

УДК 17.022.1:140.8

Цитування:

Хвостова Т. В. Трансформація ролі глядача крізь призму особливостей цифрової репрезентації сучасного театру. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв* : наук. журнал. 2024. № 4. С. 128–133.

Хвостова Таїсія В'ячеславівна,
аспірантка Київського національного
університету культури і мистецтв
<https://orcid.org/0000-0002-5773-2347>
taisija077@gmail.com

Khvostova T. (2024). Transformation of the Role of the Spectator through the Prism of Features of Digital Representation of Modern Theatre. *National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald: Science journal*, 4, 128–133 [in Ukrainian].

ТРАНСФОРМАЦІЯ РОЛІ ГЛЯДАЧА КРІЗЬ ПРИЗМУ ОСОБЛИВОСТЕЙ ЦИФРОВОЇ РЕПРЕЗЕНТАЦІЇ СУЧАСНОГО ТЕАТРУ

Мета статті – виявити особливості трансформації ролі глядача у сучасному театрі в контексті просторової специфіки цифрової вистави. **Методологія дослідження.** Застосовано аналітичний, системний, типологічний, культурологічний та структурно-функціональний метод для узагальнення теоретико-методологічних засад дослідження розширення простору в контексті цифровізації сучасного театру, виявлення особливостей трансформаційних процесів комунікації «актор-глядач». **Наукова новизна.** Досліджено проблематику трансформації ролі глядача в сучасному театрі в контексті просторової специфіки цифрової вистави; на прикладі трьох окремих категорій цифрової вистави (мультимедійної, телематичної та всепроникної – за Е. Перез) проаналізовано особливості взаємодії між глядачем і театром. Розглянуто концепцію розподіленої естетики крізь призму проблематики взаємодії глядача й актора, які перебувають у різних просторах. Уточнено концепції сучасних закордонних дослідників щодо трансформацій театрального простору в умовах інтернет-простору та взаємодії актора й глядача. **Висновки.** Трансформація ролі глядача в цифрових виставах відбувається відповідно до специфіки їх типу та особливостей розширення в них театрального простору. Метафоричний спосіб розширення простору в мультимедійних виставах, що реалізується на основі розробки інноваційних стратегій створення сенсу засобами поєднання сценічної дії та цифрових технологій залишає без змін традиційний формат «глядач як глядач». Телематична вистава репрезентує психологічне розширення простору через відсутність фізичної присутності й трансформує глядача-спостерігача на глядача-користувача (або онлайн-глядача). У всеосяжній виставі простір розширюється в буквальному, територіальному сенсі, внаслідок чого вистава набуває додаткових естетичних елементів завдяки стимулам навколишнього середовища, а глядач перетворюється на глядача-учасника. Отже, можна констатувати безпосередню взаємозалежність розширення театрального простору та трансформації ролі глядача.

Ключові слова: глядач, сучасний театр, цифрова вистава, театральний простір, інтернет-простір, комунікація «актор-глядач».

Khvostova Taisia, Postgraduate Student, Kyiv National University of Culture and Arts

Transformation of the Role of the Spectator through the Prism of Features of Digital Representation of Modern Theatre

The purpose of the article is to identify the features of the transformation of the role of the spectator in modern theatre in the context of the spatial specificity of digital performance. **Research methodology.** An analytical, systemic, typological, culturological and structural-functional method was applied to generalise the theoretical and methodological principles of the study of the expansion of space in the context of the digitalisation of modern theatre, to identify the features of the transformation processes of the "actor-spectator" communication. **Scientific novelty.** The problem of the transformation of the role of the spectator in modern theatre in the context of the spatial specificity of digital performance is investigated; using the example of three separate categories of digital performance (multimedia, telematic and pervasive – according to E. Perez), the features of the interaction between the spectator and the theatre are considered. The concept of distributed aesthetics is considered through the prism of the problems of interaction between the spectator and the actor, who are in different spaces. The concepts of modern foreign researchers regarding the transformations of theatrical space in the conditions of the Internet space and the interaction between the actor and the spectator are clarified. **Conclusions.** The transformation of the role of the spectator in digital performances occurs in accordance with the specifics of their type and the features of the expansion of theatrical space in them. The metaphorical way of expanding space in multimedia performances, which is implemented on the basis of the development of innovative strategies for

creating meaning by combining stage action and digital technologies, leaves the traditional format of “spectator as spectator” unchanged. The telematic performance represents the psychological expansion of space due to the absence of physical presence and transforms the spectator-observer into a spectator-user (or online spectator). In a comprehensive performance, space expands in a literal, territorial sense, as a result of which the performance acquires additional aesthetic elements due to environmental stimuli, and the spectator turns into a spectator-participant. Thus, we can state the direct interdependence of the expansion of theatrical space and the transformation of the role of the spectator.

Keywords: spectator, modern theatre, digital performance, theatrical space, Internet space, actor-spectator communication.

Актуальність теми дослідження. Розширення театрального простору і роль глядача на сучасному етапі розвитку суспільства є однією з актуальних проблем культурологічного пізнання. Інноваційні цифрові досягнення в технологіях виробництва, поширення та споживання медіа відіграють важливу роль у фрагментації галузі, а також в еволюції аудиторії медіа від переважно пасивної, масової аудиторії до активної аудиторії з великою автономією, владою та контролем над вибором медіа. Конвергенція цифрових медіа із сучасним театром зумовила появу значного обсягу цифрових театральних практик, що кидають виклик і перетворюють традиційні театральні уявлення про простір, час, тілесність / фізичність, стосунки між глядачем і актором та інтерактивності, а також самих технологій, засобами їх використання в сценічних постановках. Актуальним та важливим є дослідження проблематики трансформації ролі глядача у сучасному театрі в контексті специфіки цифрової вистави.

Мета статті – виявити особливості трансформації ролі глядача у сучасному театрі в контексті просторової специфіки цифрової вистави.

Аналіз досліджень і публікацій. Питання пов'язані з тематикою цифровізації культурно-мистецької галузі в цілому та театру зокрема протягом останніх років перебувають у полі наукових інтересів багатьох українських дослідників. Наприклад, специфіку театрального мистецтва як засобу соціокультурної комунікації в епоху цифрових технологій розглядають Л. Дерман та М. Кобилинська [2], особливості трансформаційних процесів традиційної форми театру в добу високих технологій досліджує О. Камишнікова [3], цифровізації в сучасній театральній культурі присвячено статтю К. Матвеевої та Т. Гуменюк [7], розвиток театру крізь призму розвитку цифрових технологій досліджує О. Тонкошкура [8] та ін. Натомість проблематика ролі глядача у сучасному театрі в контексті просторової специфіки цифрової вистави не стала предметом самостійного дослідження. Окремі

питання розглянуто в публікаціях Я. Ланчака «Розвиток імерсивного театру в Україні: естетика комунікації» [6], окремі аспекти інтернет-комунікації в сучасному театральному мистецтві аналізують Р. Крохмальний та С. Крохмальна [5], з культурологічних позицій означена проблематика розглядається в дослідженнях О. Губернатор «Імерсивні культурні практики як феномен метамодернізму» [1], О. Красненка «Інтерактивність як феномен сучасного культурного простору: особливості становлення і тенденції розвитку» [4] та ін.

Виклад основного матеріалу. Стрімкий розвиток нових технологій, особливо цифрових, в останні роки вплинув на весь спектр людського життя, оскільки технологічні досягнення інформації та комунікації є невід'ємною частиною буденності XXI ст. Мистецтво, як основна форма вираження людської цивілізації та суспільного життя, також дуже сильно впливає та розвивається через них. Зокрема, у театрі, здається, цифрові технології явно впливають і формують сценічний ефект останніх років. Як наслідок, театральні діячі шукають все більше причин і, відповідно, способів їх використання, тоді як глядач вимагає більш прогресивних і вражаючих театральних вистав [15, 322]. П. Паві стверджує, що технологія впливає і втручається в драматичне мистецтво через усі ті нові можливості, які пропонують технічні засоби в режисурі, сценічному дизайні, освітленні, а також музиці [16, 75]. Станом на початок 2020-х рр. театральний режисер може використовувати багато прийомів, які раніше використовувалися виключно в кіно, наприклад, використання проектора, телевізора, відеостіни, а також проста проєкція сценічних об'єктів може створити іншому виміру видовища створити бажану атмосферу. Відповідно до цього докорінно трансформується комунікація між публікою та театальною виставою, оскільки змінюється також здатність до залучення та інтерес глядачів, які орієнтуються вже не лише на театральну постановку, а, ширше, на усі пов'язані характеристики та додаткові елементи [15, 322].

Загально визнано, що інтернет радикально змінив спосіб спілкування в глобальному масштабі, оскільки люди з різних куточків земної кулі можуть не лише спілкуватися та обмінюватися думками, але й бачити один одного в режимі реального часу за допомогою онлайн-платформ. Це не залишає театр байдужим, але передбачає його перебудову, як форма спілкування між людьми, які взаємодіють, і його диференціація від домінуючої традиційної форми на сьогоднішній день [11, 18]. Таким чином, виникають нові можливості спілкування між акторами та глядачами, наприклад, глядач може дивитися онлайн пряму трансляцію театральної вистави, яка в той самий момент розігрується в іншому географічному місці.

Станом на середину 2020-х рр. характерною є тенденція розвитку сценічної дематеріалізації, коли естетика сценічного простору більше не обмежується театральною архітектурою, межами сцени, або традиційними стосунками між глядачем і актором. Таким чином осмислення однієї з театральних умовностей було поставлено під сумнів використанням технологій – театральний простір було «розширено» засобами використання технологій та їх артефактів.

Поняття «цифрова вистава» у дослідженні розуміється, виходячи із запропонованого С. Діксоном визначення «поєднання комп'ютерних технологій з живим виконавським мистецтвом, а також галерейних інсталяцій та комп'ютерних платформ, веб-мережевого мистецтва, цифрових ігор, де вистава складає центральний аспект або зміст (наприклад, засобами фокусування на людській фігурі, яка рухається, говорить або «виконує» іншим способом)», або форми (наприклад, інтерактивні інсталяції, що спонукають глядача «виконувати» дію, а не просто дивитися на екран)» [12, 10].

Сучасні дослідники розрізняють три категорії цифрової вистави. Перша категорія, мультимедійна вистава, належить до «будь-якої вистави, що використовує фільм, відео або комп'ютерне зображення разом із живим виконанням» [13, 8]. Вона також належить до вистав з традиційними стосунками між виконавцем і глядачем, оскільки глядач дивиться постановку, не приймаючи в ній активну участь як виконавець. Друга категорія, телематична вистава, включає вистави, що пов'язують віддалених акторів і простори для постановки за допомогою мережевих технологій зв'язку. Третя категорія,

всепроникна вистава (pervasive performance) – це новий жанр, що народився в результаті зближення галузей повсюдних обчислень, експериментального ігрового дизайну та театру (дослідники визначають його як змішані медіаподії, що поєднують ігровий процес із виставою та використовуються як платформа для потенційного спільного створення мистецтва в громадських місцях) [17, 79]. Термін «всепроникна вистава» вказує на досвід, який знайомить глядача з новими світами, що можуть бути пов'язані або не пов'язані з буденною реальністю [14]. Це подія з гравцем-глядачем, де завдяки мобільним медіа дія переміщується з замкнутого внутрішнього простору театрального майданчика в буденне середовище його виконавців. Отже, на сучасному етапі ландшафт цифрової вистави різноманітний. Звичайний театральний простір розширюється в кожній з цих форм, але ця концепція використовується в досить загальному сенсі. Наприклад, в мультимедійній виставі простір розширюється метафорично; в телематичному – психологічно, тоді як у всепроникній – в буквальному, територіальному сенсі.

Театральний простір належить до просторової структури, що регулює стосунки між акторами та глядачами [9, с. 49]. Ця концепція передбачає наявність будівлі, де знаходяться учасники. Усередині будівлі театру цей простір можна організувати різними способами, які структурують зустріч між акторами та глядачами, починаючи від строгих форм, що розмежовують і поділяють простір для глядачів, до більш гнучких форм, де глядачі можуть вільно рухатися та обирати свою точку зору. Мультимедійна вистава може прийняти будь-яку з цих структурних форм, додавши технологію в розмежовані сценічні зони. Розширення театрального простору тут стосується способів, якими нові простори можуть бути включені в існуючий театральний простір за допомогою технологій. На думку С. Діксона, додаткові простори можна створити за допомогою проєкцій, хоча вони є двовимірними [12, 335].

Інші форми театру, такі як перформанс, вуличний театр і навіть деякі форми прикладного театру, не залежать від фіксованих архітектурних структур і відбуваються за межами театральної будівлі та установи. Деякі дослідники визначають ці розширені простори «людичними просторами», які є «постійними або тимчасовими майданчиками для зустрічі глядачів і виконавців» [10, 6]. Натомість інші, наголошують на тому, що театральні простори

також є лудичними просторами, оскільки це простори, де відбувається гра. Так, наприклад, Е. Перез пропонує трактувати простори за межами закритих театральних майданчиків як «розширені» театральні простори [18, 36]. Так, наприклад, телематичні та повсюдні вистави з'єднуються та відбуваються в різних просторах, як театральних (усередині театру), так і розширених (громадські місця чи приватні будинки), завдяки застосуванню мережевих технологій та усюдисущим засобам масової інформації. У цій ситуації поширення просторів для вистави – театральних і розширених, стає дедалі важче знайти мистецький твір, оскільки він не об'єднаний в одному місці, а розосереджений і розподілений по розширених просторах.

На думку К. Бальма для опису композиції такого типу вистав доцільно застосовувати концепцію «розподіленої естетики» [9, 176]. З її допомогою дослідник робить спробу відкрити концепції театрального та розширеного простору для включення віртуальних середовищ і пропонує широку концепцію «театральної публічної сфери», щоб мати можливість охопити різноманіття театральних просторів, які складаються з поєднання фізичних просторів (театральних і розширених) та медіа сайтів (від інтернет-сайтів до фільмів і телебачення) у медіасфері. Концепція розподіленої естетики є продуктивною, оскільки вона розбиває ідею центрального, об'єданого простору на менші та розкидані, розподілені простори. Іншими словами, все ще можуть існувати стосунки між актором та глядачем без необхідності ділитися одним і тим самим простором.

Для створення театральних та розширених просторів сучасні закордонні дослідники пропонують використовувати образ глядача як критерій: «мережеві технології, безумовно, пов'язують і з'єднують різні місця, уможливаючи дистанційне спілкування, передачу зображення та звуку тощо, але фізичне розташування учасника залишається головним просторовим положенням як твору мистецтва, так і об'єкта перегляду» [12, 413]. На думку С. Діксона, критерієм визначення місцеперебування твору мистецтва є фізичне розташування глядача – дослідник пов'язує розширення простору з образом глядача, розмежовуючи його на простори, які можуть «містити» глядачів або де глядачі «присутні».

У випадку телематичної вистави та проблематики передачі відчуття присутності у віддаленому середовищі, присутність більше не визначається як фізичне розташування тіл, а

радше як дії, які тіла здатні виконувати в чутливому середовищі.

Всепроникна вистава – це гібридне явище, що прагне залучити учасників до спільних подій через поєднання ігрового процесу, медіа та театрального мистецтва. О. Перез визначає її як «змішану медіаподію, які поєднують ігровий процес із театральним мистецтвом та використовують його як платформу для потенційного спільного створення мистецтва в громадських місцях для ігрової аудиторії» [17, 36]. Показовими прикладами є роботи німецького театру Rimini Protokoll (Outdoor», 2011), а серед українських – театру Uzagvati (режисер П. Бараніченко, THE TIME, Dialogy, MONO, SVOI), «Мізантроп», (режисер І. Мощицький, вистави «Голіаф», «Сліпота», «Ріс ріс» (співзасновники Д. Левицький та П. Армяновський; «Справа Менделя Бейліса», «Майдан. Прогулянка», «Після рейву», «Прогулянка з батьком») та ін. [1, 146].

Всепроникні вистави – наслідок конвергенції полів всюдисущих медіа, експериментального ігрового дизайну та сучасного театрального мистецтва. Коли театральні практики почали включати мобільні засоби масової інформації у свою продукцію – користувачі більше не були прив'язані кабелями до комп'ютера – учасники змогли пересуватися громадськими та приватними просторами, постійно підключені, у русі та відстежувані системами GPS. У цій категорії простір є розширено технологією в буквальному, територіальному сенсі. Ці події зазвичай відбуваються частково всередині культурних закладів, таких як театри, галереї чи громадські центри, а частково на відкритому повітрі. Мобільні медіа використовуються як спосіб розширити майданчик для виступу в публічному просторі. Кілька рухомих об'єктів розосереджуються та розподіляються, незважаючи на те, що вони підключені (і в деяких випадках один одному) через мобільні пристрої. Технологія розширює територію для вистави від конкретного майданчика, де діють конвенції щодо фізичної співприсутності в культурному закладі, до міського простору, де глядачі відокремлені один від одного і де вони мають взаємодіяти з містом та його мешканцями.

Глядач отримує нагоду осмислити можливості навколишнього світу, досліджуючи об'єкти, людей та взаємодію, в процесі пошуку прихованих знаків місця засобами чуттєвої активації. Таким чином, глядач-учасник стає основоположною частиною твору, маючи

здатність бути агентом, який активно відкриває та пізнає – аудиторія стає «граючою аудиторією», яка наповнює твір мистецтва змістом. Варто зазначити, що така трансформація глядача можлива і в закритих приватних просторах, зокрема в окремих імпровізаційних і ритуальних театральних формах, проте в міському просторі вона набуває дуальності: глядач може досліджувати художні можливості навколишнього світу, тобто побачити, що можна перетворити на мистецтво, а також реалізувати власне художнє бачення цього світу, шляхом складання матеріалів через виконання. Варто зазначити, що паралельно відбувається і трансформація акторів, які виконують роль сприяння та підтримки ігрової діяльності учасників, тобто не надають контент, а сприяють його виробництву.

Наукова новизна. Досліджено проблематику трансформації ролі глядача в сучасному театрі в контексті просторової специфіки цифрової вистави; на прикладі трьох окремих категорій цифрової вистави (мультимедійної, телематичної та всепроникної – за Е. Перез) проаналізовано особливості взаємодії між глядачем і театром. Розглянуто концепцію розподіленої естетики крізь призму проблематики взаємодії глядача й актора, які перебувають у різних просторах. Уточнено концепції сучасних закордонних дослідників щодо трансформацій театального простору в умовах інтернет-простору та взаємодії актора й глядача.

Висновки. Трансформація ролі глядача в цифрових виставах відбувається відповідно до специфіки їх типу та особливостей розширення в них театального простору. Метафоричний спосіб розширення простору в мультимедійних виставах, що реалізується на основі розробки інноваційних стратегій створення сенсу засобами поєднання сценічної дії та цифрових технологій залишає без змін традиційний формат «глядач як глядач». Телематична вистава репрезентує психологічне розширення простору через відсутність фізичної присутності та трансформує глядача-спостерігача на глядача-користувача (або онлайн-глядача). У всеосяжній виставі простір розширюється в буквальному, територіальному сенсі, внаслідок чого вистава набуває додаткових естетичних елементів завдяки стимулам навколишнього середовища, а глядач перетворюється на глядача-учасника. Таким чином, можна констатувати безпосередню взаємозалежність розширення театального простору та трансформації ролі глядача.

Література

1. Губернатор О. І. Імерсивні культурні практики як феномен метамодернізму : дис. доктора філософії за спеціальністю 034 «Культурологія». Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, 2023. 194 с.
2. Дерман Л. М., Кобилянська М. Ю. Театральне мистецтво як засіб соціокультурної комунікації в епоху цифрових технологій. *Гуманітарний корпус*. 2021. Вип. 37 (т. 1). С. 33–36.
3. Камишнікова О. Театр у добу високих технологій: трансформація традиційної форми. *Сучасні літературознавчі студії*. 2013. Вип. 10. С. 172–178.
4. Красненко О. Л. Інтерактивність як феномен сучасного культурного простору: особливості становлення і тенденції розвитку : дисертація доктора філософії за спеціальністю 034 «Культурологія» (галузь знань 03 «Гуманітарні науки»). Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, 2023. 185 с.
5. Крохмальний Р. О., Крохмальна С. Р. Деякі концепти інтернет-комунікації в сучасному театральному мистецтві. *Молодий вчений*. 2020. № 4 (80). С. 125–128..
6. Ланчак Я. М. Розвиток імерсивного театру в Україні: естетика комунікації. Сценічне мистецтво: сучасна лексика та формотворчі процеси : тези доповідей Всеукраїнської наук.-практ. конф., Київ, 21 квітня, 2022 р. / М-во освіти і науки України; Київ. нац. ун-т культури і мистецтв; Каф. режисури і майстер. актора та ін. Київ : КНУКіМ, 2022. С. 57–61.
7. Матвеева К. В., Гуменюк Т. К. Цифровізація в театральній культурі. *Збірник наукових праць ЛОГОС*. 2021. С. 301–303.
8. Тонкошкура О. Театр в епоху цифрових технологій. *Художня культура. Актуальні проблеми*. 2022. № (18(2)). С. 30–35.
9. Balme C. *The Cambridge Introduction to Theatre Studies*. Cambridge University Press, Cambridge 2008. 242 p.
10. Carlson M. *Places of Performance: !e Semiotics of !eatre Architecture*, Cornell University Press, Ithaca, NY 1989. 212 p.
11. Chapple F., Kattenbelt C. (Eds.). *Intermediality in theatre and performance (Vol. 2)*. Amsterdam: Rodopi, 2006. 266 p.
12. Dixon S. *Digital Performance: A History of New Media in !eater, Dance, Performance Art, and Installation*, MIT Press, Cambridge, MA 2007. 832 p.
13. Gieseckam G. *Staging the Screen: the Use of Film and Video in the theatre*, Palgrave MacMillan, New York 2007. 280 p.
14. Hoedt M. *Immersive and Pervasive Performance*. In: Bloom, C. (eds) *The Palgrave Handbook of Contemporary Gothic*. Palgrave Macmillan, Cham, 2020. 1271 p.
15. Pérez E. *Experiential documentation in pervasive performance: the democratization of the*

archive. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*. 2014. Issue 10(1). Pp. 77–90.

16. Pérez E. The Expansion of Theatrical Space and the Role of the Spectator. *Nordic Theatre Studies*. 2014. Vol. 26, no. 2. Pp. 34–45.

17. Manovich L. The Practice of everyday (media) life: From mass consumption to mass cultural production?. *Critical Inquiry*. 2009. Issue 35(2). Pp. 319–331.

18. Pavis P. *Theatre at the Crossroads of Culture*. New York: Routledge, 2003. 228 p.

References

1. Hubernator, O. I. (2023). *Immersive Cultural Practices as a Phenomenon of Metamodernism*. PhD Thesis. Kyiv [in Ukrainian].

2. Derman, L. M., & Kobylinska, M. Yu. (2021). Theatrical Art as a means of Socio-Cultural Communication in the Digital Age. *Humanitarian Corpus*, 37 (1), 33–36 [in Ukrainian].

3. Kamyshnykova, O. (2013). Theatre in the Age of High Technology: Transformation of Traditional Form. *Modern Literary Studies*, 10, 172–178 [in Ukrainian].

4. Krasnenko, O. L. (2023). *Interactivity as a Phenomenon of Modern Cultural Space: Features of Formation and Development Trends*. PhD Thesis. Kyiv [in Ukrainian].

5. Krokmalnyi, R. O., & Krokmalna, S. R. (2020). Some Concepts of Internet Communication in Modern Theatrical Art. *Young Scientist*, 4 (80), 125–128 [in Ukrainian].

6. Lanchak, Ya. M. (2022). Development of Immersive Theatre in Ukraine: Aesthetics of Communication. *Performing Arts: Modern Vocabulary and Form-Forming Processes: Abstracts of reports of the All-Ukrainian scientific-practical conference*, Kyiv, April 21, 2022. Kyiv, 57–61 [in Ukrainian].

7. Matvieieva, K. V., & Humeniuk, T. K. (2021). Digitalisation in Theatrical Culture. *ΛΟΓΟΣ*, 301–303 [in Ukrainian].

8. Tonkoshkura, O. (2022). Theatre in the Era of Digital Technologies. *Artistic Culture. Current problems*, 18 (2), 30–35 [in Ukrainian].

9. Balme, C. (2008). *The Cambridge Introduction to Theatre Studies*. Cambridge [in English].

10. Carlson, M. (1989). *Places of Performance: The Semiotics of Theatre Architecture*. New York [in English].

11. Chapple, F., & Kattenbelt, C. (Eds.). (2006). *Intermediality in Theatre and Performance*, 2. Amsterdam [in English].

12. Dixon, S. (2007). *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge [in English].

13. Gieseckam, G. (2007). *Staging the Screen: The Use of Film and Video in Theatre*. Palgrave MacMillan, New York [in English].

14. Hoedt, M. (2020). Immersive and Pervasive Performance. In: Bloom, C. (eds) *The Palgrave Handbook of Contemporary Gothic*. Palgrave Macmillan, Cham [in English].

15. Pérez, E. (2014). Experiential Documentation in Pervasive Performance: The Democratization of the Archive. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 10 (1), 77–90 [in English].

16. Pérez, E. (2014). The Expansion of Theatrical Space and the Role of the Spectator. *Nordic Theatre Studies*, 26 (2), 34–45 [in English].

17. Manovich, L. (2009). The Practice of Everyday (Media) Life: From Mass Consumption to Mass Cultural Production. *Critical Inquiry*, 35(2), 319–331 [in English].

18. Pavis, P. (2003). *Theatre at the Crossroads of Culture*. New York [in English].

*Стаття надійшла до редакції 04.10.2024
Отримано після доопрацювання 06.11.2024
Прийнято до друку 14.11.2024*