

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ
ФАКУЛЬТЕТ СЦЕНІЧНОГО МИСТЕЦТВА
Кафедра режисури

Кваліфікаційна робота
на здобуття освітнього ступеня «Магістр»

ТЕХНІЧНІ ТА ТЕХНОЛОГІЧНІ ІННОВАЦІЇ У СВІТОВІЙ ТЕАТРАЛЬНІЙ СЦЕНОГРАФІЇ

Виконав:

здобувач вищої освіти магістратури
галузь знань 02 «Культура і мистецтво»
спеціальність 026 «Сценічне мистецтво»
Денис ГРИГОР'ЄВ

Науковий керівник:

кандидат мистецтвознавства,
доцент кафедри режисури ХДАК
Світлана ШУМАКОВА

Наукові рецензенти:

- 1) кандидат мистецтвознавства,
старший викладач кафедри
мистецтва актора ХДАК
Віталій МІЗЯК;
- 2) кандидат культурології,
старший викладач кафедри
культурологічних дисциплін та,
образотворчого мистецтва
Комунального закладу
«Харківська гуманітарно-педагогічна академія»
Ольга КАЛІНІНА

Допущено до захисту

Зав. кафедри _____ / Сергій ГОРДЄЄВ /

17 січня 2022 року

Харків
2022

Харківська державна академія культури

Факультет сценічного мистецтва
Кафедра режисури
Ступінь вищої освіти «Магістр»
Галузь знань 02 «Культура і мистецтво»
Спеціальність 026 «Сценічне мистецтво»

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Завідувач кафедри режисури

_____ / Сергій ГОРДЄЄВ /

28 жовтня 2020 року

ЗАВДАННЯ

**на виконання кваліфікаційної роботи здобувача вищої освіти
Денису ГРИГОР'ЄВУ**

**1. Тема: «ТЕХНІЧНІ ТА ТЕХНОЛОГІЧНІ ІННОВАЦІЇ У СВІТОВІЙ
ТЕАТРАЛЬНІЙ СЦЕНОГРАФІЇ»**

науковий керівник:

кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри режисури ХДАК

Світлана ШУМАКОВА

затверджені рішенням кафедри режисури від 28 жовтня 2020 р.

2. Строк подання роботи – 17 січня 2022 р.

3. Вихідні дані до роботи – досліджуються технічні та технологічні інновації у світовій театральній сценографії.

4. Зміст кваліфікаційної роботи (перелік питань, що потребують розробки):
ВСТУП

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ТА МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ

**РОЗДІЛ 2. НОВІ ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ У СЦЕНОГРАФІЧНОМУ
КОНТЕКСТІ ВИРІШЕННЯ ВИСТАВИ**

РОЗДІЛ 3. СУЧАСНЕ ХУДОЖНЄ БАЧЕННЯ СЦЕНІЧНОГО ПРОСТОРУ

ВИСНОВКИ

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

ДОДАТКИ

5. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи

Розділ	Відомості про консультантів розділів кваліфікаційної роботи	Підпис і дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Вступ	доктор культурології, професор, завідувач кафедри майстерності актора Антоніна КІКОТЬ	25.09.20	
Розділ 1	викладач кафедри режисури Ігор СІКАЛОВ	05.11.20	
Розділ 2	кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри режисури Роман НАБОКОВ	06.04.21	
Розділ 3	доцент, заслужений діяч мистецтв України, декан факультету сценічного мистецтва Ігор БОРИС	25.08.21	
Висновки	доктор культурології, професор, завідувач кафедри майстерності актора Антоніна КІКОТЬ	10.10.21	
Список використаних джерел	доктор культурології, професор, завідувач кафедри майстерності актора Антоніна КІКОТЬ	11.10.21	
Додатки	кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри режисури Роман НАБОКОВ	07.12.21	

6. Дата видачі завдання – 28 жовтня 2020 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1.	Вступ	30.09.2020	
2.	Розділ 1	10.11.2020	
3.	Розділ 2	10.04.2021	
4.	Розділ 3	30.08.2021	
6.	Висновки	20.10.2021	
7.	Список використаних джерел	20.10.2020	
8.	Додатки	10.12.2021	
9.	Редагування тексту	10.01.2022	
10.	Збір рецензій	15.01.2022	

Здобувач вищої освіти

(підпис)

Науковий керівник роботи

(підпис)

Денис ГРИГОР'ЄВ

Світлана ШУМАКОВА

ЗМІСТ

ВСТУП	6
РОЗДІЛ І. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ТА МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ МИСТЕЦТВА СЦЕНОГРАФІЇ	
1.1. Джерела та наукове підґрунтя дослідження сценографії.....	12
1.2. Методи дослідження.....	17
1.3. Аналіз поняття «сценографія» та «сценографічний простір»...	20
Висновки до розділу 1	25
РОЗДІЛ 2. НОВІ ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ У СЦЕНОГРАФІЧНОМУ КОНТЕКСТІ СУЧАСНОГО ВИРІШЕННЯ ВИСТАВИ	
2.1. Становлення та розвиток сценографії: основні етапи історичного поступу.....	26
2.2. Еволюція сценографії у світлі новітніх реалій.....	34
Висновки до розділу 2	43
РОЗДІЛ 3. СУЧАСНЕ ХУДОЖНЄ БАЧЕННЯ СЦЕНІЧНОГО ПРОСТОРУ	
3.1. Спектр застосування та інтегрування інноваційних рішень у сучасній театральній сценографії (Ес Девлін, Банні Крісті, Яна Версвейвелда).....	45
3.3. Сценографія як театральний простір майбутнього.....	63
Висновки до розділу 3	67
ВИСНОВКИ	69
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	72
ДОДАТКИ	

ВСТУП

Обґрунтування вибору теми. Сценографія – один з видів мистецтва, що розвивається протягом століть і відбиває різноманітні концепції театру, його образно-змістовні та виразні можливості. Сценографія є яскравим синтетичним явищем, у якому знаходять віддзеркалення усі художні тенденції часу. Без сценографії, у будь якій її формі, як однієї із структурних явищ театрального мистецтва, вистава як культурний феномен, не зможе з'явитись. Адже розглядаючи історико хронологічну ретроспективу, стає зрозуміло, що з давніх років історії театру, сценографія посідала вирішальне місце у контексті еволюції театральних явищ. Аналізуючи історико-культурний процес, автор визначає, що такі терміни як «новітній», та «сучасний», можливо застосовувати не тільки в актуальному часі. Саме тому, що сьогодення, знайде відображення у історичній хронології під іншою назвою.

Поряд з такими принциповими складовими театру, як: режисер, актор, літературне джерело, посідає і сценографія. Враховуючи змістове, та візуальне спрямування театрального мистецтва, актуальна для певного часу сценографію можна виділити як компонент який посідає панівне положення як особливе явище в якості навіть ключового і визначального. Також, історія сценографії постійно поповнюється безліччю відкриттів та нововведень, відображаючи науковий прогрес людства у конкретний період часу.

Враховуючи, що властивість творення художнього образу та зображально-пластичного рішення у сценічному часі і просторі дозволяє розглядати сучасний розвиток сценографії як якісно новий рівень. Саме тому, що потребує нових ракурсів наукових поглядів щодо неї та аспектно-поглиблених аналізів.

Розглядаючи причинно-наслідковий зв'язок, для сценографії як і для більшості культурних явищ яке створює людство. Стала саме всесвітня.

Повсюдна комп'ютеризація, яка розпочалась наприкінці XX та початку XXI ст. Тим самим чином з'являється твердження, що інтеграція комп'ютерних технологій у культурне життя людини відкрила шляхи для розуміння їх впливу не тільки через призму задоволення первинних потреб людства. А також природньо стала інтегруватись в усі аспекти людського існування. У тому числі і в сценографію, розкриваючи нові можливості для візуалізації художнього оформлення задуму режисера.

Дане дослідження зосереджено на оглядовому аналізі історичних техніко-технологічних нововведень у сценографію у світлі історико-хронологічної ретроспективи. З'ясування аспектів осмисленого інтегрування новітніх, візуальних технологій у сучасне, сценографічне творення та креативної ролі сценографа саме у театральному мистецтві. Зокрема, нових для теренів української держави імен – Есмеральда «Ес» Девлін, Банні Крісті, Ян Версвейвелд – західних майстрів сценографічного мистецтва, які в контексті науково-технічного прогресу людства запроваджують інновції у сценографічний простір.

Крім того, у широкому історико-культурному контексті простежується еволюційний шлях сценографічного мислення у фокусі новаторських підходів до створення сценічного простору, унікальних мистецьких розробок, авторських ноу-хау та інновацій.

Не зважаючи на існуючу наукову літературу з означеної проблеми, слід підкреслити, що сценографія довгі роки для дослідників знаходилась у певній інформаційній відстороненості і ставала предметом наукового вивчення лише в окремих аспектах. Необхідність дослідити її у більш широкому спектрі, з огляду на знакових особистостей, що привносили нововведення, є досить актуальною, зокрема у ракурсі технічних аспектів нововведень у творенні сценографії в рамках художнього задуму.

Треба зауважити, що такий вид сценографії, який можна прозвати «аскетичним», тобто таке оформлення сценічного простору, у яких використовується мінімальна кількість декорацій, або іншого оформлення,

залишається поза увагою у даному дослідженні (через те, що такий вид оформлення не несе у собі особливо яскравих та складних художньо-декораційних рішень).

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами та темами. Магістерське дослідження виконано відповідно плану наукових досліджень, затвердженого на засіданні кафедри режисури Харківської державної академії культури (протокол № 12 від 05.02.2020 р.), та є складовою теми «Актуальні науково-дослідні пошуки в контексті сценічного дискурсу».

Мета та завдання дослідження. *Мета магістерської роботи* полягає в дослідженні розвитку сценографії в контексті впливу новітніх технологій, яскравих новацій, мистецьких експериментів і авторських нововведень.

Досягнення сформульованої мети передбачає вирішення *завдань*:

- узагальнити теоретичні основи дослідження сценографії;
- дослідити трансформаційні зміни сценографічного мистецтва в історичній та сучасній театральній культурі західного світу;
- охарактеризувати еволюційний досвід створення образного рішення вистави крізь призму новітнього технологічного розвитку;
- означити складові сценографії, що створюють сучасну мову виразності, контекст зображально-просторового мислення;
- обґрунтувати креативний потенціал сценографії сьогодення, зокрема в творчості Ес Девлін, Банні Крісті, Ян Версвейвелд;
- розглянути можливий потенціал впровадження технічних засобів для театральної сценографії майбутнього.

Об'єкт дослідження – еволюційні трансформації світової сценографії.

Предмет дослідження – вплив новітніх технологій та інновацій на розвиток світової сценографії.

Методи магістерської роботи. Поставлена мета і визначені завдання магістерського дослідження формують вибір певних його наукових підходів і методів. Ефективним можна вважати єдність мистецтвознавчого та

культурологічного підходів. У руслі мистецтвознавчого підходу задіяно методи:

- метод аналізу творчості автора – для характеристики особливостей роботи певних митців, у контексті часу;
- мистецтвознавчий – з метою дослідження художньої особливості створення певного сценографічного простору;
- метод аналізу – для розкриття художньої сутності певних аспектів дослідження .

У руслі культурологічного підходу залучені методи:

- історико-культурний метод – для аналізу контекст історичного часу, з огляду на сценографічний доробок;
- метод причинно-наслідкового аналізу – для розкриття культурно-історична еволюція сценічної сценографії;

А також буде задіяно міждисциплінарний підхід. Необхідність якого виходить з поставлених завдань у специфіці обраної теми. Це дозволить розглянути та проаналізувати усебічно одержані матеріали у ході дослідження. Таким чином, міждисциплінарний підхід зумовлює використання методів:

- метод культурологічного аналізу – для вивчення предмета в конкретному культурному контексті та історичній ретроспективі, що дозволяє розглянути шлях розвитку та актуальне впровадження новітніх технологій;
- метод термінологічного аналізу – для викладу ключових понять дослідження;
- метод узагальнення – для підбиття підсумків аналізу певних даних і того, як вони співвідносяться.

Наукова новизна одержаних результатів полягає у здійсненому дослідженні еволюції світової сценографії у фокусі інновацій та новітнього технологічного прориву. Вперше в українському мистецтвознавстві

досліджені роботи сучасних культових західних сценографів в контексті новітніх технологій творення сценографічного простору вистав.

Удосконалено визначення ролі (конкретика) новітніх інформаційних технологій, зокрема відеомапінгу та 3D-відеолізація, в еволюції сценографічного досвіду.

Набув подальшого розвитку аналіз розвитку сценографічних рішень актуального часу на основі новітніх технічних та технологічних інновацій.

Практичне значення. Матеріали магістерської роботи можна використовувати у подальших науково-дослідних розвідках театрального мистецтва у рамках сценографічних досліджень. А також в освітньому процесі фахової підготовки режисерів та акторів, зокрема у розробці навчальних дисциплін з теорії та історії сценічного мистецтва, навчально-методичних матеріалів курсів: «Режисура та акторська майстерність», «Історія світового театру», крім того, у практичній діяльності студентів акторів та режисерів.

Магістерське дослідження виконується згідно з програмою Міністерства культури України №840/778 «Прикладні розробки у сфері розвитку культури» від 21.09.2018 р., що передбачає здійснення досліджень у галузі культури і театру. (арт практики)

Апробація результатів дослідження. Основні положення роботи обговорені на теоретичних семінарах кафедри режисури Харківської державної академії культури.

Результати дослідження обговорені на наступних конференціях ХДАК:

1. Науково-теоретична конференція молодих учених, «Культура та інформаційне суспільство XXI століття» (Харків 2021р.)
2. Міжнародна наукова конференція, «Культурологія та соціальні комунікації: інноваційні стратегії розвитку» (Харків 2021 р.)

Публікації. Положення магістерського дослідження висвітлені в публікаціях:

1. Григор'єв Д. Світова сценографія новітній технологічний прорив (World scenography the latest technological breakthrough) / Д. Григор'єв // Культура та інформаційне суспільство XXI століття : матеріали всеукраїнської науково-теоретичної конференції молодих учених (22– 23 квітня 2021 р.) / під ред. проф. В. М. Шейка та ін. – Харків: ХДАК, 2021. С.187–188.
2. Григор'єв Д. Технічні та технологічні інновації у світовій театральній сценографії (Technical and technological innovations in the world theater scenography) / Д. Григор'єв // Культурологія та соціальні комунікації: інноваційні стратегії розвитку: матеріали міжнародної наукової конференції (26–27 листопада 2021 р.) / під ред. проф В. М. Шейка та ін. Харків: ХДАК, 2021. С. 226–227 .

Структура роботи зумовлена її метою, задачами та логікою дослідження, і складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (60 найменувань) та 5 додатків. Загальний обсяг роботи становить 77 сторінки, основний обсяг роботи становить 71 сторінка.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ТА МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ

МИСТЕЦТВА СЦЕНОГРАФІЇ

1.1 Джерела та наукове підґрунтя дослідження

Обрана тема магістерського дослідження – Технічні та технологічні інновації у світовій театральній сценографії – торкається багатьох аспектів такого елементу театального мистецтва, як візуальне оформлення вистави. Тільки зібравши воєдино знання попередніх досліджень, праці науковців у цій галузі, автору вдасться у повній мірі розкрити предмет та об’єкт дослідження. Таким чином система праць дозволить повноцінно дослідити, розглянути та проаналізувати еволюційний поступ, а також трансформацію елементів які створюють загальний контекст обраної теми.

Магістерське дослідження, для повного розкриття окремих елементів має необхідність проаналізувати дослідження попередніх етапів становлення Сценографії. Також дослідження як театральних вистав в історичному контексті, так і сучасні приклади постанов, які робились із впровадженням нових технологій у контексті часу та простору. Також присутня необхідність аналізу долучення конкретних технологій у виставах. Тільки через призму опису еволюційного поступу постанов, буде можливим провести аналіз та дослідити причини становлення сучасного обличчя сценографії.

Саме тому нагальним є долучення до досліджень, праць науковців та митців, які досліджували як світову сценографію, так і окремі праці вітчизняних науковців, а також тих, хто веде свою діяльність на пострадянських теренах. В. Й. Берьозкіна, Т. В. Астаф’єва, М. А. Френкель, А. А. Михайлов, П. Цибенко, їх здобутки, та дослідження, можна розглядати, як важливий внесок, у дослідження. Як сценографії через призму історії, так і

сучасний її розвиток. Досвід цих дослідників, базується на особистому досвіді, з практичного використання технік, та технологій, які були описані у їх працях[4][1][16].

Так, наприклад праці В. Й. Берьозкіна, які ґрунтовно досліджують етапи, та еволюцію розвитку сценографії, це невичерпна кількість інформації для аналізу, про причинно наслідкову еволюцію, а також поетапну зміну обличчя театральної сценографії, від перших її проявів, до сьогодення, включно. Тому, його праці, знайдуть своє відображення у даному магістерському дослідженні не один раз.

У праці М. Френкель «Современная Сценография», розглядається та досліджуються певні аспекти, та можливі питання, що до сценографії. Особлива цінність даної праці для магістерського дослідження, визначається саме тим, що у його праці досліджується як теоретичні, так і практичні питання, які стосуються театральної сценографії. Треба зазначити, хоча праця і має у своїй назві «сучасна», проте вона була видана у 1980 р. Тому ті фрагменти які відсилаються на «сучасну» сценографію, для даного магістерського дослідження, автор вважає не актуальним. Змістовна важливість праці, визначається суміжною із працею В. Й. Берьозкіна інформацією, а саме історико-хронологічний опис поступу сценографії.

Треба зазначити, що у певних елементах, вони відсилаються на праці один одного. Тому, було обрано виділяти лише ті аспекти, які будуть змістовно важливими для роботи. Так, наприклад у даній праці наводиться один з прикладів трактування терміну «сценограф». Що, є одною з визначальних дефініцій для даного магістерського дослідження.

М. Френкель наголошує, що «Сценограф - це автор пластичної режисури вистави» [16].

А також додає, що це художник, який оволодів знаннями й навичками живописця, скульптора, інженера-конструктора, графіка, технолога, зодчого

та освітлювача. Сценограф повинен володіти специфічним театральним мисленням, а також володіти знаннями у галузях класичної та сучасної літератури; драматургії, історії театру та мистецтв. Підводячи ерудованість сценографа, він стверджує, що сам сценограф повинен бути на вершині свого часу, як політично, так і морально [16].

Також до джерел майбутнього наукового дослідження, можна занести не на стільки масштабні дослідження, а окремі роботи, окремих дослідників, які можуть допомогти у розкритті теми дослідження. До них відноситься Т. І. Бачеліс, праці якої сприяють дослідженню самої суті сценографії, у історичному контексті створення оформлення вистав, розглядаючи окремі приклади.

До усього вищеперерахованого дуже доцільним, можна вважати додавання праці Д. Д. Уразимбетова, М. М. Павлова які також дають можливість прояснити деякі аспекти сценографії [15].

Для ідентифікації причинно-наслідкового зв'язку новітніх технологій та технічного забезпечення у театральному мистецтві, обрано було звернення до праці Т. В. Астафльєвої. У якій авторка докладно розглядає усі шляхи якими інтеграція новітніх технологій відбувалась у сценічному просторі вистав. Що є базисом для дослідження поступового введення новітніх проектно-візуальних технологій. Так як це дослідження безпосередньо відноситься до ґрунтовних досліджень для даної магістерської роботи [1].

Користуючись можливістю як машинного, так і особистого перекладу з іншої мови, у даному випадку, з англійської, стає можливим, у процесі роботи, та збору інформації, використовувати праці закордонних дослідників та митців. Таким джерелом, вважається праця Р. Хан. Переклад праці якої українською мовою відсутній з англійської. Її дослідження відносяться до сучасного розкриття положення сценографії[28].

У свою чергу також праця закордонного дослідника Рудольфа Арнхейма, яка також була перекладена з англійської, на державну мову. Даний матеріал, розглядає такий важливий аспект як візуальне сприйняття у мистецтві. А враховуючи, що беззаперечно сценографія це – мистецтво, яке орієнтується на візуальне сприйняття вистави глядачем. Враховуючи застосування низки технічних пристосувань, як у історії, так і у сьогоденні. Розглянути цей феномен саме з конкретної сторони, автор вважає також доцільним[27].

Також до джерел можна віднести відеоматеріали. У них міститься інформації що до того, як окремий сценограф приходив до ідеї втілення візуально-пластичного образу вистав саме даним шляхом. Так наприклад у роботі були використані відеоматеріали із особистими коментарями таких сучасних сценографів як: Есмеральда «Ес» Девлін, Банні Крісті, Ян Версвейвелд.

Дані відеоматеріали, автор розглядає як невелике інтерв'ю, що до шляхів створення певної вистави окремим сценографом. Завдяки відеоматеріалу «Ugly Lies The Bone - Designing a Projected Landscape», стає можливим наочно побачити процес створення вистави. Сценографом якої була саме Есмеральда «Ес» Девлін. До цього додаються ще відповіді творчого цеху, режисерки, Індху Рубасіндхем та дизайнера проєкцій Люка Холлса, що до розробки, та втілення як матеріального, так і віртуального оточення для вистави [60].

Ще, одним з вагомих відеоматеріалів, які допомагають визначити, та окреслити художній задум Банні Крісті, як сценографа. Для наочного матеріалу було обрано відеоматеріал «Creating Christopher`s world» разом із «Designing Broadway: Tony Winner Bunny Christie on A CURIOUS INCIDENT OF THE DOG IN THE NIGHT-TIME». Які дозволили проаналізувати, та дослідити, як було вирішено заповнення сценографічного простору із використанням новітніх технологій, саме у даній виставі [51].

Процес створення та розробки візуального оформлення у виставі «Emil and the Detectives», сценографом якої також була Банні Крісті. Представляється можливим, завдяки відеоматеріалу «Designing Emil and the Detectives», у якому завдяки коментарям майстрів по світловому та проекторному оформленню, із підтримкою опису художнього задуму Банні Крісті. Описані у відеоматеріалі факти, та вирази, можуть сприяти розумінню головних рушіїв, які у даній виставі стали поштовхом до використання саме даного сценографічного рішення [52].

Для дослідження та аналізу можливостей застосування сучасних технологій, для створення сценографічного простору у виставі «Network», сценографом якої був Ян Версвейвелд. Було обрано відеоматеріал під назвою «NETWORK – Anatomy of a scene». У якому також було наочно зображено особливості побудови сценографічного простору. Визначена необхідність даного рішення, зумовленого змістом п'єси та вистави, саме зі слів тих хто має безпосереднє відношення до художньо-творчого процесу створення вистави. [56]

Виключно завдяки тому, що новаторська вистава «Dream», для вільного доступу, мала лише відео формат. Який дозволив наочно побачити новаторські техніки та технології, які були використані при створенні вистави у віртуальних декораціях. Можливість побачити для подальшого аналізу та дослідження, було обрано відеоматеріал вистави «Dream Saturday 20 March». Де подається та показується вистава у повному обсязі. Разом із коментарями учасників художньо-творчого процесу після основної частини вистави. У даному відеоматеріалі сконцентрувалась і вистава, і процес її створення. Що сприяє більш детальному аналізу та дослідженню інструментарію, як художнього, так і технічного, яким користувались майстри. Визначаючи обличчя новітньої форми вистави, із застосуванням віртуального оточення. [53]

Необхідність використання саме наочних відеоматеріалів для дослідження зумовлена декількома причинами. Першочергово, через те, що дослідження сучасної сценографії не можливе без зорового сприйняття, та аналізу вистав. А завдяки відеоматеріалам, автор має можливість детально розглянути, та дослідити творчий процес майстрів у галузі сучасної сценографії. А також неможливість побачити власними очима вистави, які надаються у відеоматеріалах власними очима, через віддаленість театральних майданчиків. І у підсумку, відсутність повного хронометражу вистави, як відеоматеріалу, через авторські права, які унеможлиблюють розглянути вистави у повному обсязі.

1.2. Методи дослідження

Магістерське дослідження у більшій мірі базується на мистецтвознавчому підході для вивчення обраної теми та проблеми. Також має місце залучення універсального методу аналізу театральних вистав, та постанов, що зумовило дослідження особливих сценографічних знахідок, та еволюційну трансформацію у новітніх технологіях. А також розкриття можливостей, подальшого інтегрування в культурний та мистецький шар, додаткових технічних нововведень, для покращення підсумкового результату.

Також, вважаю доцільним використовувати, разом з мистецтвознавчим підходом, також і культурологічний підхід. «Останнім часом зростає значення культурологічного підходу, який набуває статусу загальнонаукової методології. Культурологічний підхід, завдяки широкій палітрі поняття культура та пізнавальним можливостям культурології – науки, що вивчає культуру як цілісність, дає можливість дослідити безліч природних, соціальних, екологічних, економічних, педагогічних, інформаційних та інших об'єктів та явищ як культурологічного феномену» [17].

Отже, перелік певних методів дослідження, диктується конкретно знайденим матеріалом, а також метою даного дослідження.

Розглянемо й розтлумачимо методи магістерської роботи.

Метод термінологічного аналізу дав можливість оперування базовими і периферійними поняттями проблеми, та аналізу явищ через аналіз закріплених в мові теоретичних понять. Також даний метод дозволив у даній магістерській роботі логічним чином викласти основні поняття дослідження та дати їм конструктивну характеристику [17].

Загальнонаукові методи:

Метод аналізу, наприклад дає можливість розділити предмет дослідження на фрагменти, що допоможе сформулювати його ґрунтовні властивості. Метод надав можливість обробити знайдені матеріали, які стосуються особливостей інтеграції технологій, і описати можливий еволюційний ряд [17].

Метод узагальнення, або індукції, дозволяє базуючись на часткових знаннях про певні явища, зробити узагальнюючий висновок про матеріал. Метод індукції надав можливість до виводу певних висновків. Що до окремих елементів сценографічного оформлення вистав, і як у прогресії можливе вдосконалення окремих елементів [17].

Всебічно необхідно для даної роботи використовувати міждисциплінарний підхід. Причиною являється різнобічні особливості створення сценографічних рішень. У даній роботі використовується зв'язок із багатьма гуманітарними дисциплінами, такими як: історія, мистецтво, театрознавство а також культурологія. А також необхідність технічних наук, яке зумовлено низкою технічного забезпечення, яке використовується в актуальний час.

Наведені вище методи дослідження дали можливість розкрити тему, та різнобічно проаналізувати історичний поступ сценографії, а також контекст новітніх технологій, та їх роль у створенні вистав сьогодення.

1.3 Аналіз поняття «сценографія» та «сценографічний простір».

Так як з плином часу і ускладненням театрального мистецтва, було природним звертання до більш складних категорій мислення людини. Таким чином до кожного із видів зайнятості людини було наведено своє поняття. Навіть без занурювання у історію, стає зрозумілим, яке значення для мистецтва театру має виокремлення такого елементу як «театрально декораційне мистецтво».

Треба зазначити, що термін «сценографія» у сучасному трактуванні, з'явився не з першого часу оформлення сценічного простору. Йому передувало значення яке являло собою, оформлення сцени та її розпис, тобто застосування мальовничих перспектив в оформленні сцени, під назвою «сценографія»

Даний термін можна приписувати часам Есхіла, де відповідальним за написання декорацій виступав Агафарх, давньогрецький художник, який був зобов'язаний дбати про загальне прикрашання сцени. Декораційне рішення тієї сцени зазвичай представляло собою плоске зображення палацу чи храм, але з застосуванням перспективи. Ветрувій описував як: Агафарх досягав цього за допомогою точки у центрі і низкою променів які відходять у краї площини.

Застосування такої техніки створювало для глядача ілюзію об'ємного простору, так будівлі, декорації виглядали на різній відстані від один одного, на прямих і плоских фасадах. Простір зазвичай був одноманітний, лише іноді для зміни сценічного простору вистави, застосовували «періакти».

Прикладне використання «сценографії» не зосереджувалось лише на Античних часах. Так до прийомів «сценографії» приходив у часи «високого

відродження», італійський архітектор та живописець Бальдасарре Перуцці (1481-1536 рр.) у його декораційних рішеннях вистави «Каландро» (1513 р.).

Тому існують припущення, що еволюційним пращуром терміну, що визначається як «сценографії», є «скенографія». Через низку суміжних елементів які характеризують обидва визначення просторового рішення вистави.

Саму трансформацію поняття «скенографія» у поняття «сценографія», неможливо відстежити у історичній хронології. Але, можна приблизно зрозуміти коли скенографія стала сценографією, у кінці XIX, початку XX ст. У часи, коли «сценографія» була тісно пов'язана з розвитком архітектури у синтезі середовища утворюючої, та образотворчої ролях.

Треба зазначити, що дефініцій «сценографії» існує велика кількість, один з найпоширеніших який можна знайти у багатьох наукових ресурсах: «сценографія, вид художньої творчості, який займається оформленням вистави і створенням його зображально-пластичного образу, що існує в сценічному часі і просторі».

У найширшому тлумаченні терміну «сценографія» під час вистави до цього елементу театрального мистецтва відноситься все, що оточує актора - декорації. Також усе, з чим він має справу протягом цього часу та взаємодіє – реквізит, бутафорія. І все, що знаходиться на його фігурі а саме: костюм, грим, маска, інші елементи перетворення його зовнішності. Також є моменти, коли сам актор може бути частиною сценографії, або декорацій. Цей прийом, застосовується у сучасності, коли сам актор, може бути пересувною декорацією, враховуючи його костюм, та можливу маску.

Саме це відрізняє «Сценографію» від логічно тотожного «театрально-декораційного мистецтва». Який фактично із появою терміну «сценографія» замість окремого виду мистецтва, стає підпорядковуватись саме сценографії. З цього виходить, що опираючись на інформацію, що до XIX століття,

панівною було «театрально-декораційне мистецтво», термінологічно визначалось як лише оформлення театральних декорацій. Проте з ускладненням, та комплексним розвитком у ХХ столітті елементів театального мистецтва, а саме: зображальне мистецтво, технології, музичне оформлення, та драматургії. Виникла потреба систематизувати у єдине визначення, метою якого стає створення єдиного зорового образу вистави. Кінцевий результат залучення кого, може відрізнитись від потреб окремої конкретної вистави. Так наприклад, цей образ може бути сталим та незмінним протягом усієї вистави, або у інших випадках певним чином структурно забудовуватись через чергування зображального оформлення у виставі у залежності від акту або картини у змісті вистави. А також інколи синтезувати у собі, у рамках одної вистави, сталі й такі елементи які можуть змінюватись, протягом вистави.

Тому, можливість визначити певний «образ» відрізняє еволюційний розвиток «театрально-декораційного мистецтва» у «Сценографію». Даний образ має можливість двосторонньою визначатись як алегорично-символічний, або з іншого боку, описово-розповідний. Особливою характеристикою Сценографії є форма, яка залежить від конкретної концепції режисера у виставі, задуму а також індивідуальності художника або сценографа. А не тільки від суті стилю або жанру твору або його характеру.

Завдяки даній характеристиці Сценографії зумовлена різноманітність сценографічних рішень у виставах які базуються на однаковому літературному матеріалі. У незалежності від країни, театрів і режисерів.

Загалом, є думка, що сценографія, як оформлення сценічного простору завжди неповна, бо це, об'єднана «заява» художника, режисера а також візуального виконавця, про їх погляд на окремо взятую п'єсу, оперу, або постанову. Об'єднавши зусилля, режисерський та художній задум, можна

досягти неймовірного результату у втіленні візуального, або зображально-пластичного образу вистави.

Створення єдиного сценічного простору у виставі, з усіма його візуальними елементами, підпорядковується дефініції «сценографічного простору». Адже вони працюють в одній площині, в однаковому просторі і часі. Метою яких є збагачення зображального аспекту у виставі. У процесі історичного розвитку сценографію наділяли певними функціями.

Даними функціями можна вважати:

1) функція позначення місця дії, що визначає позначення конкретного місця дії, а також додатково створює узагальнене місце дії;

2) ігрова функція;

3) персонажна функція (за пріоритетом у виставі тієї, або іншої функції, стає можливим класифікувати працю театральних художників у виставі).

Також, у другій половині XX ст. відбулося формування нової системи театральної гри під назвою «дієва сценографія», яку можна охарактеризувати синтезом усіх трьох головних функцій у кожному конкретному оформленні вистави [18].

Усі елементи театральнo художнього оформлення, або сценографії, підпорядковуються конкретній виставі, підкоряючись певному часу, відповідно з часом вистави. Або у можливих винятках, сценографічне оформлення створюється згідно з задумом режисера, або художника-постановника(сценографа). Найпростішою дефініцією «сценографічного простору», можна назвати – увесь обсяг простору сцени, у якому знаходяться сценографічне рішення (декорації, «одяг сцени», світлове оформлення). Як вже було сказано вище, сценографічних простір працює на ту ж мету, що і

сама сценографія, тобто виробити єдиний зображально-пластичний образ вистави.

Поняття, «організація сценічного простору» є однією ланкою в теорії сценографії, адже воно відображає взаємовідношення реального, фізично створеного, разом з ірреальним. Таким який формується своїм ходом протягом розвитку дії вистави. У свою чергу, реальний сценічний простір визначається характером взємозв'язку сцени із глядачем у залі, разом із географічними особливостями самої сцени, її розміри або технічне оснащення [19].

Паралельно, у свою чергу ірреальний сценічний простір вистави, змінюється за рахунок взаємовідносин мас простору, такими як: світло, колір, графіка). Парадоксально з логічного боку, залишаючись фізично незмінним, воно в той же час, видозмінюється в самій суті художнього сприйняття. Звісно це взаємопов'язане залежністю від того, що саме зображено на площині сценічного майданчика, та в загальному об'ємі простору, і як заповнено воно деталями, які і вибудовують цей «сценографічний простір».

Висновки до розділу 1

Науково-дослідницьке підгрунтя представленого дослідження є досить об'ємним і включає широкий спектр відеоматеріалів, що надає можливість дослідити різні аспекти розкриття даної теми (дослідження історичного поступу сценографії як окремого елементу театрального мистецтва, а також логічної трансформації окремих її елементів).

Опора на фундаментальні історичні дослідження (В. Берьозкіна, М. Френкеля) уможливила бажану нами побудову логічного ланцюга еволюції сценографії, актуалізації певних її особливостей та аспектів нововведень, новітніх віянь та тенденцій художнього оформлення вистав (починаючи із предсценографії до актуального часу).

Окреслено: дослідницькі підходи в руслі розмежування сфер пошуку та акумулюванню інформації; методи дослідження, що сприяли розкриттю обраної теми (охарактеризовано як саме кожен підхід та метод використовувались протягом процесу дослідження).

Проведено аналіз таких фундаментальних термінів, як «сценографія» та «сценографічний простір», що окреслило конкретний вектор в умовах якого проводиться дане дослідження. Концентруючись на еволюційному розвитку сценографічних нововведень. Що дозволило не акцентувати увагу на несуттєві для даного дослідження аспекти.

РОЗДІЛ 2

НОВІ ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ

У СЦЕНОГРАФІЧНОМУ КОНТЕКСТІ ВИРІШЕННЯ ВИСТАВИ

2.1. Становлення та розвиток сценографії: основні етапи історичного поступу

Аналіз еволюційного поступу різних елементів, які відносяться до діяльності людини, на думку автора є доцільним розпочинати саме з часів зародження обраного елементу. Ідентична ситуація і з витоками сценографії, адже людині як виду, властиво бажання дістатись до істини, або роздобути інформацію, з якої точки у історичній хронології розібравшись з чого почалось зародження того, чи іншого явища. У даному прикладі, конкретно дослідити, як мистецтво сценографії відображало тенденції культурного та технологічного розвитку.

Аналізуючи історичну ретроспективу, треба зазначити, що намагання виділити першопредків сценографії, не ототожнює той досвід, який театральне суспільство має у сьогоденні. Саме у тому аспекті, що на відміну від сьогоденної художньої складової, витоки сценографічного оформлення не відрізнялись складною структурою та художньою глибиною. Проте витоки, художнього оформлення дійств, згідно з дослідженнями В. Берьозкіна, прийнято називати «предсценографією». Її тісно пов'язують з «предтеатром», у ті часи, коли почали оформлюватись ритуально-обрядові дійства. А точніше, це рамки з самого появу «homo sapiens» до V-го ст. до н. е. [3][4].

Відповідно до масивних, за своїм змістом, досліджень В. Берьозкіна, стає можливим проаналізувати широкий діапазон хронології становлення сценографії. Згідно з його дослідженнями, він стверджує, що вже в «предсценографії» з'явився так званий «генетичний код». Подальше втілення

якого, дозволило реалізувати визначення основних стадій історичного розвитку сценографії від античності до сучасних реалій. І в цьому коді, закладено три головні функції, які сценографія виконує у виставі:

- персонажна;
- ігрова;
- визначення місця дії.

Подальше розкриття кожної з наведених раніше функцій дозволяє диференціювати необхідність зазначення кожної з трьох. Де «персонажна», передбачає собою включення сценографічних рішень у сценічну дію, як самостійного значущого матеріально-речового, пластичного, образотворчого, або іншого (в залежності від засобів творення) персонажу. Який рівноправно працює разом із виконавцями на майданчику [4].

«Ігрова функція», виражається в безпосередній участі сценографії та її окремих елементів у процесі перетворення вигляду актора і в його грі, через, наприклад костюм, грим, маску, тощо). «Функція визначення місця дії», бере свою сутність в організації середовища, в якому відбуваються події вистави [4].

Але домінуючою функцією, науковець вважає саме «персонажну» функцію, для розуміння основних принципів перебігу обрядових вистав у той час. Адже у самому центрі обрядових дійств, перебував об'єкт який втілював образ божества, або якоїсь вищої сили, мається на увазі: різні фігури, різноманітні ідоли, тотеми, опудала. Велика кількість зображень, враховуючи наскальні малюнки, дерева або інші рослини, багаття чи інші види вогню, які втілювали образ сонця [4].

Місцями дій ритуальних подій, та виступів, представляли три типи локацій. Першим типом, називалось узагальненим місцем дії – найдавніший тип, натхненний міфопоетичною свідомістю, і ніс у собі семантичну суть світобудови, які втілювались у: квадрат – знак землі; коло – втілення сонця, а

також різні варіанти вертикальної моделі космосу; світове дерево, гори, стовп, сходи, ритуальний корабель; нарешті храм, як архітектурний образ всесвіту. Другим типом, визначається конкретне місце дії, тобто оточуюче середовище людини, його життя. Природний ландшафт, побутове середовище, ліс, галявина, пагорби, сам будинок і його внутрішня побудова. Нарешті, третім типом описується як «предсценний», який втілював, або був іпостасю двох інших. Так наприклад сценою міг стати будь-який простір, що був відокремлений візуально від глядачів, і представлявся місцем для гри [11].

Користуючись загальносвітовим хронологічним розмежуванням культурних епох, хронологічно, сценографія знаходить своє продовження в Античному світі. До яких відносяться цивілізації Давньої Греції, а також Давнього Риму. Де домінуючою функцією сценографії, стає ігрова функція. А з моменту античної культури, зароджується власне театральне мистецтво, як самостійний вид художньої творчості. А разом з тим, починається ігрова сценографія, яку називають першою системою оформлення театральних вистав [49].

Разом з цим, враховуючи що в античних і виставах східних культур, залишалися елементи найбільш схожі до обрядового предтеатру, продовжували займати значне місце, форми, з одного боку – сценографічні персонажі, а з іншого – узагальнені місця дії. Втілюючи образи світобудови, такими наприклад були: оркестр і проскеніум в давньогрецькій трагедії [23].

Саме у часи давньої Греції, в сценографічному оформленні з'являються такі нововведення як «періакти», які являли собою тригранні призми, що обертаються, з розмальованими стінками, обертаючи які, можна було швидко змінювати фон драми, комедії чи трагедії. Періакти також служили в якості куліс, та лаштунків [39].

Крім того, досягнення технічного та технологічного прогресу античних часів, дозволило використовувати складні механічні конструкції. До таких належать «Еореми». Це складні пристрої, які маюся у своїй структурі лебідку. За допомогою них, на сцені стало можливим підіймати як акторів, так і декорації [16].

Уособленням складної побудови сценічного простору. Який також використовувався у сценографічних рішеннях, з упевненістю можна вважати «люки» які знаходились на підлозі. І у потрібний момент відкривалися, ховаючи, або відкриваючи для глядачів, акторів [16].

У часи античного існування людства, з'являється ще одне структурно-технічне новаторство, яке удосконалює можливі сценографічні рішення для вистав. А саме «завіса», яка у першій варіації, підіймалась із прорізу на підлозі сценічного майданчика, таким чином розділяючи публіку і сценічну площину.

Зростання частки ігрової сценографії, в візуальному оформленні вистав, відбувалось в міру історичного поступу та руху театру від міфопоетичного спрямування, до світського. Де піком цього руху стали народжені епохою Відродження, в італійській комедії «дель арте» а також театру Шекспіра. Саме тоді система оформлення вистав, яка базувалась на грі-дії-маніпулюванні акторів, із елементами сценографії, змогла досягнути своєї кульмінації. Після чого, аж до XX-го століття, змінилась іншою системою оформлення, декораційним мистецтвом, головною функцією якого, біло створення образу місця дії [4].

У свою чергу, в часи середньовіччя, протягом того, як відповідно до культурних та релігійних вірувань суспільство переходило до приміщення церкви, разом із тим, туди спрямувалось мистецтво театру. Саме це дозволило продовжити розвиток театральній справі, а разом з ним, паралельно розвивалась і сценографія. Духовенство приймаючи рішення

наблизити богослужіння, до театрального дійства, для якомога більшого впливу на прихожан, вирішило розігрувати деякі епізоди Священного Письма [44].

У даному магістерському дослідженні, відсутня необхідність в описі театального мистецтва, з боку його розвитку у театральній хронології. Що дає можливість зосередитись на конкретних сценографічних здобутках.

У XII столітті, з'являється так званий «симультанний» принцип оформлення сцени. Яке являє собою нерухомі декорації, встановлені заздалегідь у певній послідовності. Перехід від однієї декорації до іншої означав зміну місця подій у виставі [44].

Також, характерними нововведеннями можна вважати впровадження бутафорії, для того, щоб замінити предмети церковного ритуалу, на відповідні для певного епізоду елементи. Агітаційно-пропагандистський характер церковного театру, також вимагав всебічного підвищення видовищності дійств. Саме тому, особливе місце в виставах, займають різного роду ефекти. Знаковим нововведенням стають механізовані звірі, а також міфічні потвори. Активно набуває розвитку техніка для можливості польоту, а з тим і ефектне освітлення [44].

Зумовлене недостатньою освітленістю у приміщенні церкви, «сценографічне» оформлення потребувало багато штучних джерел світла. Так, сотні свічок і лампадок, освітлювали виконавців і декорації, запалюючись одночасно за допомогою своєрідного пращура бікфордого шнура. Або ті ж джерела світла затінювались особливими заслінками. У той час, як і протягом низки наступних століть, усі світлові ефекти здійснювались за допомогою натурального вогню [4].

Дані нововведення, формально, виступали як перші штучні представники світлового оформлення, еволюційний розвиток якого

трансформувався у актуальні для нашого часу прожектори, та інше світлове обладнання. Яке є невід'ємним складником утворення сучасної сценографії.

Хронологічним, наступним кроком поступу світової сценографії, можна вважати її розвиток в часи Відродження. Декораційне мистецтво, яке передувало визначенню «сценографії», а також чий елементи спостерігались і раніше, (античний та європейський середньовічний театр), як особлива система оформлення вистав, сформувалась в придворному театрі кінця XV–XVI ст. У вигляді нових декораційних перспектив, які зображали світ, який оточує людей. Міські площі, ідеальні для того часу міста або досконалий сільський пейзаж [19].

Автором однієї з перших декораційних перспектив, можна називати великого зодчого Д. Браманте. Художники, що створювали ці перспективи, були майстрами універсального ремесла, одночасно будучи і архітекторами, і живописцями і скульпторами. Такими були Б.Перуцці, Бастьяно де Сангалло, Б. Ланчі а також С. Серліо, останній з яких у трактаті «Про сцену», сформував три канонічні види перспективної декорації. Згідно з жанрами, для трагедії; для комедії; для пасторалі, а також головний принцип їх розташування по відношенню до акторів: виконавці – на першому плані, мальована декорація в глибині в якості образотворчого фону. Досконалим втіленням даної італійської декораційної системи, став архітектурний шедевр А. Палладіо – театр «Олімпіко» в Вінченцо (1580–1585) [4].

Дане нововведення, цілковито характеризує сутність Відродження, під час якого митці намагались відтворити Античні канони у культурі та мистецтві. Так стає допустимим, провести аналогію, що нова італійська перспективна декорація, це ідейний нащадок оформлення сцени в давній Греції, коли його називали «скенографією». Як було згадано раніше, митці в античному театрі, розмальовували певну частину сцени, для означення місця дії.

Подальші століття, еволюція декораційного мистецтва, або сценографії, мала тісний зв'язок з розвитком домінантних художніх стилів світової культури. А з іншого боку, пов'язана з внутрішньо театральним процесом освоєння разом із технічним оснащенням сценічного простору. [4].

Одними з основних особливостей нововведень у сценографії в XVII-му ст., коли здебільшого головним стилем було Бароко. Перехід на сценічне середовище сцени-коробки. В якому середовищі сценографічного простору оточує виконавців з усіх боків, і декорації створювались в усьому обсязі простору. Інша переважаюча риса сценографічних рішень XVII-го ст – динамічність декораційного оформлення, їх мінливість. На площині сцени, відбувались численні фантастичні метаморфози місць дій та перетворень. Технічно, миттєві зміни картин одна на одну, спочатку проводились за допомогою «Теларів». Це був ідейний нащадок «періактів», адже кожен Телар представляв собою тригранну обертову призму, подібно до тих, які застосовувались в античні часи [4].

Потім, із вдосконаленням техніки сцени у технологіях сценографії, було винайдено кулісні механізми, а також ціла продумана система театральних машин. Провідними майстрами вдосконалення сценічного простору XVII-го ст були: Б. Боунталенті, Дж. І. А. Паріджі, Л. Фуртенбах, И. Джонс, Л. Бурначіні, Г. Мауро, Ф. Сантуріні, К. Лотті, а також Дж. тореллі, який реалізовував дану Італійську систему оформлення вистав на підмостках Парижу [4].

Пропустивши XVIII століття, так як для теми магістерського дослідження, основною метою якого є дослідження поступу та удосконалення сценографічних рішень, майстри Класицизму, не внесли нічого нового, а тільки використовували попередні доробки часів Відродження з використанням перспективної декорації заднього простору, ігноруючи досягнення епохи Бароко.

Технічне, та технологічне оформлення сценографічного простору в ХІХ, столітті де домінуючим художнім стилем був Романтизм. Все більше починає бути схожим з тим, що відбувалось до кінця ХХ-го століття. Треба зазначити, що більшість сценографічного простору, являла уособлення різноманітних проявів природного середовища. При цьому природа в усіх її варіантах втілювалась сценографами не шляхом зображення її на площині театрального задника, як наприклад у часи Відродження, або Класицизму, а цілковито за допомогою засобів сценічної машинерії, світла, рухів, а також інших засобів «оживлення» усього тривимірного об'єму сценічного простору, й його перетворення [4].

Декорації епохи Романтизму, перетворили сцену, у відкритий світ, нічим необмежений, у такий, який здатний вмістити у себе усе різноманіття місць дії. В даному відношенні, зразком для сценографів був Шекспір, бо на нього вони спиралися у боротьбі проти канонів Класицизму сутність яких полягала у єдності місця і часу [4].

Найближча до сьогодення, еволюційна сходинка розвитку сценографії, прибічниками якої були А. Антуан – у Франції; О. Брам – у Німеччині; Д. Грейн – у Англії; а також К. С. Станіславський з художником В. Симовим у перших постановках МХТ – «натуралізм». Яких характеризувався переносом місця дії у сучасне, та той час, середовище існування. З усіма властивими побутовому існуванню атрибутами, намагаючись зробити сценографічне оформлення максимально схожим на зображення реального життя [3].

Пройшовши декілька етапів удосконалення, натуралізм, який спочатку був просто «вирізом з життя» починав змінювати свою сутність. Театри почали шукати способи, у більшості випадків за допомогою світлового оформлення, створити сценічну «атмосферу» у синтезі із сценічним «настроєм». Знаходження нових якостей оформлення вистав, які можна охарактеризувати, ніяк інше ніж «імпресіоністичні» [19].

Звернувшись до наступних викладених фактів у працях В. Берьозкіна, стає зрозуміло, що з приходом у ХІХ-початку ХХ столітті до декораційного мистецтва художників, почалась низка експериментів із заданими ще на початку ХІХ-го століття умовами. Де вдосконалювались сценографічні оформлення сценічного простору такими майстрами як: А. Аппія; Г. Крегом, й навіть К. Малевича. Де останній розробив ескізи оформлення для вистави «Перемога над сонцем» (1913 р.). Саме тоді здійснюється формування нового виду сценічної творчості ХХ-го століття під назвою – «Театр Художника» [4].

Тож розглядаючи історичну ретроспективу, стає зрозумілим, як еволюційно, зображально-пластичний образ вистав відображував тенденції епох. Їх культурний та технологічний рівень. Так, починаючи із примітивних оформлень природного походження, у сценічному просторі з'являлися більш складні структури. Від символічного відображення об'єктів та явищ, до наочного зображення людського побуту, без спрощення та символізації. Як еволюційне втілення художнього, людського задуму у тривимірній площині. Яке забезпечувалось поступовою ускладненістю засобів втілення художнього задуму творчого колективу вистави.

2.2. Еволюція сценографії у світлі новітніх реалій

У ході даного дослідження, неодноразово зазначалось, як з перебігом часу людство, відповідно своїй природі, удосконалювало різні аспекти свого існування. Ідентичне твердження стосується сфер культури, та мистецтва, у які паралельно з науково-технічним розвитком проводилась інтеграція нововведень. Так, наприклад у новітній час, хронологічний відлік якого розпочинається з другої половини ХХ-го століття, у часи, коли глобальна комп'ютеризація захопила світ. Завдяки якому, еволюційно-технічний

розвиток почав охоплювати ще більший спектр аспектів людського існування.

Мистецтво театру також не знаходилося у інформаційному та технологічному вакуумі. Саме через те, що у сучасності, процес розвитку мультимедійних, проекційних та аудіовізуальних технологій відбувається колосальними кроками, а також з такою динамікою. Виходить так, що в послугах новітньої техніки та технології мають потребу у використанні багатьма видами художньої творчості, що робить спектр їх використання безмежними.

Треба визнати, що новітні, мультимедійні технології більшою мірою орієнтуються саме на створення візуального образу, саме через це, їх застосування для створення сценографічних рішень. Та створення візуального обличчя вистави, повною мірою виправдовує себе. Саме з точки зору, на універсальність методів створення для різного виду вистав, починаючи з ідеї, продовжуючи розробкою ескізу та макету, аж до вироблення матеріальних декорацій [1].

У сучасних реаліях, режисерам постановникам разом із художниками, пропонується великий спектр технологічного обладнання, для втілення задуму, під час розробки візуально-просторового рішення. Такими прикладами виступають: проекційні прилади; системи озвучування; відео зображення; і світлове оформлення.

Зауважемо, що в іншому руслі видовищних заходів, таких як концерти, шоу, шоу-програми, й суміжні жанри розважальних постанов. В них досить давно знайшли своє використання новітні технології, так наприклад проекційне обладнання вже стало невід'ємною складовою будь якого заходу. Різноманітне світлове обладнання з використанням найновіших прожекторів, також тісно асоціюється з даними жанрами заходів. Проте у систему традиційних вистав, новітні технології почали своє входження не так давно,

але вже зараз це без сумніву збагачує потенціальний аудіо-візуальний ряд вистав.

Стосовно аудіо можливостей сучасності, грамотне використання можливостей комп'ютера звукорежисером, може зробити реальним втілення монтажу фонограм будь якої складності. Включаючи в себе здатність багатоканального мікшування звуків, та музичного оформлення, а також зведення воєдино музичного матеріалу. Для кого раніше, вимагалось значно більших зусиль а також технологічного забезпечення. Адже у сьогоденних реаліях, митці мають легкий доступ до широкого вибору програм для створення проектів будь якої складності, включаючи візуальні ескізи «проекційної» сценографії.

Еволюційний розвиток технологій утворення сценографічного простору, призвів до того, що театральні постановники сьогодення воліють завойовувати інтерес глядача, «мультимедійністю» саме у сценографії, та у сценографічних рішеннях окремо узятих вистав. Художники та художники постановники, керуючись ринковими відносинами, та конкуруючи на «театральному ринку» почали використовувати у виставах відео проекції, впроваджують електронні декорації з мультимедійними екранами. Залучаються до візуального оформлення світлодіодні костюми, завіси, із тим безліч саме світлових ефектів. На самих сценічних майданчиках, використовують конструктивні елементи з дистанційним управлінням. Які являють не тільки технологічно якісні або видовищною продукцією, але й предметом дискусії для мистецтвознавців. Що до створення зображально-пластичного образу й художньо-візуальної цілісності театральної вистави [1].

Причин для використання цих засобів безліч, але Т. В. Астафьева наводить раціональне пояснення того, чому з'являлись нововведення у технології створення візуального оформлення вистав, та за їх межами. А також розглядає причини, початково повільного інтегрування технологій, у

театральний процес. На відміну від видовищних заходів, які саме базуються на візуальній збагаченій кожного окремо взятого епізоду.

Враховуючи загальний об'єм аудиторії, яку охоплює, статистично стає зрозуміло, що на сьогодні, кінематограф за популярністю випереджає театр, йдучи тісно нога у ногу з часом. Початкова, сучасна повільність розвитку у театральному мистецтві, інтеграції новітніх технологій аудіовізуального втілення, пов'язане з масовою природою театру, разом з певною дорожнечою втілення тих чи інших ідей художника-постановника, або сценографа. Адже кожна вистава – це не поодиноке явище, вистава – подія, у сутності своїй, унікальна. Вона пов'язує воєдино, в короткий проміжок часу, акторську гру, декорації, бутафорію, костюми, живе звучання, й світлове оформлення.

Також унікальність театру, й вистав у ньому, полягає у «живості», саме через миттєве створення «магії» сцени. У ті випадки, коли елементи театального мистецтва як, режисерський задум, трактування літературного матеріалу, образ самої вистави в сценографії виявляється неактуальним, то вони знаходять відгук лише у малого кола глядачів. Саме враховуючи що у сучасних реаліях театри працюють по принципу самоокуповування. Художні колективи під час роботи над втіленням візуального оформлення вистави, розуміють потенціальну вартість помилки. Тоді проявляються пошуки безпрограшного варіанту втілення вистави, що вимагає від постановника не тільки творчого інтелекту, а з тим розуміння процесів, що знайшли свій відголос у суспільстві.

Саме тому, Астафьева Т.В. стверджує, що театральний механізм був змушений просуватись повільно, майже на дотик, паралельно вирішуючи насамперед складне завдання. Те завдання яке театральному мистецтву поставила глобалізація сучасної культури. А саме: необхідність гармонійного співіснування в театральному мистецтві високу технологічність цивілізації, разом із традиційними характеристиками певних національних культур [1].

Разом із тим, Юдова-Романова К. відповідаючи, на запитання, стосовно технологій для використання на сцені. Стверджує, що звичайний глядач готовий, на відміну від працівників сцени, та театру взагалі. Вона наголошує на тому, що відсутні спеціалізовані курси, або школи, у яких майбутніх працівників навчили працювати із поліекранами, проекціями, звуковими ефектами, або піротехнікою. Тому звертає увагу, що знання для роботи з вищеперерахованим інструментарієм, вони отримують самотужки. Через всесвітню мережу інтернет, або переглядаючи іноземні періодичні видання. Або, якщо є можливість, навіть виїжджають за кордон. Це стосовно саме вітчизняного сегменту ситуації технічних засобів і сценографії. Для цього Юдова-Романова К. акцентує увагу, що дані труднощі суттєво гальмує процес інтегрування новітніх технік та технологій на театральний майданчик.

Розглядаючи можливий мультимедійний інструментарій у сучасних виставах у статті яка описує нові інформаційні технології у сучасній сценографії наведено низку мультимедійних пристроїв. Метою яких є збагачення візуального образу вистави.

До цих пристроїв та технологій належать такі види мультимедійних поверхонь:

Світлодіодні табло, які, у свою чергу, розділяють на окремі три види, а саме:

- монохромні — дані табло, мають можливість відтворювати тільки 3 кольори: чорний, білий та їх комбінацію відтінків сірого.
- багатокольорові — такий тип світлодіодного табло, вже може відтворити від 3 до 65538 кольорів.
- повнокольорові — найбільш технічно досконалий вид табло, кольорова гамма якого зможе відтворити до 16.7 млн. кольорів. Що наближається до можливостей людського ока у здатності кольоросприймання.

Призначення кожного із них, полягає у тому, що вони відтворюють комп'ютерну графіку, або анімацію яка транслюється з відеокамери, або комп'ютера [5]

Проекційні натяжні екрани. Дані мультимедійні пристрої, використовуються для відображення картинки, яку вони отримують через проектор. Їх також розділяють на кілька видів, а саме: підпружинені, мобільні, та моторизовані. Далі докладно про кожен із названих видів, для детального розуміння їх структурних відмінностей.

1. Підпружинені екрани, мають у своїй структурі лише ручний привід, через що розкриття полотна та його скручування проводиться ручним способом

2. Мобільні екрани, мають на меті швидке згортання або розкриття для зручного транспортування конструкції.

3. Моторизовані екрани мають більш досконалу конструкцію, у якій присутній спеціальний електродвигун, завдяки якому в автоматичному виду стає можливим згортання та розгортання полотна екрану.

До нових мультимедійних пристроїв також відносяться й **Пламені панелі** (різних діагоналей). Їх відрізняє від попередньо згаданих світлодіодних табло те, що при скомпонованій декількох панелях, вони не створюють єдиний монолітний екран, через те, що проявляються полоси рамок від кожної з них. Чого не спостерігається на світлових табло [5].

Ускладнення, та вдосконалення світлового оформлення еволюційно принесло до сценографічного оформлення **Мультифункціональні світлові засоби**. Які являють собою об'єднання двох систем, автоматизований світловий засіб, разом із відео проектором. Завдяки тому, що даний пристрій підтримує велику кількість стандартів відеоматеріалів, й повністю контролює зображення. А саме пересуває його, фокусує. Та змінює розмір вихідного

потоків відеоматеріалу, стає можливим виводити проєкції на поверхні сцени, стелі, та різних декорацій.

Одним з найважливіших мультимедійних пристроїв, можна назвати **Світлодіодні матриці**. Їх особливість полягає у тому, що їх використовують для створення відео полотна великих масштабів. Завдяки цьому стає можливо створювати повноцінний мультимедійний задник сценічного майданчику. А завдяки спеціальному апаратному забезпеченню є можливість синхронізувати кожний світлодіод так, що у сукупності завдяки ним утворюють над реалістичні динамічні зображення. Які також можна синхронізувати із звуковим рядом.

Закінчують цей перелік новітніх мультимедійних пристроїв **Інтерактивна підлога й інтерактивне скло**. Дані пристрої застосовуються для створення інтерактивного графічного оточення. А людина своїми рухами на медіа-платформі взаємодіє із відео зображенням [5].

Тож із цього виходить, що мультимедійні, та комп'ютерні засоби, являють собою не просто сучасну, а актуальну форму для художнього втілення сценографічного простору вистави. У свою чергу, моделювання майбутньої сценографії за допомогою комп'ютерних технологій дозволяє скоректувати початковий художній задум перед його втіленням, а також під час роботи.

Завдяки інтегруванню технологій у сценографію початкові етапи постановочного процесу вистави, переходять на якісно вищий рівень. Трансформується у більш винахідливий та точніший у підборі методів створення загального оформлення вистави. Що дозволяє більш комплексно вирішувати поставлені перед митцями завдання.

Саме тому, у сьогоденні, новітні техніки та технології, дозволили сформувати структурно та якісно новий рівень підходу до втілення художнього задуму в оформленні вистави. Доповнюючи емоційний бік у

традиційній графічній та живописній техніці під час вироблення майбутнього сценографічного простору, більш детальними характеристиками. А саме: точними масштабами, детальна розробка фактур та матеріалів майбутнього оточення, збільшеною варіативністю, передача реалістичної просторової композиції. До цього ще додається можливість детального відтворення простору у цифровому форматі.

У своїй статті, «Новые информационные технологии в современной сценографии» Бобровська М. А. Галкін Д.В та Самеева В.С. проаналізувавши недоліки у прикладах коли у сценографії відбулась популяризація технічних та віртуальних можливостей. Акцентували на інформації соціологів, які стверджували, що «інтелектуальна еліта», маючи справу з наведеною масовою культурою, у деяких випадках втрачаючи попередній естетичний смак. Тим більше, акцентують увагу, що навіть у режисерських задумах, що до майбутнього сценографічного рішення, у яких почали все більше акцентувати увагу на новітніх технологіях. Режисерські рішення почали усереднюватись, або ставати надто передбачуваними. А саме використовувати «тривіальні» набори засобів мультимедійного мінімалізму [5].

Проте автор даного магістерського дослідження вважає представлену думку хибною і поспішною. Але включення даного виразу необхідне для його спростування на користь даного дослідження, пояснюючи закономірність еволюційного розвитку.

Саме тому, якщо глянути історичну ретроспективу, стане зрозуміло, що еволюційне впровадження нових технічних засобів відбувалось на протязі усього часу становлення сценографії. Але як показала історія, кожен раз інтегрування технічних та технологічних інновацій, тільки вдосконалювало вигляд театру, і сценографії у тому числі. У свою чергу побоювання, через можливе спрощення сценографії, можливо зумовлено не надто охотним прийняттям нововведень, або не розуміння важливості еволюції як явища.

Адже при раціональному використанні новітніх візуальних технік та технологій, дозволить збільшити можливі засоби досягнення візуального оформлення для вистав, будь якого жанру та вигляду.

Висновки до розділу 2

Історико-хронологічне дослідження розвитку сценографічних рішень у сценічному просторі надає можливість розглянути ідейні тенденції кожного окремого періоду розвитку мистецтва театру. Сценографічні елементи мали на меті зробити сценічний простір виразним і динамічним та зосередити увагу на переживаннях і новому досвіді, що зазнає глядач протягом вистави, зокрема утримувати глядацьку увагу увесь час як змістовно, так і візуально.

Підкреслимо, що впровадження все більш і більш складних конструкцій відкривало можливість до введення нових жанрів або розвиток минулих. Адже первинні обрядові жанри змінювались на більш традиційні навіть для сьогодення (із глибокими сюжетами, світськими мотивами, крім того, з розкриттям складної проблематики). Це потребувало більш складнішого візуального втілення, більш складної візуальної мови. Саме інтеграція у сценографію нових технічних засобів дозволила змістовній складовій театрального мистецтва ускладнюватись і доповнюватись.

З метою враження глядачів вже навіть у період античності застосовувались різного виду конструкції та всілякі технічні нововведення (задля розкриття саме ігрової функції сценографії).

У свою чергу, за часів середньовіччя на основі застосування технологічних аспектів храмів стало можливим вдосконалення літургійного дійства, що яскраво і повноцінно відображало тенденцію свого часу. Так, і у подальших епохах стає можливим прослідкувати окремі тенденції кожного часу в залежності від того, де і як відбувались вистави.

Тож проаналізувавши навіть поверхово шляхи розвитку сценографічних рішень, можна прийти до висновку, що сучасне застосування технологій не є феноменом в контексті історичної ретроспективи, а лише логічним еволюційним поступом, який також відображає тенденцію

сучасного соціуму. А саме це відноситься до комп'ютеризації та цифровізації усіх аспектів існування.

Вочевидь, коштовність приладів, а також особливість сценічного мистецтва як виду художньої творчості, що твориться в єдиний унікальний момент, не дозволяє поза проблемами перейти на новітні технології. Проте сьогодні стало відбувається синергія традиційного втілення просторово-пластичного образу вистав і, паралельно, запроваджуються проекторні технології та 3D мапінг.

Використання візуальних нововведень у видовищних проектах визначається необхідністю утримки зацікавленості глядача, коли визначальною метою постає створення «насиченого» візуального образу для заохочення емоційного сприйняття.

У свою чергу, мету інтеграції подібних технологій у театральній сфері можливо визначити інакше. Підпорядковуючись без шкоди змістовій цілісності літературному та драматургічному матеріалу, створюється унікальний захоплюючий візуальний, а завдяки цьому, й унікальний образ вистави.

Підкреслимо, що завдяки інтегруванню технологій у сценографію початкові етапи постановочного процесу отримують якісно вищий рівень. Трансформується у більш винахідливий та точніший підборі методів саме створення загального образу вистави, що дозволяє більш комплексно вирішувати поставлені перед митцями завдання.

Таким чином, еволюційний поступ технічних та технологічних інновацій крізь призму інтеграції складної машинерії та проекційних технологій постає наближенням мистецтва театру до реалій сьогодення. І театральні митці опираються на наукові надбання людства задля яскравішої візуалізації задуму режисера. Логічний хронологічний поступ інновацій у сценографічних рішеннях проявляє себе саме у певних працях окремих сценографів сьогодення, що є перспективою дослідження автора.

РОЗДІЛ 3

СУЧАСНЕ ХУДОЖНЄ БАЧЕННЯ СЦЕНІЧНОГО ПРОСТОРУ

3.1. Спектр застосування та інтегрування інноваційних рішень у сучасній театральній сценографії Ес Девлін, Банні Крісті, Яна Версвейвелда

Не одноразово в історичній ретроспективі можна було бачити, що події не відбуваються у інформаційному вакуумі. Зміни не відбуваються тільки тому, що прийшов їх час.

Тримаючи у своєму інформаційному погляді зміни, які хронологічно відбувались у різні історичні епохи. Можна прослідкувати що за кожною із таких змін, завжди стояла особистість, персоналія або група особистостей ідеї яких були рушійною силою до змін на той час сталих методів/матеріалів/методик. Поруч з тим як людство робило технологічний стрибок, так і проводилась заміна покоління митців/вчених.

Як вже неодноразово зазначалось, театральне мистецтво синтетичне, воно під єдиним знаменником об'єднує увесь спектр культурного надбання людства. Будь то літературні джерела, музичні надбання поколінь, образотворчі уявлення митців а разом із тим, архітектурні особливості епохи. Тому логічним стає дуже яскрава реакція театального мистецтва на виникнення нових форм, в незалежності від часу.

Саме так відбувалось, і відбувається у мистецтві сценографії. Як вже не раз зазначалось раніше, сценографи отримали більш новаторський спосіб втілення їх художнього задуму на сцені. Що дозволило втілювати більш сміливі й складні сценографічні рішення. Створення яких ще пів століття тому, по технічним причинам створити було неможливо.

Тому для дослідження персоналій, які змінили і змінюють сталий у XX-му столітті вигляд сценографічного простору, було обрано саме даних митців. Через призму бачення яких звичний вигляд окремо взятих вистав, завдяки саме рішенню використати усі привілеї технічному прогресу, відрізняється від аналогічних постанов інших.

На театральних майданчиках заходу, Великобританії, США тощо, впровадження новітніх розробок для створення художньо просторового рішення вистав, використовується вже не перший рік. Тому і з'являються такі художньо амбіційні люди як Есмеральда Девлін, та Банні Крісті, а також Ян Версвейвелд.

Вести мову про нововведення технологій, неможливо без згадування такої особистості як Есмеральда Девлін. Яка у своїй роботі по оформленню сценічного простору, також використовує проекторні технології. Та відеомапінг.

Есмеральда Девлін, це британська художниця та сценограф родом із Лондону. Вже навіть з першого знайденого джерела стає доцільне обрання даної персоналії, як прикладу новітнього сценографа. Адже у світі вона відома завдяки прагненню використовувати проекторні технології накладаючи світло на кінетичні скульптурні форми [48].

Дослідження нововведень даного митця буде вестись на прикладі вистави, «Ugly Lies The Bone» де Есмеральда Девлін виступала сценографкою. Дана п'єса була написана Ліндсей Ферентіно, перша постановка якої відбулась у 2015-му році а Ес Девлін виступала сценографкою у постанові режисерки Індху Рубасіндхем у Літентському Театрі в 2017-му році [37].

Завдяки цьому прикладу стане можливим розуміння переваги синтезу технологій із театальною постановою. Таким чином, що технології не переводять увагу на себе і не стають домінантами над змістом, а виступають

лише як інструмент для втілення задуму режисера. Підпорядковуючись більш вагомим елементам

А саме літературному матеріалу, на якому базується вистава. Так, змістовно використання складних технологічних рішень, обумовлено змістом. Де з плином сюжету, враховуючи, що сюжет побудований на трагедії особистості, яка повернулась з війни, а її обличчя було спотворено. І те як вона намагається протистояти своєму травматичному досвіду, а також розібратись, як за час її відсутності змінилось життя вдома.

Тож головна героїня намагається повернутись до звичного для її оточення життя, в нього інтегрується такий феномен як «віртуальна реальність». Бо, змістовно, їй пропонують новаторську терапію за допомогою занурення у простір віртуальної реальності. Де, вона має можливість збудувати власний світ, у якому вона отримує можливість почати налагоджувати життя, а також стосунки із людьми.

А потім фантасмагоричні зображення, переносяться на велику півкруглу поверхню за допомогою низки проєкторів. Зображення на яких змінюється в залежності від того, що потрібно зобразити по сюжету.

Враховуючи зо змістовно ці проєкції відбуваються у свідомості головної героїні, застосування таких новаторських технологій і дозволило з потрібною динамікою відображати стан головної героїні. Адже перед її очима з'являлись панорами міста, ландшафту, інші фантастичні види. Що дозволяло «перенестися» у інше середовище за кілька секунд. Синхронізуючи пережитий візуальний досвід героїнею вистави, одночасно з глядачем.

З цього виходить, що використовуючи традиційні техніки та технології в оформленні сценографічного простору, досягти ідентичного результату було б неможливо. Адже навіть найшвидші механізми, не дозволили б досягти наведеної раніше динаміки змінюючи задники, та куліси. Завдяки

тому, що проекція не потребує часу, який потрібен механізму підйому або зміни висоти одягу сцени.

Можна провести аналогію швидкої зміни локацій, навіть з періактами або Теларіями. Але в більшому масштабі. Адже зміна проекції виконує подібну функцію – зміну місця дії за короткий проміжок часу. Звісно можна оскаржити це визначення, приписуючи функцію зміни заднього плану на традиційні «задники», але по технічним та структурним обмеженням подібне співставлення не буде доцільним.

Так як над будь якою виставою працює цілий штат працівників, а враховуючи, що обслуговування технічного забезпечення потребує висококваліфіційних кадрів. Над технологічним втілюванням візуального задуму Есмеральди Девлін працював проекційний дизайнер Люк Холлс. У доробку якого є робота над проекційним оформленням таких вистав як: «Отелло» (2018); «The Flying Dutchman» (2018); «Вестсайдська історія» (2020) [40].

Особисто він висловлювався про працю з візуальним втілюванням сценографічного простору, який йому ставила Есмеральда Девлін так:

«Проекція дуже добре пояснює те, що вона (головна героїня вистави) бачить. Тож коли вона вдягає окуляри (віртуальної реальності), чаша на яку подається зображення, стає відображенням того, що вона бачить. Певна частина змісту вистави – створює для неї крижаний світ, пейзаж, який відрізняється від її рідного міста у Флориді. Тож ми створили дане середовище у тривимірному просторі та у 360 градусному вимірі. Це був перший випадок, коли вона (головна героїня вистави) відкриває очі і по справжньому бачить цей світ» [60].

Далі, маючи на меті поглибити знання про можливі труднощі, у процесі створення сучасного сценографічного простору, для аналізу та співставлення із матеріальним принципом створення сценографічного

простору. Більше того, задля розуміння майбутніх поколінь, які будуть звертатись до можливості впровадження новітніх технологій на теренах нашої країни, неможливо не додати вислови Люка Холлса, для розуміння можливих труднощів, які диктуються межею можливостей та вимог технічного забезпечення:

«У цьому процесі задіяно досить багато роботи. Для того, щоб просто дістатись до зображень (будівель для проєкції міста), нам слід було взяти дизайн, подивитись на конструкцію будівлі, і на те, як воно повинно бути збудовано. І в наборі для цієї проєкції тисячі будівель та будинків. В рамках цього процесу ми взяли сканер, який зазвичай використовують для сканування повномасштабних будівельних майданчиків, заносимо їх сюди (на чашу) і скануємо простір. Потім ми можемо використовувати ці дані для створення тривимірної моделі яка дозволяє нам безпосередньо наносити піксель на певну місцевість» [60].

Звісно, враховуючи, що навіть критики, наприклад Браян Логан [31], критик в авторитетному регулярному виданні Великої Британії «The Guardian» визнає, що технічні засоби, тільки допомагають розкриттю задуму режисерки Індху Рубасіндхем, а навпаки відзначається емоційність акторів, відповідна віддача для глядачів а також донесення сюжетної драми для відчуття катарсису. Поза рамками того, які новітні технологічні засоби застосовувались для того, щоб втілити сценографічно, візуально просторовий задум режисерки Індху Рубасіндхем [60].

Даний вираз також допомагає стверджувати можливості «нової» школи в створенні сценографічних рішень без виникнення конфлікту зорового сприйняття глядачем зі змістом літературно-змістовного матеріалу, який несе у собі усі складові драматургічної вагомості.

Повертаючись до головного рушія, якому підпорядковувався Люк Холлс, а саме Ес Девлін, автор вважає доцільним включити у роботу її

коментарі, які допоможуть у ствердженні важливості впровадження новітніх технологій у мистецтво сценографії. Її слова відповідають на коментарі режисерки Індху Рубасіндхем про синтез глобального і локального, того що призводить до звернення до такої форми візуального вираження конфлікту внутрішнього і зовнішнього існування головної героїні вистави.

Тож Есмеральда Девлін визначала змістовну глибину оформлення сценографічного простору так:

«Отже це щось суміжне між глобальним та локальним, яке стало причиною для обрання саме цієї форми. І ми намагались знайти той знаменник, своєрідну кореляцію між ритмом бачення звичайних книжок на полиці і краєвидом горизонту будинків які стали у ряд під нею» [60].

Сценограф, художник постановник, завжди працює у тандемі, і підпорядковується саме баченню режисера. А тим більше, якщо режисер мислить категоріями новітніх технологій, і бачить інструментом у створенні своєї вистави саме інтегрування новітніх проекційних технологій. Без нанесення шкоди основному змістовному задуму від драматурга, та своєї ідеї. Тоді залучення висококваліфіційних кадрів у постатях Есмеральди Девлін підпорядкованого їй Люка Холлса, як майстрів створення сценографічного простору вистави Індху Рубасіндхем, використали увесь доступний їм технічний та технологічний інструментарій.

Особисто Індху Рубасіндхем так, описує свою роботу з Есмеральдою Девлін над візуальним втіленням вистави «Ugly Lies The Bone»:

«Що чудове можна виокремити в оформленні даної вистави, я думаю, що це величний, епічний пейзаж, а на противагу у нас є дуже маленька ігрова зона для акторів. Яка, сподіваюсь є досить клаустрофобною та побутовою. Тож ви маєте справу з грою епічного, поруч з інтимним» [60].

Ствердження інтегрування новітніх технологій, та переваги їх використання, можна також провидити із прикладом технічного

приготуванням даної вистави. Адже завдяки розмежуванню обов'язків груп майстрів, стала можливим паралельна робота над єдиним простором. Так наприклад, було витрачена низка людино-годин, на створення сірої чаші із мініатюрами будинків. Де кожен прямокутник та квадрат сірого кольору був розміщений у потрібне місце, на рельєфній поверхні.

Паралельно із цим, працювали майстри тривимірного моделювання, колорингу, та тессаліяції. Які створювали ті ж моделі, у віртуальному просторі, враховуючи масштаб та перспективу, без втрати деталізації. Тим більше, на той же рельєфний сірий простір, стало можливим відображення інших сценографічних зображень. Що дало можливість швидкої зміни простору існування персонажів, та акторів у певний окремий період сценічного часу.

Що дозволило в результаті, під час єдиної монтажної репетиції створити повноцінний сценографічний простір для існування акторів у рамках змісту даної вистави.

Але не лише через це Есмеральда Девлін знаходиться у даному списку новаторів у рамках сценографічних рішень. Автор вважає потрібним згадати виставу. «The Lehman Trilogy». Сценографкою якої також була Есмеральда «Ес» Девлін. Дана вистава була представлена у 2013-му році, у «Комедія Сент-Етьєну», театрі заснованому в однойменному місті у Франції [58].

Світову відомість та визнання, а саме номінація даного літературного матеріалу у номінації «Lawrence Oliver Award» у 5 категоріях [58]. Дана вистава отримала визнаку завдяки адаптації Англійського, Оскароносного кінорежисера продюсера і драматурга Семюеля Александера Мендеса. Яка відбулась у 2019-му році та увесь рік відбувалась у 3-ьох театрах. А саме удвох театрах Лондону: «National Theatre» та «Piccadilly Theatre» а також у «Armory Theatre» в Сполучених Штатах Америки.

Змістовно дана вистава представляє собою розповідь про сім'ю Леманів які приїхали у США у 1844-му році. А саме про першого із братів Генрі Лемана, історія якого розпочалась у маленькому містечку штату Алабама. Зробивши перший капітал, до нього приєднуються й його брати в обличчях Емануеля та Мейер Леманів. Після цього, на протязі довгих років, вони створювали фондові та інвестиційні ринки США. Тим самим чином накопичуючи мільярдні статки у доларовому еквіваленті. А також трагедію банкрутства цієї фірми у 2008-му році, яка і стала одною з головних причин фінансового кризису, наслідки якого торкнулись не тільки США, а й усього світу [55].

Оригінальний літературний твір був написаний італійським новелістом та драматургом Стефано Массіні. Текст оригіналу звичайно був написаний італійською мовою, і не мав структурно зрозумілий вид, а лише як великий об'єм тексту, без попереднього конкретного розмежування на репліки. Тож Сем Мендес, в інтерв'ю для «National Theatre» розповідав про перші труднощі у адаптації так:

«Отже я подзвонив агенту цього італійського письменника Стефано Массіні, і запитав чи можу я отримати копію п'єси?. Він відповів, що немає англійського перекладу, але він може надіслати текст італійською мовою. Тому мені довелося замовити дослівний переклад, І тоді мені повертається цей, фактично вірш, ця велика епічна поема, без жодних зазначених ораторів. Для мене це просто виглядало як великий шмат тексту. Не говорилося, хто які рядки сказав. Текст взагалі нічного не говорив. Це був просто текст. Захоплюючий текст навіть у дослівному перекладі» [55].

Саме через ці проблеми з літературним матеріалом, режисеру доводилось експериментувати із кількістю акторів. Починаючи із 12-ти і врешті решт зупинившись на лише трьох персоналіях та акторах. Конкретно на трьох братах, Генрі (Саймон Рассел Бейл), Емануель (Бен Майлс) та Мейер (Адам Годлі) Леманів.

Повертаючись до основного напрямку даної роботи, як вже було сказано, сценографічними рішеннями у даній виставі займалась саме Есмеральда Девлін.

У сценографічному просторі вистави, знаходився величезний скляний куб, а також мультимедійна напівкругла панель на задньому плані, у ролі задника. У свою чергу, куб знаходиться на рухомому механізмі, що дозволяє у певний момент повернути куб-кімнату таким боком. Який потрібен для сюжету, або під час активних моментів, повністю обертати кімнату навколо своєї осі. Візуально така конструкція може бути схожа на виокремлений поверх із Нью-Йоркського офісного хмарочоса. Враховуючи, що одним з мотивів вистави є гроші, капіталізм та офісні працівники. Дане рішення виправдовується тим, що саме в офісі почалась історія піднесення інвестиційної компанії. І саме в офісі вона зазнала свого краху, закінчивши історію успіху сім'ї Леманів довжиною майже у два століття. Ця конструкція зі скла та металу, своєю динамікою відображає дії персонажів, а також події сюжету.

Дане сценографічне рішення виступає саме тією зображальною силою, яка рухає дію від початку подій історії на бавовняних полях Алабами. До останнього дня компанії у сталевих джунглях на Уолл-Стріт та події які відбувались у 2008-му році. Більш традиційними способами втілюванням задників, та показу зміни століть, було б набагато складніше. Тому що історія, набираючи темп, стрімко рухається, і будь які зупинки, для можливої зміни задника із тканини, або будь якого іншого матеріалу, викликала б непотрібну зупинку.

Саме для цього, у вигляді задника було обрано цифровий екран, на який проектувались потрібні зображення. Своім виглядом та функціональним призначенням, екран нагадував половину «зоотропа» на який виводились цифрові панорами, які проходили шлях від одного боку, на

інший. Над панорамами працював вже зазначений раніше відео дизайнер Люк Холлс.

Також важливим, і більш традиційним оточенням у сценографічному просторі являли собою картонні банківські коробки білого кольору. Призначення яких зберігати та переносити велику кількість потрібних ділових паперів, документів, тощо.

Синтез візуального та змістовного у даній виставі, стверджується тим, як змістовно, йде зміна поколінь людей, але вони залишаються у халатах з ХІХ століття. Есмеральда Девлін зазначає: «Сама кімната усе пам'ятає і розповідала про те, що вона бачила» [59].

Саме тому візуально сам офіс не змінюється, спроектовані фотографічні зображення Люком Холлсом, змінюючись, відображали головні події. Тим самим крізь скляні стіни сценічного офісу можливо було бачити мінливий контекст історії, як через велику лінзу.

Технічне застосування даного сценографічного рішення, досягає свого апогею разом із змістовною кульмінацією. Що також стверджує його нерозривний синтез у просторі та часі. А саме у третьому акті, під час подій кого, зображення на екрані розмиваються, а обертання скляної коробки починає набирати темп. Змістовно концентруючись на майбутній катастрофі даної компанії. Підкріплюючи майбутній фатум колись успішної справи, розпочатої 164-и роки тому.

Продовжуючи дослідження технологічних нововведень у театральний простір. Треба звернути свою увагу на таку відому на заході сценографку як Банні Крісті. Звертаючись до біографії даного майстра, у відкритих джерелах у світовій мережі інтернет. Можна звернути увагу, що народилась вона у Шотландії, здобула освіту у Мадраському Коледжі, та у Центральній школі мистецтв у Лондоні [46].

Працю Банні Крісті, на світовій мистецькій арені, у якості сценографа, неодноразово визнавали. Так, менше ніж за п'ятнадцять років, Банні Крісті була номінована на отримання десяти нагород, 3 них вона була лауреатом у шести з них.

Неодноразово займала перше місце у найпрестижнішій театральній нагороді Великобританії «Премії Лоуренса Олів'є», за найкращу сценографію. У таких постановках як: «A Streetcar Named Desire» (2003); «The White Guard» (2011); «The Curious Incident of the Dog in the Night-Time» (2013); «Company» (2019).

Девід Джейс, автор у британському найпрестижнішому виданні «The Guardian» описував стиль Банні Крісті такими словами:

«Банні Крісті не займається розробкою декорацій. Вона створює світи. Зухвало театральні і зазвичай вражаючі, її творіння тягнуть глядачів стрімголов у всесвіти п'єс – будь то дезорієнтуюча апертура «The Red Barn» або вінтажні нагромадження в редакції у «Ink». Крісті зазвичай розміщує нас у голові головного героя – вона розробляє як психологію, так і простір. Найяскравіше для особливого героя у «The Curious Incident», яка виграла їй одну з нагород Олів'є».

Тож визначення доводів за і проти, в даній роботі буде проводитись саме на цій виставі, «The Curious Incident of the Dog in the Night-Time». Вистава поставлена по однойменному романі британського письменника Марка Геддона виданого у 2003-му році. Сам Роман написаний у жанрі детектив.

Вистава вперше була представлена у 2012-му році в Королівському Національному Театрі у Лондоні. Де Банні Крісті також займалась розробкою костюмів, а тримаючи в увазі, що широке визначення «сценографії», містить у собі також і оформлення костюмів. Дана інформація

допоможе визначити увесь зображально-пластичний образ вистави, як єдиний задум.

Розглядаючи, та аналізуючи сценографічні рішення, треба сконцентрувати свою увагу на тому, як були інтегровані технічні засоби у зображально-пластичний образ вистави. Якщо детально розглядати, то стане зрозуміло, що сценографічний простір даної вистави, представляє собою коробку чорного кольору. Стіни та підлога якої всуціль складаються з LED панелей, які можуть створювати на собі різноманітні малюнки. Як на стінах. Так і на підлозі. Великий проміжок часу, на панелях присутні білі звичайні точки. Які можна трактувати як нейрони мозку, які в потрібний для сценічного простору та часу, генерують між собою потрібні цифри, геометричні фігури, слова, малюнки та образи.

Сюжетно, усі події відбуваються у свідомості хлопчика на ім'я Крістофер, який хворіє синдромом Аспергера, який відносять до високо функціонального аутизму. Тому, сценічне рішення вистави змістовно характеризується як простір у свідомості Крістофера. Саме це дозволило Банні Крісті отримати свободу у рішеннях візуального втілювання думок.

Крістофер дуже любить математику, тому у потрібний період часу, на стінах та підлозі відтворюються цифри, та фігури. Відображаючи потік свідомості хлопця. Враховуючи, що свідомість Крістофера не схожа на звичайну, а також враховуючи особливості синдрому Аспергера, одною з яких є збільшене візуальне сприйняття. Рішення з застосуванням великої кількості проекційних панелей, виправдовується змістом [38].

Беручи до уваги особисті коментарі сценографки банні Крісті, про те що стало поштовхом для обрання саме такого візуального образу для донесення змісту літературного матеріалу:

«Це чудова книга, і вона дуже кумедна, але мова йде про Крістофера, який має деяку хворобу, що робить цей світ дуже складним для нього. Книга

досить грайлива, тож ми якось не хотіли щоб усе відчувалось як звичайний простір. А навпаки, щоб було таке відчуття, чогось веселого, щось більше схоже на комп'ютерну ігрову кімнату, клуб за інтересами, або нічний клуб. Щось таке, що має певну енергію та захоплення до чогось. І я справді відчувала, що це повинен бути простір, де Крістофер зміг би відчувати себе як вдома, тож в цьому просторі повинно бути багато технологій»[51].

Дане сценографічне рішення, можна назвати визначальним, так як на протязі вистави, інші сценографічні рішення представлені тільки абстрактними прямокутниками, та реквізитом. Зображуючи домінуюче місце потоку свідомості головного героя, як для змісту літературного джерела, так і для вистави загалом. Те, як візуально нейрони у його мозку будують потрібний ланцюжок з висновків і слів, для досягнення його головної мети.

Так як рушійною силою до початку сюжету стає вбивство сусідської собаки садовими вилами, сам Крістофер бажає знайти вбивцю. Враховуючи що роман написаний у жанрі детектив, одним з найважливіших аспектів того, як головний герой будує причинно-наслідковий зв'язок подій. Візуальне зображення цього процесу посідає важливе місце у побудові даної вистави.

Звісно, застосування новітніх технологій, в сценічному оформленні, зумовлено саме змістом даної вистави. Так як розглядаючи інші приклади вистав, візуальний образ у них також не обходилося без застосування проєкторів та світлових LED панелей. Так наприклад вистава, яка проходила у «John Burroughs Drama» також мала у своєму технічному арсеналі перераховані вище засоби для відображення візуального вигляду вистави. [30].

Банні Крісті, є однією з головних лідерів, на одному рівні із згаданою вище Есмеральдою Девлін, у створенні своїх сценографічних рішень з урахуванням новітніх технологій. Адже у інших постановках у яких вона приймала участь як сценограф, зокрема у виставі «Emil and the Detectives»

яка була представлена у Лондонському національному театрі. Вона також прагнула гармонічного використання фізичного втілення натуралістичних декорацій, поруч з цифровим оточенням із застосування проєкцій та 3D мапінгу [52].

Дана вистава, змістовно базується на однойменного роману німецького письменника Еріха Кестнера. Сюжет відбувається у провінційному німецькому містечку Найштадт і розповідає про пригоди хлопчика на ім'я Еміль Тішбайн. Головною рушійною силою до дій, стає момент, коли у хлопчика на ім'я Еміль викрадають гроші, які він повинен був відвести до бабусі.

Сценографічний простір вистави, представляє центральну площину, на якій змінюються об'єкти та декорації у залежності від плину сюжету. Від повністю порожньої сцени, до складної конструкції яка втілює фрагмент будинку Еміля. Декорація, яка натуралістично зображає фрагмент будівлі у повному масштабі, має у своїй структурі спеціальний поворотний механізм, який дозволяє розвертати структуру різними сторонами у залежності від сюжетної потреби.

Одночасно, позаду, сформована на стіні складна геометрична структура, у якій переважають квадратні похилі форми сірого кольору. Саме на них проєктуються потрібні для сюжету зображення. Так, наприклад у потрібний для сценічного часу момент, висвітляться тільки контури квадратів, а коли Еміль потрапляє у місто, то грані квадратів перетворюються у висотні будівлі. А також у сцені, коли сюжетно ми опиняємось у кошмарі Еміля, вони також виступають як фантастичне оформлення. Світлові лінії та грані якого динамічно рухаються, зображаючи хаос який відбувається у свідомості хлопця.

Банні Крісті, розробляючи проєкт майбутнього сценографічного простору, зауважувала:

«Ми також прагнули, щоб вистава мала значення для сьогодення, щоб оточення мало якусь енергію та динамічність. Мені потрібно було відчувати, що це справжня пригодницька історія. Це коли ми у раз потрапляємо на потяг, і ніби ми у цій подорожі з ним, і ми не зупиняємось до самого кінця»[52]

Аналізуючи потребу для втілення саме такого сценографічного простору, можна зробити умовивід, що саме для збереження структури вистави, та потреба у динаміці, тому застосовуються і структури із поворотними механізмами. А також проекційне зображення оточення під час пригод хлопчика.

Поруч із нею у художній команді працював Лео Варнер, засновник та головний режисер компанії «59 Productions», яка займається технічним створенням дизайну проекцій та тривимірного моделювання [45].

У даній виставі він виступав ведучим аніматором та проекційним дизайнером:

«У підсумку амбіціозна мета, полягає у тому, щоб створити світ, дизайн якого плавно поєднає фізичне разом з тим що проектується»

Також висловлювала труднощі створення сценографічного простору, при взаємодії фізичних декорацій, костюмів, проекційних технологій створення навколишнього середовища у сценічному просторі. Іноді складно поєднати із світловим оформленням. Так Люсі Картер, дизайнер світлового оформлення вистави, описувала труднощі визначення точного положення світлових приборів. З ризиком втратити рівновагу в оформленні між проекціями, не засвітлювати їх, що зробило б неможливим чіткого відображення проектованої картини. Поруч із необхідністю точного висвітлення акторів та фізичних декорацій.

Адже перевантаження або недостатня інтенсивність кожного із цих компонентів, несе у собі ризик. Ризик створення недостовірного по задуму

режисера простору, що може відвести увагу глядача від потрібних для задуму режисера фрагментів. Як нереалістичне світіння об'єктів, або акторів на сценічному майданчику, що на протязі вистави видавало б штучність створюваного оточення і не дозволяло б повністю глядачу поглинути в атмосферу вистави.

Досліджуючи новаторський підхід у створенні сценографічних рішень, необхідно також звернутись до розробок бельгійського театального дизайнера та сценографа Яна Версвейвелда.

Ян Версвейвелд неодноразовий номінант та лауреат престижних театральних премій у сфері створення сценографічного простору. Так, наприклад у його біографії є перемоги у преміях: «Lucille Lortel Award» (2015); «Knight of Illumination Award» (2016); «Molière Award» (2017).

Подібно до зазначених раніше Есмеральди Девлін та Банні Крісті, особисто Ян Версвейвелд також неодноразово номінувався на такі престижні премії як: «Lawrence Oliver Award» та «Tony Award», в категоріях пов'язаних із сценографією («Best Scenic Design in a Play»; «Best Lightning Design in a Play»), але кожен рік одна із сценографок опинялась вище у нагородному списку.

Ствердження думки, що із інтегруванням технологій у театральне мистецтво, його зовнішній вигляд може кардинально змінюватись, іноді відходячи від структурного вигляду сценічного майданчика як «сцени коробки». Можливо стане прослідкувати на прикладі вистави «Network», режисера Сіднея Люмета. Прем'єра вистави відбулась у 2017-му році в Літлентському Театрі, який підпорядковується Національному театру Лондона. Літературний матеріал вистави був адаптований з однойменного кінофільму 1979-го року [56].

Саме за розробку сценографії для даної вистави, Ян Версвейвелд був номінований у 2019-му році на «Tony Award» у категорії «Best Scenic Design in a Play».

Сценографічний простір вистави, відтворює телевізійну студію, у декораціях якої і відбувається сюжет вистави. Притримуючись натуралістичного відображення зображально-пластичного простору студії, а також змістовною трактовкою. Сценічний простір був повсюдно заповнений екранами (близько 50 об'єктів) та великими проекційними панелями одною з яких є LED панель з майже 8-ми метровою діагоналлю. На які виводилися потрібні сюжети, або крупні плани.

Разом з тим, у реквізиті та декораціях була задіяна справжня телевізійна техніка. За якою масовка виконувала роль оточуючого персоналу телестудії при підготовці новин, під час проведення фрагментів з новинами а також після, для зображення життя за лаштунками даної телевізійної студії новин.

В процесі натуралістичного відтворення змісту вистави, одним з важливих компонентів був показ глядачу життя персоналу за лаштунками. Саме тому, до технічного забезпечення вистави, було включено дві людини, два оператори зі стеді-камами у руках. Зображення з камер у прямому ефірі трансливалося на проекційні екрани. Що у моменти, коли згідно із задумом режисера, та змістом вистави, потрібні були крупні плани, ці оператори із камерами направляли на місце знаходження того-чи іншого персонажу.

Роль технічного забезпечення, будь то мікрофони, камери, та екрани, посідає важливе місце для цієї вистави. Так, наприклад, враховуючи, що приміщення у якому була представлена давня вистава, не було традиційно-театрального масштабу. А більше камерного виду.

Цей факт не заборонив розмістити на сценічному майданчику декілька скляних кабінок із технічним персоналом. На задньому плані відобразити

справжні гримувальні столи, за якими роблять мейк-ап головному герою. Цех відео-продакшину, який на очах у глядачів сюжетно та змістовно займається відео файлами для вистави. А також відповідальних за аудіо та світове обладнання органічно вписувати у сценографічний простір та зміст вистави.

Тим більше, через форму відображення телевізійної студії, стало можливим розміщення помічника режисера Тімоті Семона прямо на сцені, в одній із скляних кабінок, про які було згадано вище. Таким чином він органічно міг роздавати накази не руйнуючи атмосферу вистави.

Представлені технічні засоби та прийоми дозволили натуралістично відобразити змістовне середовище, у якому головний герой Говард Бейл, якого грає відомий американський актор Браян Кренсторн, увесь час знаходиться. І саме тому інтегрування технічного персоналу сцени у технічний персонал вистави, виглядає як логічне представлення закулісного життя. Новаторський підхід до синхронізації клопіт обох команд, реальних та змістовних дозволив натуралістично синхронізувати обов'язки працівників.

Звісно, такий прийом, із застосуванням низки технічного забезпечення, диктується самим змістом п'єси. І відтворення телевізійної студії тих елементів, які були використані під час вистави, не дозволив би з такою натуралістичністю відобразити фрагменти буденності потоку життя у приміщеннях телевізійних студій. Даний прийом звісно не буде відповідним для створення сценографічного простору для більш класичної драматургії.

Але, враховуючи, особливість даного літературного матеріалу, без технічних засобів сценографічний простір даної вистави відчувався б штучним. І не викликав би того захвату у глядачів своєю кінематографічною атмосферою, при застосуванні більш традиційних засобів відтворення простору.

Тож можна виділити, що усе ж таки навіть зі слів тих професіоналів які приймають безпосередню участь у створенні сучасного технологічного

простору на сценічному майданчику. На даному еволюційному етапі технічного прогресу, дуже складно відтворити сценографічний простір тільки у цифровому вимірі. І частіше відбувається синтез класичного матеріального, декораційного, оформлення середовища поруч із проєкційним зображенням довколишнього світу. Згідно із задумом режисера, а також відповідного літературного матеріалу.

3.2. Сценографія як театральний простір майбутнього

Природа людської сутності, історично полягає у тому, що вона завжди замислюється про майбутнє. Так, наприклад ще фантасти у XX-XXI ст. на прикладі: Герберта Веллса, Жуля Верна, або Айзека Азімова, розглядали яким можливе майбутнє людства у цілому. І не треба квапитись із критикою даної аналогії, адже не увесь спектр їх можливих пророкувань знайшов втілення у подальшій хронології. Але у них було дещо спільне – той технологічний розвиток який вони знали. Саме через це, автор визнає доцільним, що з точки зору технологічного розвитку, який людство має на цей час. А саме кінець першої чверті XXI-го століття. І буде проводитись дослідження можливого сценографічного простору майбутнього, підґрунтя якого створюється у даний момент.

Тож саме з огляду на можливу еволюцію театального мистецтва, яка відбувалась і відбувалась під час написання даної магістерської роботи, визначається потреба проаналізувати технічний і технологічний розвиток сьогодення. Для можливого дослідження сценографії, як складової театального мистецтва майбутнього.

Через призму нового надбання, для митців сценографічного ремесла, які отримують з кожним роком більш новітній інструментарій. Саме завдяки цьому природньо намагаються застосувати його у повному обсязі. Із даного твердження виходить, що створення сценографії для театального

майданчика вимагається розуміння категорій сьогодення. Люди вже створюють фундамент для розвитку новітніх технологій для майбутнього.

Одним з найяскравіших прикладів, які стверджують можливий варіативний розвиток майбутньої сценографії. Враховуючи технічний та технологічний еволюційний поступ, можна окремим пунктом винести виставу «Dream», яку у березні 2012-го року створила «Королівська Шекспірівська трупа». Вона базується у місті народження та смерті Вільяма Шекспіра. Враховуючи що саме у XXI-му ст. ця трупа переживала саме «ренесанс», згідно із загальнодоступною інформацією.

Виокремлює виставу «Dream», серед інших подібних вистав у репертуарі даної трупи, те що це повністю новаторський доробок митців. Можна знайти низку видань, які освітлювали дану подію. Саме через те, що дана вистава являє собою синтез новітніх технологій.

Автором були проаналізовані як і літературні матеріали по даній виставі, так і повелось ознайомлення із повним хронометражем вистави, яка тривала лише близько пів години. Даний матеріал знаходиться у вільному доступі відеозаписом на платформі відеохостингу «YouTube», на офіційному каналі «Manchester International Festival». (тут ссиль можливо нужна на канал) Даний Фестиваль проходить кожні два роки у Манчестері, Великобританія. Він являє собою перший у світі фестиваль оригінальних робіт, новаторських робіт та унікальних подій [43].

Протягом цього часу глядачам надавалась унікальна можливість відчувати враження від візуального та змістовного «досвіду» порівняно з іншими виставами. Створеними більш традиційним шляхом.

Грегорі Доран, художній керівник Королівської Шекспірівської трупи, виправдовував дане візуальне втілення даної вистави так:

«Найцікавіше у «Dream»(виставі) – це новаторські ідеї для п'єси»[41].

Сценографічний простір даної вистави, був повністю створений у віртуальному середовищі, завдяки графічному рушію «Unreal Engine», який широко застосовується у індустрії відеоігор для створення віртуального графічного середовища. Даний рушій повністю відповідав прагненню трупі до створення унікального середовища повністю позбавленого матеріального середовища [42].

Саме тому, для семи живих акторів одягнених у спеціальні костюми із датчиками захоплення руху. Було створено віртуальне середовище у вигляді лісу. З відкритих інтернет джерел стає відомим, що середовище, не тільки ліс, було натхненне лісом із опису «Сну у літню ніч». Тож лісове середовище постає перед глядачем в усьому своєму фантасмагоричному вигляді.

Особливість даної вистави у тому, що під час того, як актори втілюють персонажів у реальному часі своїми рухами. Вони одночасно знаходяться у фізичній кімнаті із спеціально збудованими поверхнями у вигляді звичайних сірих кубів/прямокутників/трапецій. А вже на тих місцях, завдяки віртуальному рушію підставляються коректні та потрібні дерева/каміння/земля. А разом із тим, у реальному часі їх рухи і голос передається у віртуальний простір їх «аватарам» які перетворюють гру звичайних акторів, у гру фантастичних істот [43].

Грегорі Доран, також висловлював так, своє захоплення можливостями саме цього проекту:

«Це – переосмислення п'єси Шекспіра у XXI-му столітті. Яке надає нам цілковито інший словниковий запас образності. Що є надзвичайним. Коли ми розробляли «Бурю» у 2016-му році, ми досліджували можливості, які нам може надати цифровий світ» [42]

Продовжуючи аналіз можливостей втілення вистави, саме даним шляхом, можна провести аналогію, із традиційною метою театру. Який з прадавніх часів, аж до сучасності, об'єднував під одним «дахом» різні

категорії людей. А враховуючи, що у сучасному світі, кінематограф у зацікавленості масової аудиторії усе ж таки випереджає традиційний театр, подібні вистави, дають можливість знову зібрати, нехай і за одним монітором різні покоління.

Цієї думки також дотримується і Грегорі Доран. З його інтерв'ю для найстарішого видання Великобританії «The Observer», відгукуючись на сучасний повальний інтерес молодшої аудиторії до вражаючих уяву відеоігор. Він виокремлював інноваційність «Dream» так:

«Це дає глядачам різного віку спільну точку дотику між поколіннями. І, якщо у цьому досвіді приймає участь уява Шекспіра, це повинно бути добре» [54].

З метою того, щоб не представляти візуальне оформлення даної вистави лише як торжество візуального мистецтва над іншими елементами які створюють загальний вигляд вистави. Враховуючи, що згадане раніше визначення театру як синтетичний вид мистецтва, неостаннє місце у виставі створює музичне оформлення. Так, наприклад для збагачення втілюваного у віртуальному просторі оточення.

Для підтримки казкового оточення були створенні дві абсолютно нові музикальні доробки. Оркестрові п'єси Еса-Пекка Салонен, фінського композитора і диригента, головного диригента Філармонії, а також твори Шведського композитора Джеспера Нордіна. Навіть новаторство якого виражається у створенні новітнього інтерактивного забезпечення для створення музичних оформлень за назвою «Gestruent». Саме завдяки цьому «» має унікальний інтерактивний музичний супровід, на який безпосередньо, у режимі реального часу, впливають рухи акторів. Дана вистава, являє собою найяскравіший приклад [54].

Висновки до розділу 3

Інтегрування сучасних актуальних технічних та технологічних досягнень у мистецтво сценографії зумовлено саме тим, що театральне мистецтво завжди активно розвивається, йде у ногу з часом.

Аналіз творчості таких знакових для світової театральної сценографії персоналій, як: Ес Девлін, Банні Крісті та Яна Версвейвелда, надає можливість поглиблено розглянути сучасні технічні та технологічні досягнення, зокрема проєкції, 3D маппінг та ін. Названі сценографи та їх роботи виокремлені як найбільш наочний приклад для розуміння художньо-змістовної ваги привнесеного ними у розвиток сучасного конструювання сценічного простору. Зокрема, мова йде про функції сценографії – персонажну, ігрову – крізь призму найсучаснішого інструментарію.

Отже, стає зрозуміла різниця використання подібних технічних застосувань у театральних виставах, на відміну від масових заходів (концертів, шоу-програм тощо), де сценографія може не нести змістовного матеріалу, а бути лише візуальним оформленням без конкретного контексту, визначаючи тільки місце дії. Разом із тим, у таких виставах, як: «Ugly Lies The Bone», «The Curious Incident of the Dog in the Night-Time», «Emil and the Detectives» та «The Lehmans Trilogy», застосування проєкційних технологій, та цифрових екранів зумовлена не тільки бажанням застосувати їх для яскравого вигляду, а більше для того, щоб наочно зобразити фантастичні події, які відбуваються у розумі та в оточуючому світі персонажів творів.

Технічні засоби надали змоги зобразити події саме таким чином, як того замислював режисер або сценограф. При традиційній побудові не реалістичних вимірів, доводиться прибівати до деякого спрощення, символічного зображення предметів або подій, а також більш детальної імітації як реального так і не реального оточення у виставі.

Аналіз даних прикладів надає можливість знайти певну тенденцію в оформленні з використанням нами досліджуваних сучасних технологій. Сутність тенденції полягає в тому, що саме проєкторні технології диктують технічні канони. З цього виходить, що на сценічному майданчику присутній центральний фізичний об'єкт або структура, а навколо поверхні, на які виводяться проєктні зображення або світлові панелі, повністю віддзеркалюючи традиційну побудову сценографічного простору.

Подальший аналіз можливого розвитку сценографії у майбутньому, як окремого мистецтва у театральній сфері, спирається на розгляд наявних прикладів сучасності. Вочевидь, надалі можливе піднесення сценографічних рішень до якісно вищого рівня, коли сценографи не будуть обмежені реальним оточенням, матеріалами та предметами. Крім того, грим та костюми, які також відносяться до майбутнього сценографії при створенні образу акторів зможуть змінювати не лише поверхнево вигляд актора, а й структурно.

Також визначається і проблема, коли одного з важливих елементів існування акторів на сцені, може не існувати – глядача, – який фактично є невід'ємною складовою вистави. Переглядаючи виставу у VR, людина зможе доторкнутись до витвору мистецтва з різних кутів світу. Проте особисто актори будуть знаходитись в окремій кімнаті, не відчуючи потрібний відгук від аудиторії. Для створення повного імерсійного занурення з боку глядача технічні застосування підходять якнайкраще.

Треба зазначити, що наведені VR вистави, навіть при усіх своїх перевагах, все одно будуть «нішовим» продуктом, і не стають на рівень із традиційним театром. Але при потенціальному спрощенні доступності технологій, можливо через 10 років, VR вистави, вийдуть на інший рівень. Сучасний стан технологій дозволяє передбачити динамічний шлях еволюції сценографічних рішень у майбутньому, їх удосконалення.

ВИСНОВКИ

1. Узагальнено теоретичні дослідження сценографії в контексті представленого дослідження. Це дозволило систематизувати уявлення щодо історичної еволюції мистецтва сценографії та впровадження нововведень на театральних майданчиках. Особливістю даного дослідження виступала саме сконцентрованість на технічному забезпеченні вистави у руслі сценографічних рішень (сценографія розглядається крізь призму еволюції театального мистецтва, а еволюція сценографічних здобутків – саме крізь нововведення технічних засобів). Історичний пласт сценографічних рішень бере свій початок з часів античності з використанням періактів для швидкої зміни місця дії, продовжуючись впровадженням сцени коробки з властивими їй конструктивними нововведеннями у вигляді куліс і задників та подальшим інтегруванням складних механізмів сценічної техніки.

2. У контексті поставленої мети вдалось дослідити трансформацію змін в мистецтві сценографії як в історичній хронології, так і в театральній культурі сьогодення з виокремленням інтеграції інновацій сценографії.

3. Виокремлено впровадження сучасних технічних досягнень і нововведень у сценографічний простір сьогодення, зокрема в роботах Ес Девлін, Банні Крісті та Яна Версвейвелда, що сприяло подальшому розвитку театального мистецтва в цілому. Новітня технічна революція постає каталізатором удосконалення зображально-пластичних образів у сценографії та новим виміром досягнення втілення режисерського задуму у сценічному просторі.

4. Охарактеризовано специфіку впливу інтегрування науково-технологічного процесу у змістовно-художній простір вистави. Розглянуто складнощі й поступовість впровадження даних змін в театральному мистецтві.

5. Означено складові, що створюють сучасну мову виразності, контекст зображально-просторового мислення (на прикладах робіт культових майстрів сценографії, що, підпорядковуючись змісту вистави, обирають релевантні засоби виразності для втілення художнього задуму режисерів). Такі рішення повноцінно відображають науково-технічні досягнення людства та їх інтеграцію у сценографічний простір.

6. Обґрунтовано креативний потенціал сценографії сьогодення, що стверджує необхідність розкриття можливостей подальшого розвитку та інтегрування проєкційних технологій у сценографічному просторі. Виставами, які були наведені у якості прикладів: «Ugly Lies The Bone», наочно відображають синтез матеріального та проєкційного сценографічного простору. Вистава «The Curious Incident of the Dog in The Night-Time» розкриває потенціал можливостей використання світлодіодних екранів як підґрунтя відтворення оточення на сценічному майданчику. Аналіз вистави «Emil and the Detectives» надав можливість розмежувати художній вплив матеріального оточення поруч із складностями впровадження світлового оформлення у синтезі із проєкційними технологіями. Аналіз «The Lehman Trilogy» розкрив повноцінний креативний потенціал у створенні сценографічного простору, використовуючи масштабні світлодіодні екрани та складні обертові механізми. Аналіз «Network» проявив необхідність використання новітніх технологій з метою повноцінного розкриття змісту вистави, що було б неможливим в рамках традиційних засобів виразності.

7. Наочно доведено потенціал створення креативної сценографії сьогодення на підґрунті інновацій і технологій, що втілюють максимально можливий синтез глибокої змістовної драматургії з новітнім технічним та технологічним оформленням сценографічного простору. Новації майстрів проєкційного ремесла (наприклад, Люка Холлса, Лео Вернера) уможливило відтворення повноцінного художнього задуму засобами новітнього технічного забезпечення (переслідуючи зовсім іншу мету, ніж ідентичні

візуальні знахідки в мистецтві масових заходів (фестивальних, концертних та ін.)). Береться за мету підпорядкування змістовному матеріалу, а не домінування над ним задля візуального насичення поля зору глядача, що сприяє його зацікавленості лише через яскраву картинку.

8. Виокремлено можливий потенціал впровадження технічних засобів в театральній сценографії майбутнього у фокусі найновішої новаторської вистави «Dream», аналогів якої ще не представлено у руслі відбиття інтеграції різних мистецтв (як певний шлях від театру до ігрової індустрії).

9. Аналіз сценографії в актуальному контексті проявив її ключову еволюційну тенденцію, що є спрямованою на динамічну зміну дії на основі новітніх проекційних технологій (окрім випадків коли сценографічне рішення передбачає статичний вигляд).

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Астафьева Т. В. Технологии творческого поиска в современной сценографии
2. Баарс Б. Трехединый мозг // Мозг, познание, разум : введение в когнитивные нейронауки. В 2 томах. Том 1. 2015. 1019 с.
3. Бачелис Т. І. Еволюція сценічного простору. Москва: Знання, 1978. 33 с.
4. Березкін В. І. Мистецтво сценографії світового театру. У 2 книгах. Книга 1. Від витоків до середини ХХ століття. М.: Едіторіал УРСС, 1997.
5. Бобровская М.А., Галкин Д.В., Самеева В.С. Новые информационные технологии в современной сценографии //Гуманитарная информатика 2013. № 7. С. 93-105
6. Возгивцева К. И. Театральное пространство: культурологический аспект // Известия Уральского государственного университета. 2005. № 35. С. 57-63
7. Липківська Г. К. Мультимедійні засоби на сучасній театральній сцені. // Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво: зб наук. пр. / Київ. Нац унів. культ. і мис. Київ. 2018.
8. Людова-Романова К. В. Засоби пластичного оформлення сценічного простору // Вісник. Серія: Сценічне мистецтво : зб. наук. пр / Київ. Нац. ун-тет культури і мистецтв. Київ, 2018. Вип. 2. С. 72–79.
9. Моженко М. В. Віртуальна реальність: від технології до мистецтва // Мистецтвознавчі записки. 2018. №34
10. Орлова Є. В. Сущностные характеристики театрального пространства и пространства театра // Аналитика культурологии. 2010

- 11.Рєпіна Л. П. Історична наука на рибужі ХХ-ХХІ ст. : соціальні теорії та історіографічна практика. М. : кіл, 2011. С. 29
- 12.Соллогуб А. В. Проектирование и выполнение чертежей на театральные декорации : учебник для студ. постан. факультета. Санкт-Петербург : СПАТИ, 1995. 93 с.
- 13.Трач Ю. В. Цифрові технології у культурі сучасного суспільства: тенденції і перспективи : автореф. Дис. _ канд. Доктора культурології : спец 26.00.01 – теорія та історія культури / Київ. Нац. унів. культ. і мис. Київ 2021. 37 с.
- 14.Триколенко С. Формування сценічного середовища за допомогою мультимедійних засобів / Триколенко С. // Вісник прикарпатського університету. Мистецтвознавство: зб. наук. праць. Івано-Франківськ, 2015. Вип. 30–31 (2) С.78–82
- 15.Уразимбетов Д. Д. , Павлов М. М. Сценические пространства как смысловая часть кодов // Весник Санкт-Петербургского государственного института культуры. 2015
- 16.Френкель М. Современная сценография. Київ : підручник. 1980. 97 с.
- 17.Шейко В. М., Кушнарєнко Н. М. Організація та методика науково-дослідницької діяльності : підручник. Київ : Знання, 2004. 307 с
- 18.Шеповалов В. М. Сценография в художественной целостности спектакля : автореф. дис. __ канд искусств. : спец. 17.00.01 «Театральное искусство» / Гос. Инст. театр. муз. кин. им. Н. К. Черкасова. Ленинград. 1986. 20 с.
- 19.Шеповалов В.М. Становление теории сценографии и ее роль в науке о театре // Искусство и эстетическая культура : сб. наук. роб. // Казанский гос. унив. культ. и иск. Казань. 1992. С. 149 – 157

- 20.Юдова-Романова К. Модернізація театрального простору: сучасний мистецтвознавчий контекст // Народознавчі зошити. 2019. № 1 (145) С. 259–265
- 21.Юдова-Романова К. Технічні засоби оформлення сценічного простору : навч. посіб. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2017. 314 с.
- 22.Broadhurst S. The Jeremiah Project: Interaction, Reaction and Performance. The Drama Review. 2004. № 48 (2). pp. 47–57. 6. Clark.
- 23.Interactive storytelling: techniques for 21 st century fiction / Andrew Glassne. Natick, Mass : A. K. Peters, 2004.
- 24.Making the Scene: A History of Stage Design and Technology in Europe and the United States by Oscar G. Brockett, Margaret Mitchell, and Linda Hardberger (Tobin Theatre Arts Fund, distributed by University of Texas Press; 2010)
- 25.Mehrabian, Albert. Nonverbal Communication — Chicago: Aldine-Atherton, 1972.
- 26.Philip Butterworth; Joslin McKinney/ The Cambridge Introduction to Scenography 2017
- 27.R. Arnheim Art and Visual Perception : London Unicersity of California Press. 1974. 501 с.
- 28.R. Hann Beyond Scrnography. Newcastle: Northumbria University. 2018
- 29.Sakamaki S., Hashimoto N., Baoquan C., Sharf A. Time-delay compensation for dynamic projection mapping. Symmetry. 2015. No. 7. pp. 182–192.
- 30.Альтернативний сценографічний погляд на виставу, про Інцидент с вбивством сусідської собаки: сайт URL :<https://jbhsdrama.com/>
- 31.Вистава у якій був задіяно Люка Холлса: URL : <https://www.myhelsinki.fi/en/see-and-do/events/the-flying-dutchman-2>
- 32.Вистава у якій був задіяно Люка Холлса: URL : <https://www.newyorkcitytheatre.com/theaters/metropolitanoperahouse/metropolitan-opera-otello.php>

33. Вистава у якій був задіяно Люка Холлса: URL :
<https://www.vox.com/culture/2020/3/11/21166360/west-side-story-review-broadway-ivo-van-hove>
34. Давыдова М. Великое разнообразие. Театралий. 2017. 21 ноября.
URL: https://teatralium.com/articles/velikoe_raznoobrazie
35. Доповнення загальній інформації про сценографію у широкому сенсі:
сайт URL :
<https://wikizero.com/uk/%D0%A1%D1%86%D0%B5%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84>
36. Загальна інформація про сценографію у широкому сенсі: сайт URL :
<https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D1%86%D0%B5%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D1%96%D1%8F>
37. Інформація про п'єсу «Ugly Lies the Bone» : сайт URL :
https://en.m.wikipedia.org/wiki/Ugly_Lies_the_Bone
38. Опис захворювання на Аспергер: сайт URL :
https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B8%D0%BD%D0%B4%D1%80%D0%BE%D0%BC_%D0%90%D1%81%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B3%D0%B5%D1%80%D0%B0
39. Опис терміну «періакт» : сайт URL : <https://google-info.org/7440531/1/periakty.html>
40. Офіційний сайт Проекційного дизайнера Люка Холлса : сайт URL <https://lukehalls.com/>
41. Постановка у віртуальних декораціях: сайт URL :
<https://styleinsider.com.ua/2021/03/royal-shakespeare-company-to-stage-live-play-in-virtual-midsummer-night-s-dream-forest/>
42. Постановка у віртуальних декораціях: сайт URL :
<https://www.dezeen.com/2021/03/09/royal-shakespeare-company-dream-marshmallow-laser-feast/> :

43. Постановка у віртуальних декораціях: сайт URL
: <https://www.theguardian.com/culture/2021/feb/07/is-this-an-avatar-i-see-before-me-audience-takes-to-stage-in-virtual-shakespeare-play> :
44. Симультанна сцена середньовіччя: сайт URL
: https://studopedia.ru/1_53239_simultannaya-stsena-srednih-vekov.html
45. Творча студія дизайнера Лео Варнера: сайт URL
: <https://59productions.co.uk/leo-warner/>
46. Характеристика Банні Крісті: сайт URL :
<https://peoplepill.com/people/bunny-christie>
47. Російська Академія Художеств. Словарь термінів: сайт URL:
<https://www.rah.ru/science/glossary/?ID=19515&let=%D0%A1>
48. Характеристика Есмеральди Девлін : сайт URL
: <https://www.theguardian.com/stage/2017/mar/02/ugly-lies-the-bone-review-lyttelton-london-national-theatre>
49. Хронологічні періоди і епохи в історії людства : сайт URL :
<https://infoselection.ru/infokatalog/obuchenie-i-znaniya/znaniya-i-nauka/item/266-khronologicheskie-periody-i-epokhi-v-istorii-chelovechestva>
50. Як нові технології змінюють театр: сайт URL : <https://vc.ru/flood/36857-kak-novye-tehnologii-menyayut-teatr>
51. Designing Broadway: Tony Winner Bunny Christie on A CURIOUS INCIDENT OF THE DOG IN THE NIGHT-TIME:
https://www.youtube.com/watch?v=6XQuxmYNpe4&t=5s&ab_channel=Broadwaycom
52. Designing Emil and the Detectives:
<https://www.youtube.com/results?search_query=Designing+Emil+and+the+Detectives>
53. Dream. VR play. Record of live stream of 20.03.2021:
<<https://www.youtube.com/watch?v=HJXFIIJmVvII&list=WL&index=5&a>>

b_channel=ManchesterInternationalFestivalManchesterInternationalFestiva
l>

54. Is this an avatar I see before me? Audience takes to stage in virtual
Shakespeare play: сайт URL :
[https://www.theguardian.com/culture/2021/feb/07/is-this-an-avatar-i-see-
before-me-audience-takes-to-stage-in-virtual-shakespeare-play](https://www.theguardian.com/culture/2021/feb/07/is-this-an-avatar-i-see-before-me-audience-takes-to-stage-in-virtual-shakespeare-play)

55. National Theatre: The Cast of The Lehman Trilogy.
<[https://www.youtube.com/watch?v=JdTBY-
T32jk&ab_channel=NationalTheatre](https://www.youtube.com/watch?v=JdTBY-T32jk&ab_channel=NationalTheatre)>

56. NETWORK – Anatomy of a Scene:
[https://www.youtube.com/watch?v=pv5v6K_GoF4&ab_channel=Network
Broadway](https://www.youtube.com/watch?v=pv5v6K_GoF4&ab_channel=NetworkBroadway)

57. The scene shop, part 2: work areas: сайт URL
:<https://setdesignandtech.wordpress.com/>

58. The Lehman Trilogy: сайт
URL:https://en.wikipedia.org/wiki/The_Lehman_Triology

59. The Lehman Thrilogy – returning ti broadway.
<[https://www.youtube.com/watch?v=E6S8tGMKtrM&ab_channel=TheLeh
manTrilogyonBroadway](https://www.youtube.com/watch?v=E6S8tGMKtrM&ab_channel=TheLehmanTrilogyonBroadway)>

60. Ugly Lies The Bone | Designing a Projected Landscape,
[https://www.youtube.com/watch?v=9isSyrMS6cc&list=PL-
CqCrctF2eWeYycVrun_XM1KG8s8kmAC&index=12&ab_channel=Natio
nalTheatre](https://www.youtube.com/watch?v=9isSyrMS6cc&list=PL-CqCrctF2eWeYycVrun_XM1KG8s8kmAC&index=12&ab_channel=Natio)

ДОДАТКИ

Додаток 1

*Вистава «Ugly Lies The Bone»,
Lyttelton Theatre, Великобританія, 2017*





Додаток 2
Вистава «The Curious Incident of the Dog in the Night-Time»
Troubadour Wembley Park Theatre. Великобританія, 2013





Додаток 3
Вистава «Emil and the Detectives»,
The National Theatre, Великобританія, 2014





Додаток 4
Вистава «The Lehman Thrilogy»
Lyttelton Theatre, Великобританія, США, 2019



Додаток 5
Вистава «Network»

Lyttleton Theatre, Великобритания, 2017



Додаток 6
Вистава «Dream»,
Royal Shakespeare Company. Stratford-upon-Avon, 2020

