

Інтерактивність та перформативність віртуальної комунікації в театральних та кінопросторах культури

Interactivity and Performativity of Virtual Communication in the Cultural Domains of Theatre and Cinema

УДК 37.091.313:[316.77:004]

DOI: 10.31500/2309-8813.20.2024.319162

Анастасія Кравченко

Доктор мистецтвознавства, доцент,
заступник завідувача відділу теорії та історії культури,
Інститут проблем сучасного мистецтва
Національної академії мистецтв України
e-mail: kravchenko@mari.kyiv.ua

Anastasiia Kravchenko

Doctor of Study of Arts, Associate Professor,
Deputy Head of the Department of Theory and History
of Culture, Modern Art Research Institute
of the National Academy of Arts of Ukraine
orcid.org/0000-0001-6706-7937

Анотація. Стаття присвячена дослідженню взаємозв'язку інтерактивності та перформативності у віртуальній комунікації у творах театального та кіномистецтва як механізму формування дигітального простору нової культурної реальності. З'ясовано, що сучасні сценічні та кінематографічні практики, орієнтовані на інтерактивність та перформативність віртуальної комунікації, характеризуються значним ступенем технологічної залежності від цифрових інструментів, що стимулює інтермедіальні адаптації контенту з урахуванням дигітальних форматів їх репрезентації. Висвітлено тенденції медіатизації театральних просторів шляхом застосування екранних технологій цифрового моделювання динамічних візуальних образів і середовищ, а також ознаки театралізації та гейміфікації кінопросторів культури. Визначено, що інтерактивність може виступати засобом реалізації перформативності і, навпаки, перформативність може містити інтерактивний компонент. На матеріалах аналізу театальної вистави «Bubble Jam» та інтерактивного фільму «Late Shift» доведено, що в системі віртуальної комунікації явища інтерактивності та перформативності сприяють «стиранню» меж фізичного і дигітального простору, що пов'язані з розширенням інтермедіальних проєкцій у суміщенні художніх і технічних мовнознакових систем та типів комунікації, змінюють вектори інформаційного обміну з односторонньої на багатосторонню комунікацію зі зворотнім зв'язком, підвищують мобільність та персоналізованість комунікації, характеризуються партисипативністю та інклюзивністю, а також наявністю можливості конструювання віртуальної ідентичності у процесах креативного самовираження та соціалізації.

Ключові слова: інтерактивність, перформативність, кіномистецтво, кінотекст, інтерактивне кіно, сценічне мистецтво, театральна культура, медіаперформанс, дигітальна культура.

Постановка проблеми. Сьогодні перформативність та інтерактивність стають «частиною нової «галактики» стандартів сприйняття, яка охоплює і (ре)формує наші органи чуття: нової електронної культури» (Voennis, 2003, р. 44). Спостерігаємо, як виникнення цифрового мистецтва та еволюція театральних і кінематографічних практик у контексті переосмислення їх інтермедіальної специфіки у креативних форматах дигітальної культури, призводить до трансформації комунікативних стратегій. Отже, осмислення значення явищ перформативності та інтерактивності у їх комунікативній специфіці, що забезпечує формування нових досвідів віртуальної взаємодії, є актуальним завданням, що характеризується науковою доцільністю.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблематика статті охоплює питання, що перебувають на міждисциплінарному перетині і є предметом вивчення теорії комунікації, медіазнавства, семіотики, культурології, філософії, мистецтвознавства. Звернення до загальних проблем

культури і комунікації потребує апеляцій до робіт, де у соціокультурному ракурсі розглядається поняття комунікації та простежується еволюція відповідних процесів у історичній ретроспективі та з позицій сучасності [1]. Щодо останнього треба зазначити, що у нашій роботі фокус уваги концентрується на проблемах віртуальної комунікації, опосередкованої технологічним прогресом, що сприяє появі та масштабуванню дигітального простору культури у розмаїтті новітніх цифрових форм її репрезентацій.

Питання віртуальної комунікації нині вивчається багатьма дослідниками, серед яких згадаймо роботу О. Бойко, де узагальнюються попередні напрацювання і комплексно розкриваються філософські, психологічні, когнітивні, лінгвістичні, культурологічні, семіотичні та екологічні аспекти віртуальної комунікації [2]. На основі виокремлення різноманітних векторів такого типу комунікації формується уявлення про її антропологічний вимір, попри характеристику віртуальності як «квазіреальності деяких об'єктів та їх властивостей» [4, с. 38]. Згадані питання активно дискутуються у науковому середовищі, що спрямовує до осмислення антропологічних аспектів віртуальної реальності, яка нині «постає особливим середовищем соціалізації індивіда <...> сприяє розвиткові нових форм комунікації, формуванню нового світогляду людей, реалізації їх творчої сутності, впливає на формування особистісної ціннісно-сміслової системи» [6, с. 89]. Як зауважує Ж. Денисюк, «комунікативні практики в кіберпросторі дедалі більше доповнюють реальність, дозволяючи людині задовольняти потреби в інформації, комунікації, власній презентації в соціальних мережах та творчій активності» [5, с. 30].

Отже, з огляду на результати наявних досліджень, не потребує додаткового обґрунтування те, що інтернет-комунікація є сформованим трендом соціальних практик повсякденності, які розвиваються і примножуються у дигітальному середовищі культури, у т. ч. з огляду на їх перформативність та інтерактивність, що відповідає потребам аудиторії. Серед інших трендів віртуальної комунікації, які формуються під впливом технологій і суспільних трансформацій, можна виділити появу гібридних форматів освітніх, культурно-мистецьких подій (конференцій, лекцій, майстер-класів, фестивалів тощо), віртуальні тури та цифрові виставки, інтерактивні проекти, створення культурного контенту в соціально-комунікативних мережах, гейміфікацію культурних процесів (культурна комунікація з елементами гри або змагання в онлайн-середовищі) тощо.

Ці та інші тенденції віртуальної комунікації з акцентом на її перформативності, інтерактивності, інтермедіальності, персоналізованості та інклюзивності досліджують багато науковців, розглядаючи ці питання у категоріальній призмі різних гуманітарних наук. Серед них згадаймо праці М. Виноградової, Ю. Висоцької, О. Кирилової, Ю. Роїк, В. Різуна, Ю. Романишиної, С. Русакова, М. Симон, R. Helles, J. E. Mueller, W. Mules, J. Paech, J. Schröter та інших українських і зарубіжних вчених.

Тут варто зазначити, що наукове підґрунтя розгляду окресленої вище специфіки віртуальної комунікації формується на теоретико-методологічній базі досліджень загальних питань перформативності та інтерактивності (Sidey Myoo / Michał Ostrowicki, J. Sluijs, A. Smelik), а також проблем інтермедіальності перформативних видів мистецтв (Ж. Скляренко, L. Bieszczad), зокрема виконавської інтермедіальності та мультимодальності (P. Bäckström, L. Ellestrom, H. Führer, B. Schirmacher). Якщо з усього розмаїття інтермедіальних студій виокремити проблематику дослідження текстів кіно і театральних вистав, доцільним також видається розгляд праць V. Appler, D. Chateau, V. Duggal, C. Maithani, J. Moure, J. Murphy, K. Reilly та ін., що в методологічному плані складають культурно-семіотичну підоснову для вивчення аналогічних процесів, але в їх дигітальних проєкціях.

Водночас, осмислення перформативності та інтерактивності нових форм віртуальної комунікації, що виникають у середовищі сценічних та екранних видів мистецтв, хоча й перебувають у фокусі уваги науковців (С. Balme, P. Voennis, E. Fuoco), однак потребують подальшого дослідження з огляду на високу динаміку технологічного прогресу та соціокультурних трансформацій XXI століття.

Мета статті полягає у дослідженні взаємозв'язку інтерактивності та перформативності у віртуальній комунікації в творах театрального й кіномистецтва як механізму формування дигітального простору нової культурної реальності.

Виклад основного матеріалу. Вивчення процесів віртуальної комунікації дозволяє констатувати, що обмін інформацією та ідеями між людьми за допомоги цифрових технологій та інтернету «стирає різницю між штучною та темпорально існуючою реальністю» [3, с. 7]. Спостерігаємо, як традиційні форми соціокультурної взаємодії еволюціонують з огляду на створення нових дигітальних платформ для побудови особистих, професійних та культурних зв'язків. Віртуалізація культурного простору та поява цифрового мистецтва, орієнтованого на дигітальні формати культурного виробництва і споживання, докорінно змінюють характер комунікації щодо її соціально-демографічних, просторово-часових, соціокультурних, мультимодальних, перформативних, інтерактивних та інших специфікацій і категорій.

Звертаючи увагу на перформативність віртуальної комунікації, зазначмо, що це поняття виникає на перетині концепцій перформативності та дигітальності, окреслюючи здатність віртуальних актів комунікації (символічних дій, жестів, висловлювань) моделювати, змінювати або, навпаки, стабілізувати (підтверджувати) культурну реальність матеріально-речового або цифрового світу. Тож, на думку вчених, «завдяки перформативності глядачі можуть трансформувати ідеї, що містяться в творі мистецтва, у значення в своїй свідомості, а отже, розкривати його концептуальний зміст» (Sidey Muoo, 2021, р. 76).

Доповнює розуміння специфіки комунікативних зв'язків, характерних для цифрової епохи, поняття інтерактивності. На відміну від перформативності, що фокусує увагу на символічній дії та результаті комунікації, інтерактивність характеризує сам процес комунікативної взаємодії у віртуальному просторі, що має свої особливості. Останні полягають у тому, що процес двосторонньої (або багатосторонньої) взаємодії між комунікантами реалізується через цифрові засоби і платформи з можливістю активного впливу на зміст і результат комунікації з моделюванням ефекту присутності та часопросторової синхронізації у віртуальному середовищі. Таким чином, як констатують дослідники, «перформативність пов'язана з суб'єктом <...> головним чином його ментальним процесом, який ініціюється та спрямовується інтерактивною структурою твору мистецтва» (Sidey Muoo, 2021, р. 76).

Як бачимо, функціонування нових культурно-мистецьких практик у дигітальному просторі тісно пов'язано з перформативністю та інтерактивністю, що трансформують систему комунікації у всьому розмаїтті її складових. Вказане особливо яскраво проявляється у процесах дигіталізації творів сценічного та кіномистецтва, амбівалентність яких нині проявляється у можливості їх репрезентації у середовищі як традиційної художньої культури, так і цифрової, залежно від способів та інструментів структурування семіотичної інформації кінематографічних та театральних текстів, а також ступеня використання технологій мистецтва.

На сьогодні академічні театральні вистави та кінострічки класичного плівкового формату, що належали до аналогової культури, пройшли значний шлях еволюції свого інтермедіального за семіотичною природою формату у зв'язку із появою цифрових інструментів, інтернет-культури в цілому та розвитку належних їй медіальних каналів трансляції та сприйняття соціокультурної інформації. Попри це, як зазначають дослідники театру та перформативних мистецтв, «сучасні цифрові перформанси трансісторично пов'язані з попередніми, аналоговими технологіями, адже окремі складові технологій залишаються незмінними, проте трансформуються з кожним новим застосуванням» (Appler, 2015, р. 451).

Отже, до типової перформативності творів театрального та кіномистецтва (як символічних дій, жестів, висловлювань акторів, що мають значний емоційний вплив на аудиторію і здатні трансформувати реальність) у віртуальному просторі додався ще й елемент інтерактивності. В результаті

глядачі стають не тільки споживачами інформації, але й активними її творцями, що змінює характер зовнішньої комунікації завдяки залученню аудиторії. Таким чином, інтерактивні технології моделюють відчуття присутності у середовищі нової віртуальної реальності та розширюють традиційні межі соціалізації людини постінформаційного суспільства.

Так, згадаймо приклади створення віртуальних театральних просторів, де глядачі стають частиною вистави, взаємодіючи через технології та екрани різного типу, що демонструє «здатність виходити за межі конвенцій, принаймні семіотичної естетики, кидаючи виклик уже давно усталеному розподілу ролей між артистом і глядачем» (Bieszczad, 2017, p. 243).

Зокрема, йдеться про роботи німецької театральної групи «Rimini Protokoll» (засновники — Хельгард Хауг, Стефан Каегі, Даніель Ветцель), які у своїх виставах поєднують мультимедійні елементи, застосовують аудіоінструкції, відеопрограми та мобільні додатки для інтерактивної комунікації з аудиторією з метою її занурення в атмосферу та дію вистав, що перетворюються на медіаперформанси. Як зауважує К. Бальме, на сьогодні подібні медіаперформанси є доволі популярними серед глядачів, «чий горизонт очікування та рецептивна компетентність були сформовані складним і неоднорідним медіаландшафтом. Окрім кіно і телебачення, сюди, звісно, слід зарахувати відео, комікси, комп'ютерні ігри та інтернет як медіавпливи, які глядачі приносять із собою до театру» (Balme, 2004, p. 2).

Таким зразком театального мистецтва нового формату слугує вистава «Bubble Jam» (постановка Даніеля Ветцеля, 2018), яка стала першою роботою «Rimini Protokoll», спрямованою на молодіжну аудиторію, що запрошує глядачів до глибшого діалогу щодо сучасних проблем технологічної залежності та безпеки даних. На думку критиків, «Bubble Jam» — «це амбівалентний досвід, який викриває свободу вибору в цифровому просторі як об'єкт масових маніпуляцій і закликає до критичного усвідомлення» (Ruhl, 2019).

Дія цієї вистави відбувається на звичайній театральній сцені, яка перетворюється на перформативне та інтерактивне ігрове поле завдяки нанесенню спеціального маркування. Тут відвідувачі вистави переміщуються зі смартфонами у руках, виконуючи певні символічні дії згідно вказівок чотирьох акторів-інструкторів, що працюють як на сцені, так і онлайн, комунікуючи через чат. При цьому моделюється віртуальний театральний простір, де інтернет-середовище також стає сценою — місцем для вираження думок і особистих історій відвідувачів. Вони відповідають онлайн на запитання інструкторів, що призводить до віртуальних та реальних зустрічей з іншими учасниками дійства в рамках певних перформативних зон цього, за висловом творців вистави, «хмарного перформансу зі смартфонами» (Ruhl, 2019).

Таким чином, на описаному вище прикладі з творчості театральної групи «Rimini Protokoll» бачимо упредметнення нової візії, де «сцена і глядачі як кваліфіковані медіаіндикатори — це рівні посередництва, які змушують нас вирішувати, який жанр ми дивимося та/або слухаємо» (Bäckström, Führer, Schirrmacher, 2022, p. 211). Зазначене, у контексті ігрової концепції вистави «Bubble Jam», що передбачає об'єднання двох мізансцен — реальної та віртуальної, обумовлює трансформацію принципів комунікації.

По-перше, йдеться про подолання фізичного й у якомусь сенсі комунікативного «бар'єру» просторової організації традиційної фронтальної сцени, що розрахована на підпорядкування сценічної динаміки заданій площині в односторонній комунікації та пасивне глядацьке сприйняття сценічної дії з однієї точки. По-друге, розширення меж театральної сцени з додаванням шарів віртуального простору, який взаємодіє з фізичним, створює новий ситуативний контекст комунікації, що впливає на сприйняття повідомлення. По-третє, спостерігаємо суміщення кількох типів комунікативної взаємодії — вербальної, невербальної, візуальної, електронної, що передбачає використання нетипових для класичних театральних вистав медіальних каналів комунікації в цифровій системі кодування інформації, яка передається (електронні текстові та аудіовізуальні

повідомлення). По-четверте, інтерактивність вистави змінює напрям інформаційного обміну, формуючи мережу багатосторонніх комунікативних актів зі зворотнім зв'язком, що характеризується мобільністю та персоналізацією і надають змогу моделювати індивідуалізовані шляхи взаємодії зі твором, акторами та іншими глядачами. По-п'яте, інтеракції глядачів та акторів-інструкторів на стику реального і цифрового простору створюють багаторівневий комунікативний процес із можливістю демонструвати реальну ідентичність і/або конструювати віртуальну ідентичність учасників вистави через екранний досвід.

Перформативність та інтерактивність віртуальної комунікації також можна простежити на прикладах моделювання кінопросторів нового типу, що відображає сучасні тенденції інтермедіальності та дигіталізації у їх динаміці. Зокрема, ці тенденції координуються зі тлумаченням інтермедіальності як нефіксованого стану, що надає можливість глядачу безперервно формувати, розформувати та деформувати стосунки з різними об'єктами та між ними, постійно змінюючи модальності (Maithani, 2019, p. 63).

Як приклад наведемо перший інтерактивний фільм — «Пізня зміна» («Late Shift», CtrlMovie, 2016), який демонструє унікальний підхід у творенні кінематографічного досвіду, коли глядачі мають вплив на сюжетну лінію, зокрема на рішення головного героя, який опиняється в небезпечній ситуації. Вибір, зроблений аудиторією колективно більшістю голосів в кінотеатрі або індивідуально (приміром, у спеціальному мобільному додатку на iPad чи iPhone або за допомогою програмного забезпечення macOS, Windows чи на ігрових платформах PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch), визначає напрям сюжету. Його розгортання за різними лініями призводить до сімох можливих кінцівок фільму (лише одна з яких — класичний голлівудський хепі-енд), додаючи історії високий рівень інтерактивності.

Фактично глядачам пропонується приймати рішення замість головного героя у ключові моменти, що в контексті концепції екстравертивної інтермедіальності розглядається як встановлення емпіричного зв'язку з фільмом. Зазначений «режим креативності глядача» (Sluijs, Smelik, 2009, p. 196) трансформує типове уявлення про комунікативну взаємодію з твором кіномистецтва як пасивний, односторонній досвід, оскільки лише глядач може контролювати дії героя, спрямовуючи його до того чи іншого вибору — стати позитивним або негативним персонажем. Важливо зазначити, що варіабельність місць, дій, обставин та інтерпретацій образу героя, що доступні глядачеві, створюють ілюзію присутності та перевтілення.

У цьому контексті інтерактивне кіно нагадує театр або гру, адже щоразу контролюючи рішення героя, його комунікацію з іншими персонажами, власне конструюючи його майбутнє, глядач ідентифікує себе з ним і поринає у віртуальну реальність. Однак, як зазначають критики, пригодницький фільм «Пізня зміна» у т. зв. жанрі «вибирай сам» орієнтований не лише на формат захоплюючого віртуального занурення в історію. Передусім, це моделювання багаторівневих стосунків, які складаються у той чи інший спосіб залежно від рішення, що прийняв сам глядач. Виховний компонент тут полягає в окресленні результатів цих правильних або неправильних дій у фіналі фільму, аналізуючи які глядач може робити висновки та перегравати сценарій у пошуках щасливої кінцівки. Отже, за словами режисера і сценариста Тобіаса Вебера, «наш формат — це рішення і наслідки, тому ми хотіли показати, що в реальному житті не можна стріляти в людей» (Martens, 2016).

Висновки. У підсумках зазначимо, що дослідження явищ інтерактивності та перформативності віртуальної комунікації у творах театрального і кіномистецтва гібридних форматів, які транслюються в дигітальному середовищі, виявляє їх взаємозв'язок як механізмів формування нової культурної реальності. Інтерактивність може виступати засобом реалізації перформативності і, навпаки, перформативність може містити інтерактивний компонент, якщо здійснення певного символічного акту вимагає залучення аудиторії у двосторонній або багатосторонній комунікативній взаємодії в реальному або віртуальному світі.

Інтерактивність та перформативність в системі віртуальної комунікації сприяють «стиранню» меж фізичного і дигітального простору, що відбувається за допомогою різних цифрових інструментів та медіальних каналів ситуативної взаємодії з твором, акторами, іншими глядачами; пов'язані з розширенням інтермедіальних проєкцій у суміщенні художніх і технічних мовнознакових систем та типів комунікації (вербальної, невербальної, аудіовізуальної, електронної); змінюють вектори інформаційного обміну з односторонньої на багатосторонню комунікацію зі зворотнім зв'язком та можливістю віртуально взаємодіяти з персонажами та об'єктами, іншими учасниками, спільно або індивідуально впливаючи на розвиток сюжету, що обумовлює високий рівень партисипативності; підвищують мобільність та персоналізованість комунікації з огляду на використання різноманітних гаджетів, мобільних пристроїв та додатків, комп'ютерного програмного забезпечення, ігрових платформ; характеризуються інклюзивністю, наявністю можливості конструювання віртуальної ідентичності у процесах креативного самовираження та соціалізації.

Нові культурні і креативні практики в театральному і кіномистецтві, орієнтовані на інтерактивність та перформативність віртуальної комунікації, характеризуються значним ступенем технологічної залежності від цифрових інструментів, що стимулює інтермедіальні адаптації контенту з урахуванням дигітальних форматів їх репрезентації. У результаті спостерігаємо тенденції медіатизації театральних просторів шляхом застосування екранних технологій цифрового моделювання динамічних візуальних образів і середовищ, а також ознаки театралізації та гейміфікації кінопросторів культури.

ЛІТЕРАТУРА

1. Берегова О. Культура та комунікація: дискурси культуротворення в Україні XXI ст.: монографія / ред. О. І. Зінченко. К.: Ін-т культурології НАМ України, 2009. 175 с.
2. Бойко О. Інтердисциплінарний огляд феномена віртуальної комунікації // Академічні візії. 2023. Вип. 23. С. 1–10.
3. Висоцька О. Є. Віртуальна реальність та постраціональна комунікація у контексті становлення суспільства постмодерну. Гуманітарний часопис: збірник наук. праць. 2007. Вип. 4. С. 5–7.
4. Герчанівська П. Е. Культурологія: термінологічний словник. Київ: НАКККиМ, 2015. 439 с.
5. Денисюк Ж.З. Інтернет-комунікація як тренд повсякденних соціальних практик // Культура і сучасність: альманах. 2016. № 1. С. 27–31.
6. Огороднійчук Ю. Віртуальна реальність як феномен та її вплив на буття людини // Humanities Studies. 2024. Вип. 20(97). С. 83–92. DOI: 10.32782/hst-2024-20-97-10
7. Theatre, Performance and Analogue Technology: Historical Interfaces and Intermedialities. Edited by Kara Reilly. Studies in Performance and Technology. New York: Palgrave Macmillan, 2013; pp. xvii 269, 46 illustrations. Theatre Survey, 56(3), 450–452. DOI:10.1017/S0040557415000435
8. Balme, C. (2004). Intermediality. Rethinking the relationship between theatre and media. In: THEWIS. Zeitschrift der Gesellschaft für Theaterwissenschaft, Vol. 1 pp. 1–18. DOI: 10.5282/ubm/epub.13098
9. Bäckström, P., Führer, H., & Schirmacher, B. (2022). The intermediality of performance. In Intermedial Studies: An Introduction to Meaning Across Media (pp. 198–224). DOI: 10.4324/9781003174288-12
10. Bieszczad, L. (2017). «Intermediality and performativity in the context of performance art». Art Inquiry 19:243-255. Retrieved from: <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=621196>
11. Boenisch, P. (2003). CoMEDIA electRONica: Performing Intermediality in Contemporary Theatre. Theatre Research International, 28(1), 34–45. DOI:10.1017/S0307883303000130
12. Maithani, C. (2019). Intermediality of Screens in Post-Media Assemblages. Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies, 17(1) 63–80. DOI: 10.2478/ausfm-2019-0015

13. Martens, T. (2016). The Player: 'Late Shift' is the first fully realized choose-your-own adventure movie. Or is it a game? Los Angeles Times. April 28, 2016. Retrieved from: <http://surl.li/vjelyt>
14. Ruhl, A. (2019). Gemeinsam in der digitalen Filterblase. Daniel Wetzels, Rimini Protokoll: Bubble Jam — Eine Cloud-Performance mit Smartphones. Die deutsche Bühne, am 24. Oktober 2019. Retrieved from: <https://www.die-deutsche-buehne.de/kritiken/gemeinsam-der-digitalen-filterblase/>
15. Sidey Myoo. (2021). «Types of interactivity versus performativity». *Art Inquiry*, 23, 75–88. Retrieved from: <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=1009172>
16. Sluijs, J. & Smelik, A. (2009). Interactivity and Affect in Intermedial Art: Theorizing Introverted and Extraverted Intermediality. *Intermedialités / Intermediality*, (13), 177–196. DOI: 10.7202/044046ar

REFERENCES

1. Beregova, O. (2009). *Kultura ta komunikatsiia: dyskursy kulturotvorennia v Ukraini XXI st. [Culture and Communication: Discourses of Cultural Formation in Ukraine of the 21st Century]*. Kyiv: Institute of Culturology of the National Academy of Arts of Ukraine [in Ukrainian].
2. Boiko, O. (2023). Interdystyplinarnyi ohliad fenomenu virtualnoi komunikatsii [An interdisciplinary review of the phenomenon of virtual communication]. *Academic visions*, 23, 1–10 [in Ukrainian].
3. Vysotska, O. Ye. (2007). Virtualna realnist ta postratsionalna komunikatsiia u konteksti stanovlennia suspilstva Postmodernu [Virtual reality and post-rational communication in the context of the formation of postmodern society]. *Humanitarian journal: collection of scientific works*, 4, 5–7 [in Ukrainian].
4. Gerchanivska, P.E. (2015). *Kulturolohiia: terminolohichniy slovnyk [Culturology: Terminological Dictionary]*. Kyiv: NAKKKiM [in Ukrainian].
5. Denisyuk, Zh.Z. (2016). Internet-komunikatsiia yak trend posviakdennykh sotsialnykh praktyk [Internet communication as a trend of everyday social practices]. *Culture and modernity: almanac*, 1, 27–31 [in Ukrainian].
6. Ogorodniychuk, Yu. (2024). [Virtual reality as a phenomenon and its impact on human existence]. *Humanities Studies*, 20 (97), 83–92 DOI: 10.32782/hst-2024-20-97-10 [in Ukrainian].
7. Appler, V. (2015). *Theatre, Performance and Analogue Technology: Historical Interfaces and Intermedialities*. Edited by Kara Reilly. *Studies in Performance and Technology*. New York: Palgrave Macmillan, 2013; pp. xvii 269, 46 illustrations. *Theatre Survey*, 56(3), 450-452. DOI:10.1017/S0040557415000435
8. Balme, C. (2004): Intermediality. Rethinking the relationship between theatre and media. In: THEWIS. *Zeitschrift der Gesellschaft für Theaterwissenschaft*, Vol. 1: pp. 1-18 DOI: 10.5282/ubm/epub.13098
9. Bäckström, P., Führer, H., & Schirmacher, B. (2022). The intermediality of performance. In *Intermedial Studies: An Introduction to Meaning Across Media*. pp. 198–224. DOI: 10.4324/9781003174288-12
10. Bieszczad, L. (2017). «Intermediality and performativity in the context of performance art». *Art Inquiry*, 19, 243-255. Retrieved from: <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=621196>
11. Boenisch, P. (2003). CoMEDIA electrONica: Performing Intermediality in Contemporary Theatre. *Theatre Research International*, 28(1), 34-45. DOI:10.1017/S0307883303000130
12. Maithani, C. (2019). Intermediality of Screens in Post-Media Assemblages. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, 17(1) 63-80. DOI: 10.2478/ausfm-2019-0015
13. Martens, T. (2016). The Player: 'Late Shift' is the first fully realized choose-your-own adventure movie. Or is it a game? Los Angeles Times. April 28, 2016. Retrieved from: <http://surl.li/vjelyt>
14. Ruhl, A. (2019). Gemeinsam in der digitalen Filterblase. Daniel Wetzels, Rimini Protokoll: Bubble Jam — Eine Cloud-Performance mit Smartphones. Die deutsche Bühne, am 24. Oktober 2019. Retrieved from: <https://www.die-deutsche-buehne.de/kritiken/gemeinsam-der-digitalen-filterblase/>

-
15. Sidey Myoo. (2021). «Types of interactivity versus performativity». *Art Inquiry*, 23, 75-88. Retrieved from: <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=1009172>
16. Sluijs, J. & Smelik, A. (2009). Interactivity and Affect in Intermedial Art: Theorizing Introverted and Extraverted Intermediality. *Intermédiatités / Intermediality*, (13), 177–196. DOI: 10.7202/044046ar

ANASTASIIA KRAVCHENKO
INTERACTIVITY AND PERFORMATIVITY OF VIRTUAL COMMUNICATION
IN THE CULTURAL DOMAINS OF THEATRE AND CINEMA

Abstract. The article is devoted to the study of the relationship between interactivity and performativity in virtual communication in works of theater and cinema as mechanism for forming the digital space of a new cultural reality. It has been found that modern stage and cinematographic practices, focused on interactivity and performativity of virtual communication, are characterized by a significant degree of technological dependence on digital tools, which stimulates intermedial adaptations of content taking into account digital formats of their representation. The trends of mediatization of theatrical spaces through the use of screen technologies for digital modeling of dynamic visual images and environments, as well as signs of theatricalization and gamification of cinema spaces of culture, are highlighted. It is determined that interactivity can be a way of implementing performativity and, conversely, performativity can contain an interactive component. Based on the analysis of the theatrical performance “Bubble Jam” and the interactive film “Late Shift”, it is proven that in the system of virtual communication, the phenomena of interactivity and performativity contribute to the “erasure” of the boundaries of physical and digital space, are associated with the expansion of intermedial projections in the combination of artistic and technical sign systems and types of communication, transform the vectors of information exchange from one-way to multilateral communication with feedback, increase the mobility and personalization of communication, are characterized by participation and inclusiveness, as well as the possibility of constructing a virtual identity in the processes of creative self-expression and socialization.

Keywords: interactivity, performativity, cinema art, film text, interactive cinema, performing arts, theatrical culture, media performance, digital culture.