

# 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 Art Studies, Associate Professor,  
Deputy Head in 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 театрального 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 театральної 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'язано 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» [11, р. 44]. Спостерігаємо, як виникнення цифрового мистецтва та еволюція театральних і кінематографічних практик у контексті переосмислення їх інтермедіальної специфіки у креативних форматах дигітальної культури приводять 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 дослідження 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 розвитку нових форм комунікації, формуванню нового світогляду людей, реалізації їх творчої сутності, впливає на формування особистісної ціннісно-сислової 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, зокрема 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

відзначити 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 чимало 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, Р. Гелеса (R. Helles), Ю. Мюлера (J. E. Mueller), В. М'юльза (W. Mules), Й. Пеха (J. Paech), Ю. Шретера (J. Schröter) та інших українських і зарубіжних науковців.

Тут варто зазначити, що наукове підґрунтя розгляду окресленої вище специфіки віртуальної комунікації формується на теоретико-методологічній базі досліджень загальних питань перформативності та інтерактивності Міхала Островіцького (M. Ostrowicki), який працює під псевдо Sidey Myoo; Дж. Слуйса (J. Sluijs), А. Смелік (A. Smelik), а також проблем інтермедіальності перформативних видів мистецтва Ж. Склярєнко, Л. Бещад (L. Bieszczad), зокрема виконавської інтермедіальності та мультиmodalності П. Бекстрома (P. Bäckström), Л. Елестрома (L. Elleström), Г. Фюрер (H. Führer), Б. Ширмахер (B. Schirmacher). Якщо з усього розмаїття інтермедіальних студій виокремити проблематику дослідження текстів кіно і театральних вистав, доцільним також видається розгляд праць В. Еплер (V. Appler), Д. Шато (D. Chateau), В. Дугал (V. Duggal), Ч. Майтані (C. Maithani), Ж. Мур (J. Moure), Дж. Мерфі (J. Murphy), К. Райлі (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 К. Бальме (С. Balme), П. Беніша (Р. Boenisch), Е. Фуоко (Е. Fuoco), однак потребують подальшого дослідження з огляду на високу динаміку технологічного прогресу та соціокультурних трансформацій ХХІ 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 науковців, «завдяки перформативності глядачі можуть трансформувати ідеї, що містяться в творі мистецтва, у значення в своїй свідомості, а отже, розкривати його концептуальний зміст» [15, 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» [15, 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 її розмаїтті. Це 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 складники технологій залишаються незмінними, проте трансформуються з кожним новим застосуванням» [7, 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. 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 устаєленому розподілу ролей між артистом і глядачем» [10, р. 243].

Зокрема, йдеться про роботи німецької театральної групи «Rimini Protokoll» (засновники — Гельгард Гауг, Штефан Кері, 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» [8, р. 2].

За такий зразок театрального мистецтва нового формату править 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» [14].

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 приводить до віртуальних та реальних зустрічей з іншими учасниками дійства в рамках певних перформативних зон цього, за висловом творців вистави, «хмарного перформансу зі смартфонами» [14].

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 дивимосся та/або слухаємо» [9, р. 211]. А це 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 характеризуються мобільністю та персоналізацією і надають змогу моделювати індивідуалізовані шляхи взаємодії з твором, акторами та іншими глядачами. По-п'яте, інтеракції глядачів та акторів-інструкторів на стику реально-го 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 із 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 [12, р. 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 напрямок сюжету. Його розгортання за різними лініями приводить до сімох можливих кінцівок фільму (лише одна з яких — класичний голівудський гепі-енд), надаючи історії високий рівень інтерактивності.

Фактично глядачам пропонується ухвалювати рішення замість головного героя у ключові моменти, що в контексті концепції екстраверсивної інтермедіальності розглядається як встановлення емпіричного зв'язку з фільмом. Зазначений «режим креативності глядача» [16, р. 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 захопливого віртуального занурення в історію. Передусім, це моделювання багаторівневих стосунків, які складаються у той чи інший спосіб залежно від рішення, що ухвалив сам глядач. Виховний компонент тут полягає в окресленні результатів цих правильних або неправильних дій у фіналі фільму, аналізуючи які глядач може робити висновки та переігравати 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» [13].

**Висновки.** 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 допомоги 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, характеризується 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. Київ: Ін-т культурології НАМ України, 2009. 175 с.
2. Бойко О. Інтердисциплінарний огляд феномена віртуальної комунікації // Академічні візії. 2023. Вип. 23. С. 1–10. DOI: <http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.8333697>
3. Висоцька О. Є. Віртуальна реальність та постраціональна комунікація у контексті становлення суспільства постмодерну // Гуманітарний часопис. 2007. Вип. 4. С. 5–7.
4. Герчанівська П. Е. Культурологія: термінологічний словник. Київ: НАКККіМ, 2015. 439 с.
5. Денисюк Ж. З. Інтернет-комунікація як тренд повсякденних соціальних практик // Культура і сучасність. 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](https://doi.org/10.32782/hst-2024-20-97-10)
7. Appler V. [Review of:] *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](https://doi.org/10.1017/S0040557415000435)
8. Balme C. Intermediality. Rethinking the Relationship Between Theatre and Media // Thewis. 2004. Vol. 1. P. 1–18. DOI: [10.5282/ubm/epub.13098](https://doi.org/10.5282/ubm/epub.13098)
9. Bäckström P., Führer H., Schirmacher B. The Intermediality of Performance // *Intermedial Studies: An Introduction to Meaning Across Media*. Routledge, 2022. P. 198–224. DOI: [10.4324/9781003174288-12](https://doi.org/10.4324/9781003174288-12)
10. Bieszczad L. Intermediality and Performativity in the Context of Performance Art // *Art Inquiry*. 2017. Issue 19. P. 243–255. URL: <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=621196> (access date: 07.08.2024).
11. Boenisch P. coMEDIA electrONica: Performing Intermediality in Contemporary Theatre // *Theatre Research International*. March 2003. Vol. 28, Issue 1. P. 34–45. DOI: [10.1017/S0307883303000130](https://doi.org/10.1017/S0307883303000130)
12. Maithani C. Intermediality of Screens in Post-Media Assemblages // *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*. October 2019. Vol. 17, Issue 1. P. 63–80. DOI: [10.2478/ausfm-2019-0015](https://doi.org/10.2478/ausfm-2019-0015)
13. Martens T. The Player: 'Late Shift' is the first fully realized choose-your-own adventure movie. Or is it a game? // *Los Angeles Times*. 28.04.2016. URL: <http://surl.li/vjelyt> (access date: 07.08.2024).

14. Ruhl A. Gemeinsam in der digitalen Filterblase. Daniel Wetzel, Rimini Protokoll: Bubble Jam—Eine Cloud-Performance mit Smartphones // Die deutsche Bühne. 24.10.2019. URL: <https://www.die-deutsche-buehne.de/kritiken/gemeinsam-der-digitalen-filterblase/> (Zugriffsdatum: 07.08.2024).
15. Sidey Myoo. Types of interactivity versus performativity // Art Inquiry. 2021. Issue 23. P. 75–88. URL: <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=1009172> (access date: 07.08.2024).
16. Sluijs J., Smelik A. Interactivity and Affect in Intermedial Art: Theorizing Introverted and Extraverted Intermediality // Intermédialités / Intermediality. Spring 2009. No. 13. P. 177–196. DOI: 10.7202/0444046ar

## REFERENCES

1. Beregova, O. (2009). *Kultura ta komunikatsiia: dyskursy kulturotvorennia v Ukraini XXI st.* [Culture and Communication: Discourses on Cultural Development in 21st-Century Ukraine]. Kyiv: Institute for Cultural Research of the National Academy of Arts of Ukraine [in Ukrainian].
2. Boiko, O. (2023). Interdystyplynarnyi ohliad fenomenu virtualnoi komunikatsii [An Interdisciplinary Review of the Phenomenon of Virtual Communication]. *Academic Visions*, 23, 1–10. DOI: <http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.8333697> [in Ukrainian].
3. Vysotska, O. (2007). Virtualna realnist ta postratsionalna komunikatsiia u konteksti stanovlennia suspilstva postmodernu [Virtual Reality and Post-rational Communication in the Context of the Development of Postmodern Society]. *Humanitarnyi chasopys*, 4, 5–7 [in Ukrainian].
4. Herchanivska, P. (2015). *Kulturolohiia: terminolohichniy slovnyk* [Cultural Studies: A Terminological Dictionary]. Kyiv: National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts [in Ukrainian].
5. Denysiuk, Z. (2016). Internet-komunikatsiia yak trend posviadennykh sotsialnykh praktyk [Internet Communication as a Trend of Everyday Social Practices]. *Culture and Contemporaneity*, 1, 27–31 [in Ukrainian].
6. Ogorodniychuk, Y. (2024). Virtualna realnist yak fenomen ta yii vplyv na buttia liudyny [Virtual Reality as a Phenomenon and Its Impact on the Being of Man]. *Humanities Studies*, 20 (97), 83–92. DOI: 10.32782/hst-2024-20-97-10 [in Ukrainian].
7. Appler, V. (2015). [Review of:] *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. *Thewis*, 1, 1–18. DOI: 10.5282/ubm/epub.13098
9. Bäckström, P., Führer, H., & Schirrmacher, B. (2022). The Intermediality of Performance. In: *Intermedial Studies: An Introduction to Meaning Across Media* (pp. 198–224). Routledge. 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, March). coMEDIA electrONica: Performing Intermediality in Contemporary Theatre. *Theatre Research International*, 28(1), 34–45. DOI:10.1017/S0307883303000130
12. Maithani, C. (2019, October). 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, April 28). The Player: ‘Late Shift’ is the first fully realized choose-your-own adventure movie. Or is it a game? *Los Angeles Times*. Retrieved from: <http://surl.li/vjelyt>
14. Ruhl, A. (2019, October 24). Gemeinsam in der digitalen Filterblase. Daniel Wetzel, Rimini Protokoll: Bubble Jam—Eine Cloud-Performance mit Smartphones [Together in the Digital Filter Bubble. Daniel Wetzel, Rimini Protokoll: Bubble Jam—A Cloud Performance With Smartphones]. *Die deutsche Bühne*. Retrieved from: <https://www.die-deutsche-buehne.de/kritiken/gemeinsam-der-digitalen-filterblase/> [in German].

- 
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, Spring). Interactivity and Affect in Intermedial Art: Theorizing Introverted and Extraverted Intermediality. *Intermédialités / 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.** This article examines the relationship between interactivity and performativity in virtual communication within theater and cinema, exploring their role as mechanisms for shaping the digital space of contemporary cultural reality. Modern stage and cinematographic practices, which emphasize interactivity and performativity, exhibit a high degree of technological dependence on digital tools, fostering intermedial adaptations that accommodate digital formats. The study highlights trends in the mediatization of theatrical spaces through screen technologies that digitally model dynamic visual imagery and environments, as well as the theatricalization and gamification of cinematic spaces. It is established that interactivity can serve as a means of realizing performativity, while performativity can, in turn, incorporate interactive elements. Through an analysis of the theatrical performance *Bubble Jam* and the interactive film *Late Shift*, the article demonstrates that interactivity and performativity in virtual communication contribute to the “erasure” of boundaries between physical and digital spaces. These phenomena facilitate intermedial intersections between artistic and technical sign systems, shift information exchange from one-way to multi-directional communication with feedback, and enhance the mobility and personalization of communication. Moreover, they promote participation, inclusivity, and virtual identity construction through creative self-expression and socialization.

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

Стаття надійшла до редакції 09.08.2024.

Стаття прийнята до друку 18.09.2024.

Дата публікації: 18.11.2024.

© Анастасія Кравченко 2024