

# Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC]

Vol 5, No 1 (2024)

main issue



**Το ψηφιακό θέατρο ως μια ζωντανή ψηφιακή μορφή τέχνης**

*Κωνσταντίνος Μαστροθανάσης, Μαρία Κλαδάκη*

doi: [10.12681/afiinmec.34532](https://doi.org/10.12681/afiinmec.34532)

## To cite this article:

Μαστροθανάσης Κ., & Κλαδάκη Μ. (2024). Το ψηφιακό θέατρο ως μια ζωντανή ψηφιακή μορφή τέχνης: Το ψηφιακό θέατρο ως μια ζωντανή ψηφιακή μορφή τέχνης. *Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC]*, 5(1). <https://doi.org/10.12681/afiinmec.34532>

# Το ψηφιακό θέατρο ως μια ζωντανή ψηφιακή μορφή τέχνης

**Κωνσταντίνος Μαστροθανάσης**

Δρ. Π.Τ.Δ.Ε., Πανεπιστήμιο Αιγαίου  
[k.mastrothanasis@aegean.gr](mailto:k.mastrothanasis@aegean.gr)

**Μαρία Κλαδάκη**

Αναπληρώτρια Καθηγήτρια  
Π.Τ.Δ.Ε., Πανεπιστήμιο Αιγαίου  
[mkladaki@aegean.gr](mailto:mkladaki@aegean.gr)

## Abstract

In the era of technological advancements, digital theatre is pioneering artistic expression, pushing the boundaries of traditional theatrical experiences. As an emerging art form, digital theatre combines the timeless essence of live theatre performance with the transformative potential of digital media. This article explores the specific characteristics of digital theatre through a conceptual definition of digital theatre, highlighting its ability to seamlessly integrate the immediate and the transcendent. By immersing audiences in a multidimensional theatrical experience, digital theatre challenges the conventional boundaries of traditional theatre and offers a unique artistic perspective.

**Keywords:** Digital Theatre, digital drama, interactive media, live mediated performance

## Περίληψη

Στην εποχή των τεχνολογικών εξελίξεων το ψηφιακό θέατρο πρωτοπορεί στην καλλιτεχνική έκφραση, διευρύνοντας τα όρια των παραδοσιακών θεατρικών εμπειριών. Ως μια αναδυόμενη μορφή τέχνης το ψηφιακό θέατρο συνδυάζει τη διαχρονική ουσία της ζωντανής θεατρικής παράστασης με τις μετασχηματιστικές δυνατότητες των ψηφιακών μέσων. Στο παρόν άρθρο διερευνώνται τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του ψηφιακού θεάτρου μέσω μιας εννοιολογικής οριοθέτησής του, αναδεικνύοντας την ικανότητά του να συνδυάζει το άμεσο και το υπερβατικό, περικλείοντας το κοινό σε μια πολυδιάστατη θεατρική εμπειρία που διαφοροποιεί τα όρια των παραδοσιακών θεατρικών συμβάσεων.

**Λέξεις κλειδιά:** Ψηφιακό θέατρο, ψηφιακό δράμα, διαδραστικά μέσα, τεχνολογικά διαμεσολαβημένη παράσταση

## 1. Εισαγωγή

Το ψηφιακό θέατρο αναδύεται ως μια δυναμική και καθηλωτική μορφή τέχνης που συνδυάζει περίτεχνα τη διαχρονική ουσία της ζωντανής παράστασης με τις μετασχηματιστικές δυνατότητες που προσφέρουν τα ψηφιακά μέσα. Στην εποχή των τεχνολογικών εξελίξεων και της διαρκώς εξελισσόμενης καλλιτεχνικής έκφρασης, το ψηφιακό θέατρο βρίσκεται στην πρώτη γραμμή της καινοτομίας, διευρύνοντας τα όρια των παραδοσιακών θεατρικών εμπειριών και προσκαλώντας το κοινό σε ένα πεδίο όπου το απτό και το εικονικό συγκλίνουν σε έναν αρμονικό συντονισμό. Το ψηφιακό

θέατρο αναδεικνύεται ως ένα πεδίο καλλιτεχνικής έκφρασης, όπου η ρευστότητα της ανθρώπινης δημιουργικότητας διαπλέκεται με την πλαστικότητα της ψηφιακής τεχνολογίας. Γεφυρώνει το χάσμα μεταξύ του απτού και του εικονικού, του άμεσου και του υπερβατικού, περικλείοντας το κοινό σε μια πολυδιάστατη θεατρική εμπειρία που θολώνει τα όρια των παραδοσιακών θεατρικών συμβάσεων.

Σε αυτή την κατεύθυνση σκοπός του παρόντος μελετήματος είναι μια πρώτη προσπάθεια βαθύτερης κατανόησης της έννοιας του ψηφιακού θεάτρου και οριοθέτησης των χαρακτηριστικών του ως ιδιαίτερη μορφή καλλιτεχνικής έκφρασης. Εξετάζοντας τη σχέση μεταξύ του θεάτρου και των ψηφιακών μέσων, επιδιώκεται η διερεύνηση του πώς οι ψηφιακές τεχνολογίες έχουν ενσωματωθεί στις θεατρικές παραστάσεις και πώς έχουν μεταμορφώσει ή επηρεάσει την αισθητική, την παραγωγή και την επικοινωνία στο θέατρο.

## **2. Οριοθέτηση και χαρακτηριστικά του ψηφιακού θεάτρου**

Στη σφαίρα του ψηφιακού θεάτρου ξεδιπλώνεται μια βαθιά διερεύνηση που συνδυάζει την απτή έκφραση των ηθοποιών και τις πολλαπλές δυνατότητες της ψηφιακής τεχνολογίας (Δεληκωνσταντινίδου, 2023; Πούλου, 2020; Brillì, Gemini, & Giuliani, 2023). Είναι ένα πεδίο όπου το αιθερικό και το σωματικό συνυπάρχουν, όπου τα όρια μεταξύ του φυσικού και του ψηφιακού καταλύονται, δίνοντας αφορμή για μια νέα μορφή καλλιτεχνικής έκφρασης που αντηχεί τις εξελίξεις της εποχής μας. Σε αυτόν τον πολυδιάστατο χώρο, η έννοια της πραγματικότητας και της ζωτικότητας αποκτά μια νέα διάσταση, υπερβαίνοντας την παραδοσιακή αντίληψη της θεατρικής παράστασης. Ενώ οι τηλεοπτικές παραγωγές μπορεί να προσομοιάζουν την αίσθηση της «ζωντανής» συμμετοχής για το κοινό που παρακολουθεί από το σπίτι, η επεξεργασία και η επανασύνθεση αυτών των καλλιτεχνικών γεγονότων συχνά αποδυναμώνουν την ακατέργαστη αμεσότητα που χαρακτηρίζει την ακραιφνή ζωντάνια. Το ψηφιακό θέατρο, ωστόσο, αγκαλιάζει τη γνήσια συν-παρουσία των ερμηνευτών και του κοινού, περικλείοντάς τους σε έναν κοινό χώρο που πάλλεται από τον ηλεκτρισμό της ζωντανής καλλιτεχνικής αλληλεπίδρασης. Σε αυτό το πεδίο η ψηφιακή τεχνολογία αναλαμβάνει ρόλο εξέχουσας σημασίας. Η παρουσία των ψηφιακών μέσων γίνεται μια μετασχηματιστική δύναμη, που διαπερνά κάθε πτυχή του καλλιτεχνικού γεγονότος. Η ψηφιακή τεχνολογία γίνεται κάτι περισσότερο από ένα απλό εργαλείο- γίνεται ένα αναπόσπαστο συστατικό που δίνει ζωή στην παράσταση (Delikonstantinidou, 2021; Sullivan, 2020). Με την εγγενή ευελιξία και μεταβλητότητά τους, τα ψηφιακά μέσα δίνουν τη δυνατότητα στους καλλιτέχνες να δημιουργούν εντυπωσιακούς κόσμους και θεατρικούς κώδικες, να χειρίζονται τον ήχο και το φως, να δημιουργούν καθηλωτικές οπτικές αναπαραστάσεις και να διαμορφώνουν δυναμικά τις θεατρικές παραγωγές (Παπακώστα & Καραντζούλη, 2023; Timplallexi, 2020). Μέσα από αυτή την αρμονική αλληλεπίδραση της ανθρώπινης δημιουργικότητας και των ψηφιακών δυνατοτήτων αναδύεται η γνήσια φύση του ψηφιακού θεάτρου. Η γνήσια φύση του ψηφιακού θεάτρου αναδύεται μέσα από την αρμονική αλληλεπίδραση της ανθρώπινης δημιουργικότητας και των ψηφιακών δυνατοτήτων, αναδεικνύοντας έναν καινοτόμο τρόπο καλλιτεχνικής έκφρασης που ξεπερνά τις φυσικές και χρονικές περιορισμένες

του παραδοσιακού θεάτρου. Στον πυρήνα του ψηφιακού θεάτρου βρίσκεται η δυνατότητα για διαδραστικότητα και πολυτροπικότητα, όπου η τεχνολογία δεν αποτελεί απλώς ένα εργαλείο, αλλά μετατρέπεται σε ένα ζωτικό στοιχείο που επεκτείνει τις αισθητικές και παραστατικές δυνατότητες του θεάτρου. Αυτή η φύση εκφράζεται μέσα από τη συνέργεια του ζωντανού θεάτρου με ψηφιακά μέσα όπως το βίντεο, η εικονική πραγματικότητα, το animation και άλλες τεχνολογίες που ενισχύουν την εμπειρία του θεατή και δημιουργούν νέους κόσμους και εμπειρίες. Μέσω της ενσωμάτωσης των ψηφιακών εργαλείων, το ψηφιακό θέατρο υπερβαίνει τα όρια της συμβατικής σκηνης και προσφέρει ένα πλαίσιο για την εξερεύνηση της ανθρώπινης κατάστασης με νέους, δυναμικούς τρόπους, υπογραμμίζοντας την αλληλεπίδραση, την παραστατικότητα και τη συμμετοχικότητα ως βασικά στοιχεία. Επομένως, η γνήσια φύση του ψηφιακού θεάτρου αντικατοπτρίζει μια διαρκή αναζήτηση για νέες μορφές καλλιτεχνικής και κοινωνικής έκφρασης, κάνοντας χρήση της τεχνολογίας όχι μόνο ως μέσο αλλά ως έναν ακόμη συντελεστή στην καλλιτεχνική διαδικασία, που οδηγεί στη δημιουργία ενός πλούσιου και πολυεπίπεδου θεατρικού έργου.

Το ψηφιακό θέατρο βασίζεται στη σύζευξη της ανθρώπινης έκφρασης και της ψηφιακής καινοτομίας, διατηρώντας μια ισορροπία μεταξύ της διάδρασης και της καλλιτεχνικής πρόθεσης. Η διαδραστικότητα που συνεπάγεται των τεχνολογικών μέσων επιτείνει την εμπλοκή του κοινού και το εύρος των παραστατικών δυνατοτήτων, επιτρέποντάς του να συμμετέχει εντός ενός προδιαγεγραμμένου πλαισίου που καθορίζεται από το έργο και τον δημιουργό του. Αυτή η εμπλοκή διευρύνει τη θεατρική εμπειρία, προσκαλώντας το κοινό να διασχίσει τους παραστασιακούς κόσμους που διαμορφώνουν οι ηθοποιοί με τον λόγο και τις πράξεις τους, διατηρώντας παράλληλα τους διακριτούς ρόλους μεταξύ των καλλιτεχνών και των θεατών. Επιπλέον, το ψηφιακό θέατρο διακρίνεται για τη σταθερή του βάση στον προφορικό λόγο ή στα αφηγηματικά στοιχεία, γεγονός που το διαφοροποιεί από άλλες μορφές τέχνης (λ.χ. μουσική, χορός κ.ά.). Φτάνει πέρα από το απλό οπτικό ή ακουστικό θέαμα, εξυφαίνοντας ιστορίες που προκαλούν συγκίνηση και συναίσθημα, εγείρουν εσωτερικό διάλογο και εμπνέουν τον συλλογικό προβληματισμό (Ανδρέου & Κλαδάκη, 2023; Liedke & Pietrzak-Franger, 2021). Συνδέοντας τη γλώσσα με τις δυνατότητες των ψηφιακών μέσων, το ψηφιακό θέατρο δημιουργεί ένα μοναδικό χώρο που κεντρίζει τις αισθήσεις και ενεργοποιεί τη νόηση και το πνεύμα.

Στο ευρύ πεδίο του ψηφιακού θεάτρου, διαφόρων τύπων αναδυόμενες και μη τεχνολογίες, βρίσκουν πεδίο εφαρμογής. Από το βίντεο και την ψηφιακή προβολή μέχρι την εικονική πραγματικότητα, το animation, τη ρομποτική, τη διαδικτυακή συγγραφή και τη δημιουργία διαδραστικού περιεχομένου, στον ηθοποιό, στον χώρο, στη σκηνογραφία, τα εργαλεία αυτά λειτουργούν καταλυτικά για την καλλιτεχνική εξερεύνηση και καινοτομία (Βασιλάκος, 2008; Κλαδάκη & Μαστροθανάσης, 2023, 2024a). Παρέχουν στους καλλιτέχνες ποικίλες δυνατότητες, επιτρέποντας τη μετουσίωση των ερεθισμάτων σε μετασηματιστικές εμπειρίες για τους θεατές και το κοινό.

Σύμφωνα με τη Masura (2020) το ψηφιακό θέατρο είναι ένα είδος παραστασιακού γεγονότος που περιλαμβάνει την εκτεταμένη χρήση διαφόρων τεχνολογιών ως ουσιαστικό μέρος του πρωταρχικού καλλιτεχνικού γεγονότος. Στο έργο της διερευνά τα καθοριστικά χαρακτηριστικά του ψηφιακού θεάτρου, μέσα από παραστασιακές εκδηλώσεις από την Αμερική και το Ηνωμένο Βασίλειο την τριαντακονταετία 1990-2020 που αντιμετώπισε ως περιπτώσιολογικές μελέτες, αναδεικνύοντας τις μοναδικές του ιδιότητες και τις μετασχηματιστικές δυνατότητες που προσφέρει στο χώρο των παραστατικών τεχνών. Στοιχεία όπως η συν-παρουσία και η δυναμική (ή ζωντανή) αλληλεπίδραση ηθοποιών και κοινού, η ψηφιακή και τεχνολογική υποστήριξη, η τεχνολογική διαμεσολάβηση, η ισορροπημένη διαδραστικότητα, η προφορικότητα, το γλωσσικό περιεχόμενο, καθώς και η ευελιξία, διαμορφώνουν, κατά την ίδια, έναν μοναδικό χώρο που το ψηφιακό θέατρο υπερβαίνει τα συμβατικά θεατρικά παραδείγματα και διαμορφώνει τις οντολογικές συνθήκες αυτού του περιβάλλοντος.

Η δυναμική αλληλεπίδραση και η συν-παρουσία αναφέρονται στην ιδέα ότι μια παράσταση συμβαίνει σε πραγματικό χρόνο, με ζωντανούς ηθοποιούς και ζωντανό κοινό που μοιράζονται τον ίδιο χώρο, ψηφιακό ή μη. Αυτό διαφέρει από την παρακολούθηση μιας ηχογραφημένης παράστασης ή μιας εκπομπής, όπου το κοινό δεν είναι φυσικά παρόν με τους ηθοποιούς. Στο ψηφιακό θέατρο, η αλληλεπίδραση και η συν-παρουσία είναι σημαντικές επειδή επιτρέπουν μια κοινή εμπειρία μεταξύ των ηθοποιών και του κοινού, δημιουργώντας μια αίσθηση σύνδεσης και αμεσότητας (Auslander, 2023).

Η έννοια της τεχνολογικής διαμεσολάβησης και υποστήριξης αναφέρεται στην απαραίτητη προϋπόθεση για τη δημιουργία ψηφιακού θεάτρου, η οποία είναι η παρουσία ψηφιακών μέσων στην παράσταση (Brilli κ.ά., 2023; Masura, 2024). Για να χαρακτηριστεί ένα παραστασιακό γεγονός ως ψηφιακό θέατρο, πρέπει να χρησιμοποιεί την ψηφιακή τεχνολογία ως ουσιαστικό μέρος του πρωταρχικού καλλιτεχνικού γεγονότος και όχι αποκλειστικά για σκοπούς μετάδοσης ή αναπαραγωγής του (Μαστροθανάσης & Γραμματάς, 2023). Τα ψηφιακά μέσα στο ψηφιακό θέατρο δεν ορίζονται αποκλειστικά από την παρουσία ενός τύπου τεχνολογικού υλικού ή λογισμικού, αλλά από τα χαρακτηριστικά τους, δηλαδή ότι είναι ευέλικτα, μεταβλητά, προσαρμόζονται εύκολα και μπορούν να υποστούν επεξεργασία σε πραγματικό χρόνο και να υποστηρίξουν το πρωταρχικό καλλιτεχνικό γεγονός (Ζακόπουλος, 2023a, 2023b; Φανουράκη, 2016). Τέτοια σύγχρονα παραδείγματα αξιοποίησης των ψηφιακών μέσων και των νέων τεχνολογιών σε θεατρικές παραστάσεις μας παρουσιάζουν οι Παπακώστα και Καραντζούλη (2023).

Η έννοια της ισορροπημένης διαδραστικότητας αναφέρεται στο επίπεδο συμμετοχής του κοινού σε μια ψηφιακή θεατρική παράσταση. Η παράσταση, όπως υποστηρίζεται, περιέχει περιορισμένα επίπεδα διαδραστικότητας δεδομένου ότι το περιεχόμενό της διαμορφώνεται κυρίως από τους καλλιτέχνες για την πρόσληψη από το κοινό (Γραμματάς, 2015; Καραντζούλη, 2022; Πεφάνης, 1991, 1999). Αυτό σημαίνει ότι ενώ το κοινό μπορεί να έχει κάποιο επίπεδο συμμετοχής ή αλληλεπίδρασης με την παράσταση, οι ρόλοι του συγγραφέα, των ηθοποιών και του κοινού διατηρούνται, αντί

να μετατρέπονται σε ισότιμους συνομιλητές. Το περιεχόμενο της παράστασης διαμορφώνεται κυρίως από τους καλλιτέχνες, με το κοινό να λειτουργεί ως δέκτης του μηνύματος, επιτρέποντας μια μοναδική και καθηλωτική εμπειρία, διατηρώντας παράλληλα τους παραδοσιακούς ρόλους ανάμεσα στους συντελεστές της παράστασης και το κοινό (Barney, Coleman, Ross, Sterne, & Tembeck, 2016).

Τέλος, η σημασία της προφορικότητας και του γλωσσικού περιεχομένου αποτελούν σημαντικό κριτήριο στον ορισμό του ψηφιακού θεάτρου. Η παρουσία προφορικού λόγου ή κειμένου που συνθέτει μια αφήγηση ή μια ιστορία στην παράσταση, διαφοροποιεί το ψηφιακό θέατρο από άλλες μορφές ψηφιακής παράστασης, οι οποίες μπορεί να μην περιέχουν προφορική γλώσσα ή αφηγηματικά στοιχεία, λόγου χάριν μια ψηφιακή μουσική παράσταση ή μια ψηφιακή παράσταση χορού. Η αφήγηση ή η ιστορία παρέχει μια δομή για την παράσταση, επιτρέποντας στο κοινό να ακολουθήσει και να εμπλακεί με το περιεχόμενο, καθώς παρέχει ένα πλαίσιο για την παράσταση. Το θεατρικό κείμενο αποτελεί μια σταθερή οντότητα με εγγενείς έννοιες που θα αποκαλύψει μια παράσταση. Επίσης μετουσιώνεται τεχνικά, ιδεολογικά και εικαστικά στη σκηνή, ανάλογα με την αντίληψη και την πρόθεση του σκηνοθέτη (Γραμματάς, 2002). Ο ηθοποιός, γίνεται μοχλός ώθησης της θεατρικής υπόστασης των κειμένων και εκφραστής των προθέσεων του σκηνοθέτη δια της προφορικότητας και της παραστατικότητας, αναδεικνύοντας τη ζωντάνια και την ιδιαιτερότητα της λογοτεχνικής γραφής (Κλαδάκη & Μαστροθανάσης, 2022).

### **3. Συμπεράσματα**

Το ψηφιακό θέατρο μας προσκαλεί σε ένα μετασχηματιστικό ταξίδι, όπου το φυσικό και το ψηφιακό συνυπάρχουν αρμονικά, παρασύροντάς μας σε αχαρτογράφητα πεδία καλλιτεχνικής έκφρασης. Σε αυτή τη σύμπραξη της ανθρώπινης δημιουργικότητας και των ψηφιακών δυνατοτήτων, το ψηφιακό θέατρο μπορεί να λειτουργήσει ως μια ζωντανή και ενεργητική απόδειξη των δυνατοτήτων και των διαρκώς διευρυνόμενων οριζώντων της παράστασης. Το ψηφιακό θέατρο γίνεται ένα διαρκώς εξελισσόμενο περιβάλλον, όπου η φαντασία, τα τεχνουργήματα και η τεχνολογία συνενώνονται, διευρύνοντας τους ορίζοντες του τι είναι εφικτό στο πεδίο της θεατρικής παράστασης. Καθώς το ψηφιακό θέατρο συνεχίζει να εξελίσσεται, καλούμαστε να εναγκαλιάσουμε τις δυνατότητες της τεχνολογίας ως ορόσημο για την καλλιτεχνική εξέλιξη, να εξερευνήσουμε νέους θεατρικούς κόσμους και να επαναπροσδιορίσουμε την ίδια την ουσία του τι σημαίνει να ασχολείσαι με τη ζωντανή παράσταση στην ψηφιακή εποχή. Το ψηφιακό θέατρο ανοίγει ένα παράθυρο στο μέλλον της καλλιτεχνικής έκφρασης, όπου η σύνθεση του παραδοσιακού και του καινοτόμου προσδίδει μια νέα διάσταση στην ανθρώπινη εμπειρία. Μέσω της χρήσης της τεχνολογίας, το ψηφιακό θέατρο υπερβαίνει τα στενά όρια της σκηνής και διευρύνει τις αντιλήψεις μας για τον χρόνο και τον χώρο, προσφέροντας μια ασύγκριτη εμπάθυση στην αφήγηση και την αισθητική του θεάτρου. Η διαλεκτική μεταξύ του ζωντανού και του εικονικού, της παράδοσης και της πρωτοπορίας, καθώς και της αφήγησης και της διαδραστικότητας,

αναδεικνύει το ψηφιακό θέατρο ως ένα πεδίο για την εξερεύνηση των πολυεπίπεδων ανθρώπινων εμπειριών και για την προώθηση της κριτικής σκέψης.

Η αξιοποίηση της ψηφιακής τεχνολογίας ενθαρρύνει τον πειραματισμό και την καινοτομία, προσκαλώντας τους δημιουργούς να επανασχεδιάσουν την θεατρική εμπειρία. Τούτο επιτρέπει την δημιουργία διαδραστικών περιβαλλόντων όπου το κοινό δεν είναι πλέον παθητικός παρατηρητής αλλά ενεργός συμμετέχων, προσφέροντας μια πιο προσωπική και βαθιά εμπειρία. Η ενσωμάτωση των ψηφιακών τεχνολογιών, όπως η εικονική και η αυξημένη πραγματικότητα, εμπλουτίζει την αφηγηματική δομή και προσφέρει νέες προοπτικές στην ανάπτυξη του περιεχομένου, επιτρέποντας μια ασύγκριτη βύθιση στο δραματικό σύμπαν (Κλαδάκη & Μαστροθανάσης, 2024b).

### **Βιβλιογραφικές αναφορές**

- Ανδρέου, Α., & Κλαδάκη, Μ. (2023). Μπρεχτικό θέατρο και Νέες τεχνολογίες: προκλήσεις και προοπτικές στο σχολείο του αύριο. Στο Μ. Κλαδάκη & Κ. Μαστροθανάσης (Επιμ.), *Αναδυόμενες τεχνολογίες στο εφαρμοσμένο θέατρο και το εκπαιδευτικό δράμα* (σσ. 190–204). Αθήνα: Gutenberg.
- Βασιλάκος, Α. (2008). *Ψηφιακές μορφές τέχνης*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Τζιόλα.
- Γραμματάς, Θ. (2002). *Το ελληνικό θέατρο στον 20ο αιώνα. Πολιτισμικά πρότυπα και πρωτοτυπία*. Αθήνα: Εξάντας.
- Γραμματάς, Θ. (2015). *Το θέατρο ως πολιτισμικό φαινόμενο*. Αθήνα: Παπαζήση.
- Δεληκωνσταντινίδου, Α. (2023). Η μετασχηματίζουσα δυναμική του ψηφιακού θεάτρου στην εκπαίδευση. Στο Μ. Κλαδάκη & Κ. Μαστροθανάσης (Επιμ.), *Αναδυόμενες τεχνολογίες στο εφαρμοσμένο θέατρο και το εκπαιδευτικό δράμα* (σσ. 39–66). Αθήνα: Gutenberg.
- Ζακόπουλος. (2023a). *Οι ψηφιακές τεχνολογίες για το θέατρο/δράμα στην εκπαίδευση*. Αθήνα: Παπαζήση.
- Ζακόπουλος, Β. (2023b). Συνεργατικά ψηφιακά εργαλεία μάθησης και Θεατρική Αγωγή. Στο Μ. Κλαδάκη & Κ. Μαστροθανάσης (Επιμ.), *Αναδυόμενες τεχνολογίες στο εφαρμοσμένο θέατρο και το εκπαιδευτικό δράμα* (σσ. 89–101). Αθήνα: Gutenberg.
- Καραντζούλη, Α. (2022). Η “δια του ψηφιακού λόγου” μετάδοση και πρόσληψη των αξιών του αρχαίου ελληνικού πολιτισμού στο θέατρο. Στο Α. Papakosta (Επιμ.), *International Theatre Conference, Values of Ancient Greek Theatre Across Space & Time: Cultural Heritage and Memory* (σσ. 325–331). Athens: National and Kapodistrian University of Athens Press.
- Κλαδάκη, Μ., & Μαστροθανάσης, Κ. (2022). Δραματουργικές μορφές των θεατρικών αναγνώσεων: σύντομη ιστορική αναδρομή. *Θεατρογραφίες*, 27, 31–39.
- Κλαδάκη, Μ., & Μαστροθανάσης, Κ. (2023). Προλογικό σημείωμα για τη σύγκλιση τεχνολογίας και θεάτρου στην εκπαίδευση. Στο Μ. Κλαδάκη & Κ. Μαστροθανάσης (Επιμ.), *Αναδυόμενες τεχνολογίες στο εφαρμοσμένο θέατρο και το εκπαιδευτικό δράμα* (σσ. 11–22). Αθήνα: Gutenberg.

- Κλαδάκη, Μ., & Μαστροθανάσης, Κ. (2024a). Γλωσσάρι εννοιών και όρων του ψηφιακού θεάτρου. Στο Μ. Κλαδάκη & Κ. Μαστροθανάσης (Επιμ.), & Μ. Κούνας, Μ. Κλαδάκη, & Κ. Μαστροθανάσης (Μτφ.), *Ψηφιακό θέατρο: η δημιουργία και το νόημα της ζωντανής διαμεσολαβημένης παράστασης, ΗΠΑ & Ηνωμένο Βασίλειο 1990-2020* (σσ. 319–325). Αθήνα: Παπαζήση.
- Κλαδάκη, Μ., & Μαστροθανάσης, Κ. (2024b). Προλογικό σημείωμα για την ελληνική έκδοση: Το ψηφιακό θέατρο ως μια ζωντανή ψηφιακή μορφή τέχνης. Στο Μ. Κλαδάκη & Κ. Μαστροθανάσης (Επιμ.), & Μ. Κούνας, Μ. Κλαδάκη, & Κ. Μαστροθανάσης (Μτφ.), *Ψηφιακό θέατρο: η δημιουργία και το νόημα της ζωντανής διαμεσολαβημένης παράστασης, ΗΠΑ & Ηνωμένο Βασίλειο 1990-2020* (σσ. xxi–xxv). Αθήνα: Παπαζήση.
- Μαστροθανάσης, Κ., & Γραμματάς, Θ. (2023). Μνημονικά αποτυπώματα αξιών της αρχαίας ελληνικής τραγωδίας από την ψηφιακή της παρακολούθηση: μελέτη περίπτωσης. Στο Μ. Κλαδάκη & Κ. Μαστροθανάσης (Επιμ.), *Αναδυόμενες τεχνολογίες στο εφαρμοσμένο θέατρο και το εκπαιδευτικό δράμα* (σσ. 170–189). Αθήνα: Gutenberg.
- Παπακώστα, Α., & Καραντζούλη, Α. (2023). Ψηφιακοί κώδικες στην εξέλιξη του σύγχρονου θεάτρου για κοινό ανηλίκων θεατών: Εφαρμογές, δυνατότητες και προοπτικές. Στο Μ. Κλαδάκη & Κ. Μαστροθανάσης (Επιμ.), *Αναδυόμενες τεχνολογίες στο εφαρμοσμένο θέατρο και το εκπαιδευτικό δράμα* (σσ. 268–300). Αθήνα: Gutenberg.
- Πεφάνης, Γ. (1991). *Το θεατρικό: Σκιαγράφηση μιας φαινομενολογικής θεατρολογίας*. Αθήνα: Δωδώνη.
- Πεφάνης, Γ. (1999). *Το θέατρο και τα Σύμβολα: οι Διαδικασίες Συμβόλισης του Δραματικού Λόγου*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Πούλου, Α. (2020). *Η αρχαία ελληνική τραγωδία και το ψηφιακό θέατρο. Ερείπια, μεταμορφώσεις, δραματοουργίες*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Φανουράκη, Κ. (2016). *Το θέατρο στην εκπαίδευση με τη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών. Στοιχεία διδακτικής μεθοδολογίας*. Αθήνα: Εκδόσεις Παπαζήση.
- Auslander, P. (2023). *Liveness: Performance in a mediatized culture* (3rd ed). New York: Routledge.
- Barney, D., Coleman, G., Ross, C., Sterne, J., & Tembeck, T. (Επιμ.). (2016). *The participatory condition in the digital age*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Brilli, S., Gemini, L., & Giuliani, F. (2023). Theatre without theatres: Investigating access barriers to mediatized theatre and digital liveness during the covid-19 pandemic. *Poetics*, 97, 101750. <https://doi.org/10.1016/J.POETIC.2022.101750>
- Delikonstantinidou, A. (2021). Nadja Masura, Digital Theatre: The Making and Meaning of Live Mediated Performance, US & UK 1990– 2020. *European Journal of American Studies*, 2021(1). <https://doi.org/10.4000/ejas.16877>
- Liedke, H., & Pietrzak-Franger, M. (2021). Viral theatre: Preliminary thoughts on the impact of the COVID-19 pandemic on online theatre. *Journal of Contemporary Drama in English*, 9(1), 128–144. <https://doi.org/10.1515/jcde-2021-0009>

- Masura, N. (2020). *Digital Theatre. The Making and Meaning of Live Mediated Performance, US & UK 1990-2020*. Switzerland: Palgrave Macmillan.
- Masura, N. (2024). *Ψηφιακό Θέατρο: η δημιουργία και η σημασία των πολυμεσικών παραστάσεων, ΗΠΑ & Ηνωμένο Βασίλειο 1990-2020* (Μ. Κλαδάκη & Κ. Μαστροθανάσης, Επιμ.; Μ. Κούνας, Μ. Κλαδάκη, & Κ. Μαστροθανάσης, Μτφ.). Αθηνά: Παπαζήση.
- Sullivan, E. (2020). Live to your living room: Streamed theatre, audience experience, and the Globe's *A Midsummer Night's Dream*. *Journal of Audience and Reception Studies*, 17(1), 92–119.
- Timplalexí, E. (2020). Theatre and Performance Go Massively Online During the COVID-19 Pandemic: Implications and Side Effects. *Homo Virtualis*, 3(2), 43–54. <https://doi.org/10.12681/homvir.25448>