театральній думці ХХІ століття. **Висновки.** Сьогодні в умовах діджиталізації мистецька діяльність шукає нові форми взаємодії з глядачем, де інтерактивність стає ключовим елементом комунікації. Дослідження зарубіжних і вітчизняних науковців розкривають різні аспекти інтерактивності в театрі та культурно-мистецьких проєктах, а саме кросдисциплінарність, фокус на глядачі, співтворчість та іммерсивність. О. Красненко аналізує інтерактивність як міждисциплінарне явище, що розвивається під впливом цифрових технологій. А. Боаль у концепції «театру пригноблених» розглядає активну участь глядача у виставі, пропонуючи методи форум-театру та невидимого театру. В. Вовкун акцентує увагу на співтворчості режисера з іншими митцями, що формує емоційно-залучений мистецький продукт. Хоман Д. та Хоман С. аналізують взаємодію театру з відеоіграми, використання іммерсивних технологій та роль глядача як активного учасника дійства, що свідчить про постійний розвиток інтерактивності в мистецтві як ефективного способу комунікації та залучення аудиторії.

Ключові слова: театр, культурний простір, культурологічна думка, інтерактивність та інтерація.

Moroziuk Yuri, Postgraduate Student, National Academy of Culture and Arts Management; Stepanenko Lyudmila, Doctor of Pedagogical Sciences, Associate Professor, First Vice-Rector for Scientific and Pedagogical Work of the National Academy of Leading Personnel of Culture and Arts, Honored Worker of Culture of Ukraine

The Concepts of "Interactivity" and "Interaction" in Ukrainian and Foreign Cultural and Artistic Thought of the XXI Century

The purpose of the research is to analyse the concepts of "interactivity" and "interaction" in Ukrainian and foreign cultural and theatrical thought of the 21st century. **The research methodology** is based on an interdisciplinary approach, employing methods such as analysis, which helped to highlight the difference between immersive and interactive theatres, generalisation (to distinguish the main approaches to the interpretation of the interactivity), and comparison. **The scientific novelty** is the analysis of the concepts of "interactivity" and "interaction" in Ukrainian and foreign cultural and theatrical thought of the 21st century. **Conclusions.** Today, in the context of digitalisation, artistic activity seeks new forms of interaction with the audience, where interactivity becomes a key element of communication. The researches, by foreign and domestic scholars, reveal different aspects of interactivity in theatre and cultural-artistic projects, such as cross-disciplinarity, audience focus, co-creation, and immersiveness. O. Krasnenko analyses interactivity as an interdisciplinary phenomenon developing under the influence of digital technologies. A. Boal, in his concept of the "Theatre of the Oppressed", considers the active participation of the audience in the performance and proposes methods of forum theatre and invisible theatre. V. Vovkun emphasises the co-creation of the director with other artists to form an emotionally engaging artistic product. D. Homan and S. Homan analyse the interaction of theatre with video games, the use of immersive technologies, and the role of the spectator as an active participant in the performance, which indicates the continuous development of interactivity in art as an effective means of communication and audience engagement.

Keywords: theatre, cultural space, cultural studies thought, interactivity, and interaction.

Актуальність теми дослідження. У сучасних умовах цифровізації та віртуалізації різних сфер функціонування суспільства від надання певних соціальних послуг до освіти та документообігу. Різні сфери соціуму почали пошуки нових шляхів репрезентації та комунікації із громадянами, не обминуло це питання і мистецьку діяльність, яка спрямована на розвиток мистецької культури глядача, формування його цінностей та вироблення нового культурно-мистецького продукту, що зацікавив би його. У цьому аспекті одним з важливих векторів постає девелопмент нових форм взаємодії із глядачем та його зацікавлення у виставі чи артпроекті, що охоплює образотворче, музичне, декоративне, хореографічне та театральне мистецтво. Саме інтерактивність виступає одним з головних форм комунікації креативної групи із споживачем, оскільки вона має динамічну природу, це зумовлює постійну її модернізацію та актуальність дослідження.

Аналіз досліджень і публікацій. Питання комунікативного характеру мистецтва та культурно-мистецьких проєктів стали предметом досліджень багатьох зарубіжних та вітчизняних науковців. Комунікативну функцію фестивальної діяльності як форми трансляції культурного продукту аналізує у працях А. Святненко [6, 10] та Т. Рева [10]. Театральній інтерактивності у контексті розвитку сучасного культурного простору присвячені роботи О. Красненка [4,5], К. Велгем [11], М. Броса та ін. У контексті театральної думки питання інтеракції та інтерактивності розкривають у своїх працях К. Станіславської [7], О. Клековкіна, А. Кравченко та ін. Незважаючи, на масив дослідження, питання висвітлення понять «інтерактивність» та «інтеракція» у театрі потребує додаткових досліджень, як явища, що перебувають у перманентній модернізації.

Метою статті виступає аналіз концептів «інтерактивності» та «інтеракції» в українській та зарубіжній культурологічній та театральній думці.

Виклад основного матеріалу. У своїй статті «Інтерактивність як явище культурного простору кінця XX – початку XXI століття» О. Красненко аналізує питання інтерактивності як елемент культурного простору нового тисячоліття. Дослідник підкреслює міждисциплінарний характер цього явища, що ефективно застосовується як специфічна форма комунікаційного процесу у таких науках як педагогіка, журналістика, соціальні комунікації, культурологія та мистецтвознавство, зокрема. Аналізуючи останні, він зазначає, що у артпросторі цей явище в основному інтерпретується як певна

«некласична» інтеракція індивідуума та артефакту, яке зумовлено дигіталізацією, віртуалізацією та розширенням технологічних можливостей мереж. Автор визначає, що це найголовніший елемент сучасного цифрового простору [4, с. 165-166]. В іншій своїй науковій праці «Театральна інтерактивність як модель комунікації в сучасній культурі» О. Красненко акцентує на основних теоріях театральної інтерактивності як комунікаційного процесу, а саме автор звертається до теорій М. Л. Раяна, С. Діксона, М. Лопеса та концепції театру А. Боала, пропонуючи свої власні критерії цієї інтерактивності – мислення поза просторового характеру, релятивізм глядача та актора, послідовність, залученість глядача та спрощеність [5, с. 49].

У спільній статті Деніель Хоман та Сідні Хоман «Інтерактивний театр відеоігор: геймер як драматург, сценарист та актор» розкривають основний творчий потенціал інтерактивності, театру та дизайну ігор, адже синтез цих трьох елементів дозволяє проєктувати цікаві та захопливі сюжетні лінії комп'ютерного ігрового продукту. Автори прослідковують розвиток та взаємозв'язок двох категорій – театральної інтерактивності та відеоігри. Перша дозволяє через взаємодію із акторами та сценічними простором переживати відчуття головних героїв художньої постановки, натомість, другі шляхом визначення дій головного героя гри спрямовувати та змінювати основну фабулу гри та її кінцівку. У цьому аспекті відбувається подвійне переплетіння віртуальної (створеної) ситуації / середовища із його сприйняттям як реальності, що переплітається із задумом автора. Отже, завдяки залученості двох типів інтерактивної взаємодії театральної та геймерівської – гравець опиняється у інтерактивному просторі, де створюється ілюзія вибору або впливу на сюжет у чітко визначеному фреймі подій [9].

Бразильський режисер та драматург, викладач Аугусто Боаль у своїй праці «Ігри для акторів та неакторів» розкриває питання організації театру та механізмів розкриття його основних завдань та комунікації із глядачем, який виступає повноцінним учасником перформансу та бере участь у руйнуванні «четвертої стіни». Режисер відштовхується від семантичної природи термін «an actor», яке походить від латинської мови act – діяти, тобто головні герої вистави презентуються як активними та елементами певного дійства, що втілюються через інтерактивні способи взаємодії із зовнішнім середовищем, включаючи глядачів. Глядачі та актори піддаються декільком типам ігрових інтеракцій, а саме:

- Реструктуризація взаємовідносин м'язів, які включають такі форми прояву як контакт, рух, повітряна кулька тощо, променад, типи ходи різних тварин, масаж, інтеграційні ігри та тяжіння тощо;

- «Слухати те, що ми чуємо» охоплює п'ять циклів взаємодій – ритми, мелодії, звуки (шуми), ритм дихання та внутрішні ритми, що визначають художній образ вистави;

- Динамізація кількох чуттів розкривається у двох циклах – простір та сліпота. Перший полягає у виклику необхідних емоцій через просторову інтерактивність (занадто великий чи малий простір). Другий у сенсуалістсько-чуттєвому сприйнятті світу без візуального супроводу.

- «Бачити те, на що дивимось» – це комбінація ряду послідовностей та ігор. До таких послідовностей належать: дзеркала як фактор відзеркалення внутрішнього та зовнішнього світу героя; моделювання (основні форми взаємодії через тандем скульптор-модель); ляльок маріонеток. Ігри представлені у формі ігор – образів, ритуалізації (маски), персонажів, предметів та втілення авторитарності у просторі;

- Пам'ять чуттів – це синтез уяви, досвіду, екстраполяції та проєктування в майбутнє.

А. Боаль, розкриваючи свою концепцію театру пригноблених, виокремлює три її складові – театр образів, невидимий театр та форум-театр. При цьому вони перебувають у постійній динаміці та взаємодоповненні один одного. Перший театр образів презентується в пластиці, яка розкривається через низку технік, образів, а саме: динамізація, перехід, «поліцейський у голові». Ці техніки в інтерактивній формі розкриваються через вправи ідеологічного, емоційного, сценарного та позасценарного «розігріву» підготовки. Другий – містить у собі імерсивну природу, завдяки розмитості меж сценічної дії. Третій – має дискусійний характер. Невидимий театр постає в розмитті меж, коли глядач та актори перебувають у одному просторі, при цьому глядачі одночасно виступають учасниками перформансу або вистави. А. Боаль застосовує цей метод взаємодії у публічних місцях (площі, торгові центри, ринки та інші) шляхом моделювання конфліктної (суперечливої) ситуації, де глядачі мають обрати своє амплу несвідомо, не знаючи, що це вистава. Такими провокативними сценами можуть бути прояви расизму, демонстративний харасмент, пікнік, загублена дитина та інші. Театр-форум, на думку, А. Боаля – це тип боротьби між глядачем та акторами, тобто він відходить від класичного дидактичного театру і набуває педагогічної природи зі свідомим вибором. Якщо у невидимому театрі лише актори знають фабулу вистави, що

розгортається у публічному просторі та її спрямовують, а глядачі стають її активними учасниками без знання про це, то у театрі-форумі глядачі усвідомлюють свою роль у виставі поступово та занурюються у неї шляхом дилем, повторюваності та імерсивності [1].

У праці «Мистецтво режисури масових видовищ» український режисер, лібретист Василь Вовкун розглядає питання інтерактивної природи у театрі у контексті категорії співтворчості учасників постановки. Розкриваючи основні етапи алгоритму масових видовищ, він підкреслює, що режисура являє собою своєрідний процес міфотворення, що визначає основну концепцію майбутнього культурного продукту та його аксіологічні складові. Він виокремлює декілька складових цього процесу: одухотворення, видава, трансферт, безпосередньо режисура, матеріалізація та співтворчість. Саме остання поміж інших містить комунікативну складову, яка розкривається через форми дискурсів та діалогічність. Дослідник акцентує увагу на співтворчості режисера з п'ятьма категоріями митців [2]:

- режисер – сценограф, де виокремлюються три підходи до комунікації між учасниками постановки: домінанта режисера, де сценограф просто реалізовує вже сформовану ідею; рівність, де пошук креативного синтезу мистецьких форм відбувається у тандемі режисера та художника; свобода вибору сценографа, де митець пропонує власне бачення художнього оформлення режисерського задуму [3, 72];

- режисер – композитор фокусується на емоційно-чуттєвому підсиленні будь-якого художнього образу видовища. У цьому контексті також виділяють три основні моделі партнерства: 1) запрошення композитора для втілення (трансферт) художньої ідеї режисера; 2) запрошення композитора вже з готовою художньою ідеєю для її сценічного втілення; 3) діалог режисера та композитора щодо формування художнього образу [2, 273];

- режисер – хормейстер спрямований на емоційній складовій видовища, яка спрямована, як зазначає К. Станіславська, на кульмінацію дійства. Також хор містить діалогічну природу, зокрема спосіб виконавства антифон, коли дві частини хору перегукуються між собою, що збільшує ефект імерсивності глядачів у дійство [2, 283];

- режисер – балетмейстер – це ще одна форма візуалізації та пластичної трансляції основних ідей твору. У режисерській інтеракції з балетмейстером виокремлюють три основні типи взаємодії: постановка, педагогіка та реставрація. Перший – це хореограф постановник певного театрального дійства або

балету чи вистави загалом. Другий – виконує лише функцію репетитора з яким автори відпрацьовують свої партії, натомість третій тип працює над відновленням певної хореографічної постановки або її фрагменту на основі вже створених образів балетмейстером-постановником [2, 299];

- режисер – диригент втілюється у три основні форми співтворчості, а саме: 1) запрошений диригент для сценічного втілення музичного твору; 2) запрошений режисер для сценічного втілення музичного задуму диригента; 3) спільний творчий процес щодо візуального та музичного втілення художнього задуму [2, 302].

Шведський дослідник з Університету Лінчепінг Матіас Брос аналізує питання інтерактивності у театрі у своїй праці «Театральна вистава як взаємодія між акторами та аудиторією». У своїй статті він здійснює аналіз в основному невербальної комунікації глядачів та акторів під час вистави, а саме на прикладі французької драматургії. Дослідження побудовано навколо розкриття біхевіоризму глядачів, а саме їх сприйняття та реакції на події, що відображено на сцені. До них належать такі звукові форми як кашель, покашлювання горла та сміх. За допомогою методу бесіди (Conversation Analysis) автор висвітлює безпосередні емоційні рефлексії аудиторії під час та поза виставою, зокрема прослідковується зв'язок між тенденцією тиші під час монологів та діалогів на сцені та «перешіптуванням» - під час рухових (танцювальних) моментів. Особливу увагу, М. Брос приділяє сміху, де виокремлює декілька його вимірів застосування – сміх на сцені як частина художнього образу героя або розкриття сюжетної лінії; сміх глядачів як реакція на події, що розгортаються на сцені; колективних сміх, що виступає найвищою формою об'єднання та комунікації аудиторії з акторами, що супроводжується руйнуванням «четвертої стіни» [8, 116–132].

Журналістка у сфері культури Кейт Велхем у своїй статті «Імерсивний та інтерактивний театр», аналізуючи ці два типи театру, підкреслює, що вони спрямовані на аудиторію, що визначається активною участю у постановках та походять від мистецьких практик «хеппенінгу» 1950-х років та експериментальних студій 60-х років ХХ століття (The Living Theatre). К. Велхем виокремлює риси цих театрів, що дозволяються залучати аудиторію: дизайн середовища (сценічний простір створюється з метою тотального занурення глядача у його середину); аудиторія як агент дії (глядач має можливість взаємодіяти з будь-якими предметами на сцені, акторами та впливати на розвиток історії, як це

втілено у «театр-форумі» А. Боалю); мультичуттєвий досвід (ефект занурення забезпечується застосуванням різного інструментарію для чуттєвого сприйняття – звук, запах, візуальний ряд, тактильність, кінестетика тощо), тісна взаємодія між аудиторією та артистами (глядач як учасник вистави, який у невербальній та вербальній формі контактує з акторами); нелінійне оповідання (імерсивний театр зазвичай уникає традиційних лінійних наративів на користь фрагментованих або декількох паралельних сюжетних ліній. Ця нелінійність сприяє сторітелінгу вистави та її сприйняттю. Основною відмінністю імерсивного театру, що виділяє його від інтерактивного є спрямованість на найвищу форму емоційності, тобто імерсивний театр спрямований на «шокову» терапію, що дозволяє одразу занурити глядача у ситуацію, натомість інтерактивний має чіткий сюжет за яким йде глядач та інструменти його залучення. Прикладами таких театрів можуть виступати експериментальні британські театральні колективи – Punchdrunk, Shunt, Swamp та ін. [11].

Наукова новизна полягає в аналізі концептів інтерактивності та інтеракції в українській та зарубіжній культурологічній та театральній думці ХХІ століття.

Висновки. Сьогодні в умовах діджиталізації мистецька діяльність шукає нові форми взаємодії з глядачем, де інтерактивність стає ключовим елементом комунікації. Дослідження зарубіжних і вітчизняних науковців розкривають різні аспекти інтерактивності в театрі та культурно-мистецьких проєктах, а саме кросдисциплінарність, фокус на глядачі, співтворчість та імерсивність. О. Красненко аналізує інтерактивність як міждисциплінарне явище, що розвивається під впливом цифрових технологій. А. Боаль у концепції «театру пригноблених» розглядає активну участь глядача у виставі, пропонуючи методи форум-театру та невидимого театру. В. Вовкун акцентує увагу на співтворчості режисера з іншими митцями, що формує емоційно-залучений мистецький продукт. Д. Хоман та С. Хоман аналізують взаємодію театру з відеоіграми, використання імерсивних технологій та роль глядача як активного учасника дійства, що свідчить про постійний розвиток інтерактивності в мистецтві як ефективного способу комунікації та залучення аудиторії.

Література

References

1. Боаль А. Ігри для акторів та неакторів. Київ, 2016. 264 с. URL: <https://tdd.org.ua/uk/boal-ukrayinskoyu-teper-vilno-i-u-vidkrytomu-dostupi> (дата звернення: 10.12.2024).
2. Вовкун В. Мистецтво режисури масових видовищ. Друге видання. Київ : НАКККиМ, 2020. 364 с.
3. Вовкун В. Режисер та художник-сценограф: аспекти співтворчості. *Культурні та мистецькі студії XXI століття: науково-практичне партнерство* : матер. II Міжнар. наук.-практ. конф. (Київ, 10 листопада 2021 р.) / М-во культ. та інформ. політики України; Нац. акад. кер. кадрів культ. і мистец. Київ : НАКККиМ, 2021. С. 72.
4. Красненко О. Інтерактивність як явище культурного простору кінця ХХ – початку ХХІ століття. *Питання культурології*. Київ. 2023. № 42. С. 163–172. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.42.2023.293771>.
5. Красненко О. Л. Театральна інтерактивність як модель комунікації в сучасній культурі. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2023. № 4. С. 45–50. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.4.2023.293716>.
6. Святненко А. В. Фестиваль як форма сучасної комунікації. *Культурні та мистецькі студії XXI століття: науково-практичне партнерство* : матер. IV Всеукр. наук.-практ. конф. / М-во культ. України та інформ. політики ; Нац. акад. кер. кадрів культ. і мистец. (Київ, 09 листопада 2023 р.). Київ : НАКККиМ, 2023. С. 74–75.
7. Станіславська К. Мистецько-видовищні форми сучасної культури : монографія. Друге видання. Київ : НАКККиМ, 2016. 352 с.
8. Broth M. The Theatre Performance as Interaction between Actors and Their Audience. *Nottingham French Studies*. 2011. № 50(2). Pp. 113–133. DOI: <https://doi.org/10.3366/nfs.2011-2.006>.
9. Homan, Daniel & Homan, Sidney. The Interactive Theater of Video Games: The Gamer as Playwright, Director, and Actor. *Comparative Drama*, 2014. № 48 (1). Pp. 169–186. DOI: <https://doi.org/10.1353/cdr.2014.0000>.
10. Reva T., Sviatnenko A. Contemporary Festival and Competition Activities of National Opera Houses of Kyiv, Odesa, and Lviv: Socio-Cultural Context. *National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald*. 2023. № 2. Pp. 36–41.
11. Wellham K. Immersive and Interactive Theatre. 2024. URL: <https://immersiveexperience.network/articles/immersive-and-interactive-theatre/> (дата звернення: 02.01.2025).

1. Boal, A. (2016). Games for Actors and Non-Actors. Kyiv. Retrieved from: <https://tdd.org.ua/uk/boal-ukrayinskoyu-teper-vilno-i-u-vidkrytomu-dostupi> [in Ukrainian].
2. Vovkun, V. (2020). The Art of Directing Mass Spectacles. Second edition. Kyiv [in Ukrainian].
3. Vovkun, V. (2021). Director and Set Designer: Aspects of Co-Creation. Cultural and Artistic Studios of the 21st Century. Proceedings II International Scientific and Practical Conference, November 10, 2021. Ministry of Culture and Information Policy of Ukraine; National Academy of Cultural and Arts Management, 72 [in Ukrainian].
4. Krasnenko, O. (2023). Interactivity as a Phenomenon of Cultural Space in Late XX–Early XXI Century. *Issues of Cultural Studies*, 42, 163–172. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.42.2023.293771> [in Ukrainian].
5. Krasnenko, O. (2023). Theatrical Interactivity as a Model of Communication in Modern Culture. *National Academy of Culture and Arts Management Herald*, 4, 45–50. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.4.2023.293716> [in Ukrainian].
6. Sviatnenko, A. (2023). Festival as a Form of Modern Communication. Cultural and Artistic Studios of the XXI century. Proceedings of the IV All-Ukrainian Scientific-Practical Conference (Kyiv, November 9, 2023). (pp. 74-75) [in Ukrainian].
7. Stanislavska, K. (2016). Artistic and Spectacular Forms of Modern Culture. Second edition. Kyiv [in Ukrainian].
8. Broth, M. (2011). The Theatre Performance as Interaction between Actors and Their Audience. *Nottingham French Studies*, 50 (2), 113–133. DOI: <https://doi.org/10.3366/nfs.2011-2.006> [in English].
9. Homan, D., Homan, S. (2014). The Interactive Theater of Video Games: The Gamer as Playwright, Director, and Actor. *Comparative Drama*, 48 (1), 169–186. DOI: <https://doi.org/10.1353/cdr.2014.0000> [in English].
10. Reva, T., Sviatnenko, A. (2023). Contemporary Festival and Competition Activities of National Opera Houses of Kyiv, Odesa, and Lviv: Socio-Cultural Context. *National Academy of Culture and Arts Management Herald*, 2, 36–41 [in English].
11. Wellham, K. (2024). Immersive and Interactive Theatre. Retrieved from: <https://immersiveexperience.network/articles/immersive-and-interactive-theatre/> [in English].

Стаття надійшла до редакції 03.01.2025
Отримано після доопрацювання 05.02.2025
Прийнято до друку 14.02.2025