

УДК 37.013.73

Цитування:

Попова О. В. Сценічний дизайн як інструмент режисерського рішення. *Мистецтвознавчі записки* : зб. наук. пр. 2022. Вип. 41. С. 8–14.

Popova O. (2022). Stage design as a directing decision tool. *Mystetstvoznavchi zapysky: zb. nauk. pr.*, 41, 8–14 [in Ukrainian].

*Попова Оксана Володимирівна,
аспірантка*

*Київського національного університету
культури і мистецтв*

*<https://orcid.org/0000-0002-2056-2073>
odimkina91@gmail.com*

СЦЕНІЧНИЙ ДИЗАЙН ЯК ІНСТРУМЕНТ РЕЖИСЕРСЬКОГО РІШЕННЯ

Мета статті – виявити особливості сценічного дизайну як інструменту репрезентації режисерського бачення п'єси в історичній ретроспективі і на сучасному етапі. **Методологія дослідження.** Застосовано системний метод (для дослідження сценографічного дизайну як цілісної та розвинутої системи); функціонально-типологічний метод (для з'ясування функцій сценічного дизайну в контексті специфіки дизайнерської і режисерсько-постановочної діяльності); історико-культурологічний метод (для розгляду означеного питання в процесі розвитку сценічного дизайну) та ін. **Наукова новизна.** Досліджено сценічний дизайн як унікальний інструмент репрезентації режисерського бачення постановки; проаналізовано особливості концептуальної та матеріальної послідовності процесу створення візуального образу вистави (за Д. Пейном); виявлено вплив діяльності руху New Stagecraft на становлення сучасної концепції сценічного дизайну; розглянуто специфіку сценічного дизайну в традиційному та нетрадиційному просторі. **Висновки.** Протягом століть художнє вирішення сценічної постановки зазнавало багато різноманітних перетворень, відповідно до конкретного періоду історичного розвитку театрального мистецтва, детально відтворюючи середовище, мінімізуючись до практично вільного від декорацій та бутафорії простору сцени, репрезентуючи інноваційні технології та ін. На сучасному етапі театральне мистецтво загалом та режисерське зокрема, продовжує шлях пошуку нової постановочної форми. Під впливом активізації інтеграційних процесів, які технологічно та інформаційно поєднують різноманітні комунікаційні та інформаційні засоби, а також відповідно до розвитку специфічної культури створення і показу театральних вистав, вагомою частиною сценічного дизайну XXI ст. стали аудіовізуальні засоби – телебачення, кінематограф, відео та мультимедіа. Дослідження виявило, що в процесі історичного розвитку театру, фокус сценографа змістився з інтерпретації тексту на заданому сценічному просторі на деконструкцію знайденого простору в критичному контексті. Проте сценічний дизайн лишається могутньою виражальною силою творчості драматурга та режисера, посилюючи їх як візуальний відбиток, органічно інтегрований в сенсовий Всесвіт вистави. Сценічний дизайн театральної вистави є результатом логічного, образного мислення та інтуїтивного чуття, вираженого через ідею або центральну тему. Оригінальна організація простору, драматизм, функціональність декорацій та костюмів, мультимедіа, світлове рішення втілюють в пластичне рішення ідею вистави, поставлену режисером. Лишаючись найважливішою постаттю в театрі, режисер знаходить візуальну підтримку в сценографічній риторичній формі, обсягів та хроматики в процесі створення ідеальної сфери, з єдиним однорідним змістом.

Ключові слова: сценічний дизайн, художник, режисер, вистава, візуально-символічна інтерпретація, декорація.

Popova Oksana, postgraduate student, Kyiv National University of Culture and Arts

Stage design as a directing decision tool

The aim of the article is to identify the features of stage design as a tool for representing the director's vision of the play in historical retrospect and at the present stage. **Research methodology.** The system method was used (for the study of scenographic design as a holistic and developed system); functional-typological method (to clarify the functions of stage design in the context of the specifics of design and directing); historical and cultural method (to consider this issue in the development of stage design), etc. **Scientific novelty.** Stage design as a unique tool for representing the director's vision of production is studied; the peculiarities of the conceptual and material sequence of the process of creating a visual image of the play are analyzed (according to D. Payne); the influence of the New Stagecraft movement on the formation of the modern concept of stage design was revealed; the specifics of stage design in traditional and non-traditional space are considered. **Conclusions.** Over the centuries, the artistic solution of stage production has undergone many different transformations, according to a specific period of historical development of theatrical art, recreating the environment in detail, minimizing to virtually free of scenery and props stage space, representing innovative technologies and others. At the present stage, theatrical art in general and directing in particular,

continues the search for a new form of production. Under the influence of intensification of integration processes, which technologically and informationally combine various means of communication and information, as well as in accordance with the development of a specific culture of creating and showing theatrical performances, an important part of stage design of the XXI century. became audiovisual media - television, cinema, video and multimedia. The study found that in the process of historical development of the theater, the focus of the set designer has shifted from the interpretation of the text on a given stage space to the deconstruction of the found space in a critical context. However, stage design remains a powerful expressive force in the work of the playwright and director, strengthening them as a visual imprint, organically integrated into the semantic universe of the play. The stage design of a theatrical performance is the result of logical, figurative thinking and intuitive feeling expressed through an idea or a central theme. The original organization of space, drama, functionality of scenery and costumes, multimedia, lighting solution embody in a plastic solution the idea of the play, staged by the director. Remaining the most important figure in the theater, the director finds visual support in the scenographic rhetoric of forms, volumes and chromatics in the process of creating an ideal sphere, with a single homogeneous content.

Key words: stage design, artist, director, performance, visual-symbolic interpretation, scenery.

Актуальність дослідження. Сценічний дизайн в умовах динамічного розвитку театрального мистецтва в XXI ст. є важливою та невід'ємною частиною унікального режисерського тексту, значення якого розпізнається завдяки візуально-символічній інтерпретації сенсів, формою співтворчості режисера та художника і водночас емоційного залучення глядача в художній простір вистави. Театральні художники-декоратори, отримавши спеціальну освіту або маючи досвід роботи в суміжних галузях, таких як образотворче мистецтво або архітектура, творчо працюють у світлі режисерського бачення, сприяючи його сценічній матеріалізації. Сучасний театр підкреслює тривимірність сценічного простору і, як наслідок, кубічний об'єм, у якому існує глядач, заохочує різноманітні точки зору або багатоманіття поглядів. Новий етап розвитку сценічного дизайну значно розширює режисерський інструментарій у процесі створення театральної постановки (наприклад, колажування, динамічна проєкція, відтворення звуків, світлова і кольорова партитура та ін.). У свою чергу, це актуалізує необхідність теоретизації особливостей сценічного дизайну як інструменту режисерського рішення на сучасному етапі.

Аналіз досліджень і публікацій. Проблематика художнього оформлення вистави, діяльність художників-декораторів та специфіка розвитку сценографії лишається однією з провідних у вітчизняному мистецтвознавстві, про що свідчать наукові публікації К. Юдової-Романової, В. Пацунова, М. Девізорова, Л. Бевзюк-Волошної, А. Доколовой, Ю. Чубукової, О. Клековкіна, Р. Никоненка, В. Стрельчук та ін. Окремі аспекти сценографічної практики в контексті режисури театральної постановки розглянуто в ґрунтовних дослідженнях О. Ковальчук

«Сценографічна практика у просторі ХХ століття: київські реалії» [1]; В. Мізяка «Культурологічні виміри режисерських практик у драматичних театрах Харкова другої половини ХХ – початку ХХІ ст.» [2], С. Триколенко «Українська сценографія кінця ХХ – початку ХХІ ст.: основні тенденції розвитку та авторські позиції» [3] та ін.

Проте специфіка сценічного дизайну в контексті реалізації режисерського задуму лишається недостатньо висвітленою і вимагає подальших досліджень з позицій сучасного гуманітарного знання.

Мета статті – виявити особливості сценічного дизайну як інструменту репрезентації режисерського бачення п'єси в історичній ретроспективі і на сучасному етапі.

Виклад основного матеріалу. Термін «сценічний дизайн» через еволюцію концепції художньо-декораційного оформлення являє собою широку область, що «поєднує англосаксонський підхід, який характеризується дизайном сцени, пов'язуючи бачення постановки, поєднуючи декорації з освітленням і театральними костюмами» [7, 25-26]. В. Віссер пропонує визначати дизайн як «створення репрезентації артефакту, який ще необхідно створити, і послідовні процеси генерації ідеї, перетворення цих ідей (редагування) і деталізація всіх можливих аспектів ідеї, створення повноцінного бачення об'єкта або процесу» [17, 116]. На нашу думку, характеристика дизайну В. Віссера точно відображає той поділ між специфікацією та виконанням, який виник у театральномистецтві кінця ХІХ – початку ХХ ст. Дизайн – це винахід, специфікація та аранжування, що зазвичай відділені від кінцевого об'єкта як у часі, так і в характері репрезентації. Проєкти художнього вирішення вистави зазвичай створюються задовго до того, як буде створений кінцевий артефакт («артефактний продукт», за Віссером),

репрезентуються засобами малюнків або інших схематичних зображень, і зазвичай створюються людиною, яка не здійснює кінцеве виготовлення всіх елементів сценічного дизайну самостійно. А. Аронсон наголошує, що сценічний дизайн «передбачає щось більше, ніж створення декорацій, костюмів або світла. Вона несе в собі конотацію всеосяжної візуально-просторової конструкції, а також процесу змін та трансформації, що є невід'ємною частиною фізичного словника сцени» [4, 7]. Сценічний дизайн вписує простір у виставу і протягом більшої частини ХХ ст. передбачає естетичну і просторову організацію театрального тексту в сценічному просторі для підтримки філософських та ідеологічних тем як п'єси, так і постановки. За словами П. Паві, сценографія на основі авансцени розробляє місце скупчення знаків, яке кодує топографію сценічного простору і декодує драматичний текст. Знакова система, що складає сценографічний текст, візуальні метафори, опозиції та контрасти почергово підтримують і піддають сумніву письмовий текст, складаючи паралельний текст або підтекст [14, 331-332].

Історично сценічний дизайн займається виробництвом і реценцією візуального тексту постановочної вистави; ця діяльність повністю інтегрована з фізичним місцем вистави і тим, як глядач діє в межах цього кадру. Як вид візуальної драматургії практика сценографа охоплює естетичну, теоретичні та практичні уявлення. У цьому дослідженні розглядаємо сценічний дизайн дуально: філософськи – як вираження художньої ідеї, і практично – як низку артефактів, створених для розвитку цієї ідеї від внутрішнього пориву до повномасштабного втілення в співпраці з режисером та іншими митцями (художником з костюмів, художником з освітлення або світлового дизайну, аудіовізуальних ефектів та ін.). Дж. Мільзінер у праці «Дизайн для театру; спогади і портфоліо» акцентує на тому, що лише 15 % роботи художника-сценографа над постановкою суто творчі – вивчення авторського першоджерела та режисерського сценарію з метою формування візуального бачення, а також його удосконалення та розвитку в процесі коригування відповідно до режисерського бачення вистави. «Решта часу витрачається на те, щоб втілити задум відповідним чином, щоб ані нудьга, ані недбалість, ані відсутність уваги до будь-яких деталей не знизили якість оригінальної концепції» [11, 23]. Поширеним міфом про творчість є те, що генерація ідей – єдиний по-

справжньому «творчий» аспект мистецтва, незалежно від його фізичного втілення в світі [15, 12-14], у випадку з сценографією, для практикуючого художника саме процес виконання задуму непомітно і несвідомо призводить до кінцевого результату. Такий поділ став очевидним у результаті історичного переходу від попередніх методів сценічного дизайну до нових, що виникли в західному світі в перші десятиліття ХХ ст., оскільки до модернізму в театральній-сценічній мистецтві межі між розумовою та фізичною працею не загострювалися.

Сучасна концепція сценічного дизайну великою мірою заснована на русі New Stagecraft (Нью Стейджкрафт) і пропагує його естетичні цінності: простота, уніфікація, співпраця. Натхненні європейськими модерністськими сценічними постановками, особливо працями Е. Крейга, А. Аппія та М. Рейнхардта, художники New Stagecraft створили спрощені або абстрактні декорації, уніфіковані концепції дизайну та репрезентували нову модель співпраці режисера та театрального художника. Революція New Stagecraft в західному світі стала не лише естетичним зрушенням, але й початком театральний дизайну як професії. Функція декорацій та образне вираження почуттів – це філософська позиція, заснована на філософії New Stagecraft: художник-декоратор, який несе відповідальність за створення значущого інтерпретаційного мистецтва на сцені, повинен збалансувати функцію та художнє вираження. Теорія New Stagecraft була частково заснована на відкритті театральними дизайнерами нових способів зробити сценічне середовище корисним, зокрема для інтерпретації сценаріїв та участі у виставі [5, 5].

Одним із найважливіших здобутків руху стає позиціонування сценічного дизайну в контексті інтерпретації твору мистецтва сценографом і його відносна автономія. На думку В. Гоела, діяльність представників руху Нью Стейджкрафт у Сполучених Штатах Америки засвідчила вплив на естетичну теорію та стилістичні результати руху, а їх принципи сформували послідовний теоретичний погляд на те, що «повинні» робити театральні дизайнери. Цей процес витікає з особливого погляду на роль дизайнера в процесі театральний співробітництва як автономного і атрибутивного художника. Розробивши серію дизайнерських артефактів, він може ефективно працювати і підтримувати власний художній

авторитет в контексті театральної постановки. Під час чотирьох основних етапів створення дизайну вистав – аналізу, генерації ідей, уточнення та специфікації [8, 122-123] – творчий процес полягає переважно в створенні та використанні артефактів, які спрямовують дизайнера до певних типів дизайнерської поведінки.

Процес створення сценічного дизайну вистави – прототипова і загальна концепція процесу проектування, якої зазвичай дотримується більшість театральних дизайнерів, хоча і можуть відхилятися відповідно до індивідуальних особливостей творчого процесу (наприклад, деякі митці починають із комплексного аналізу тексту, інші – з серії інтуїтивних замальовок, а треті – з відповідей на історичні дослідження чи музику).

Основними компонентами сучасного процесу проектування сценічного дизайну є ескіз, моделювання та специфікація. На думку американського професора сценічного дизайну Єльського університету В. Паркера, метою дизайну є «злиття візуального ефекту та основного задуму п'єси в єдину драматичну імпресію» [12, 6], а «принципи, закладені в основі того, що зазвичай вважається хорошою практикою в сучасному сценічному дизайні, великою мірою засновані на принципах естетичної єдності New Stagecraft» [12, 11]. Інші висхідні принципи включають поняття, запозичені з образотворчого мистецтва (живопису та скульптури) – лінія, форма, колір – і композиційні принципи, такі як гармонія, баланс, варіація, масштаб та пропорція. На думку Д. Пейна, бачення сценічного дизайнера дуальне і реалізується в концептуальній та реальній послідовності процесу створення візуального образу вистави. Концептуально дизайнер починає з «початкового імпульсу», який задано драматургом: художник реагує на нього конкретними образами, що перетворюються дизайнером на візуальну інтерпретацію, яка поєднується зі слуховою інтерпретацією тексту виконавцем в цілісній театральній події.

На практиці дизайнер виконує чотири завдання:

намагається формувати візуальні образи, більшість з яких засновано на очевидних та прихованих внутрішніх потребах тексту, під час і після читання п'єси;

візуалізує образи на папері (зазвичай досить умовно), з метою прояснення та надання пріоритетів потребам тексту на основі його першочергових образів;

поєднує свої діаграми та візуальні образи в певну цілісну послідовність, за допомогою якої він зможе продемонструвати ефективність та доцільність своїх ідей режисеру, який повинен довести бачення сценографа відповідно до власного бачення постановки;

створює конкретні плани та рішення, щоб його образи могли бути перетворені на сценічні форми та прийми від найбільш до найменш абстрактного [13, 29].

Цей процес можна мовно поділити на створення образу, масштабування та поєднання ідей, а також остаточний вибір певних планів.

На сучасному етапі художник-декоратор поєднує в своїй творчій групі не лише обов'язки зі створення сценічного дизайну, костюмів, освітлення, але й з візуальних ефектів або світлового дизайну (відокремлені від класичного розуміння терміну сценографія, світло- та відеодизайн отримав самостійний статус, пов'язуючи мистецтво і технології). Хоча сценічний дизайн, безумовно, є функцією, орієнтованою на текст постановки в традиційних місцях, він також активно використовується в різноманітних перформансах в нетрадиційному (знайденому) просторі, де матеріальне місце рівнозначне визначеному тексту або має привілейоване положення. Відсутність або знецінення текстової арматури вимагає роботи з фізичними непередбаченими обставинами і контентом [9, 45].

У процесі історичного розвитку театру, фокус сценографа змістився з інтерпретації тексту на заданому сценічному просторі на деконструкцію знайденого простору в критичному контексті. В загальних рисах теоретичний розгляд простору в постановках розвинувся з експериментальних практики ХХ ст. і критичного аналізу систем перформансу та відношень, заснованих на семіотичних дослідженнях Паризької школи в 1930-ті рр. Цей аналіз пропонував гіпотезу про використання простору не як випадковий і не як просто функціональний, а як семіотично навантажений вибір, що підкорюється правилам, що породжують ряд конотативних культурних одиниць. За словами американського антрополога Е. Холла, вони були явними і визначеними. Його теорія проксеміки описувала відносні стосунки, що включають у себе фіксований функціональний простір самого театру і формальні розміри сцени та глядацького залу; напівфіксовані функції, включно з набором та «рухомим

майном»; мінливі стосунки між індивідуумами, тобто взаємодію між акторами, між актором і глядачем та між глядачами.

На думку Е. Соджа, сценічний дизайн або глядацько-просторовий конструкт можна розглядати як подієвий майданчик (цілісність), що не обмежується живим театром, а охоплює оформлення простору в будь-якому середовищі, включно з віртуальним. Такі місця є візуальними і, таким чином, передають певні види інформації або реальності. Рецепція перформативної або візуальної події відбувається у часі та просторі глядача. На сучасному етапі в театральному мистецтві існує три категорії просторовості, що забезпечують інноваційні засоби організації: те, що сприймається, те, що осмислюється і те, що проживається, або Перший простір – «світ емпірично вимірних і картографованих явищ, що переживається безпосередньо», Другий простір, який «більше пов'язаний з образами та репрезентаціями просторовості, концентрується і досліджує більш когнітивні, концептуальні та символічні світи» та Третій простір, яке найменш чітко визначене, але передбачає щось, що існує за межами дихотомічних обмежень перших двох. Тобто, якщо традиційний сценічний дизайн – це форма уявного простору, заснованого на сприйманому просторі, то живий простір в добу цифрових технологій – поствимірний простір [16, 17].

Звільнений від фізичних обмежень сцени в реальне середовище, діапазон можливих проксимічних відношень і семіотичних значень примножується і стикається таким чином, що підриває загальноприйняті репрезентативні коди. Такі простори можна назвати театральними гетеропласами – могутніми, повними можливостей. З практичної точки зору, естетика, що керує сценографічною взаємодією зі знайденим простором, найкраще описати як фрагментарну, або колажну, що досліджує дії та ритуали буденного життя, пов'язані з даним місцем, і визнання чуттєвої матеріальності місця, насиченого життєвим досвідом і пам'яті. Сценограф відіграє важливу роль у сприйнятті та обговоренні матеріальності місця для досягнення перформативного висновку, в якому в центрі уваги перебуває просторова динаміка місця. На відміну від фіксованих проксимічних меж сцени і глядацького залу, стосунки тіла до місця визначаються його унікальними матеріями – в знайденому просторі відбувається розмивання між глядачем і

актором, між елементами театрального і реального.

Таким чином, досвід знайденого місця великою мірою театралізується або посилюється вимогами, що висуваються глядачу, з метою ідентифікації, осмислення та усвідомлення свого власного місця. Розмиття театрального та нетеатрального захоплює глядача в колажну подію – поєднаного в єдине утворення рівнозначних і водночас реальних явищ (за Д. Харві), які постулює глядач, розділяючи сприйняття історії як нескінченний запас рівних подій. Д. Харві описує цей спосіб взаємодії зі світом як інтертекстуальний, пропонуючи прочитання, що живе власним життям і розгортається в нескінченну кількість потенційних значень. «Цей вид колажу надає можливість ототожнитися з виставою і надати їй сенс засобами розуміння місцевих непередбачуваних обставин і пов'язаних ними історій, легенд, міфів та спогадів, які втілює в себе це місце» [6, 49].

У праці «Конструкції постмодернізму» Б. Макхейл наголошує, що інтертекстуальний спосіб буття у світі являє собою «корпуси конструкцій, що перекривають і перетинають один одного, хоча і не обов'язково суперечать і не є повністю інтегрованими або такими, що інтегруються» [10, 3]. Завдяки зіткненню театрального і нетеатрального глядач може одночасно реалізувати потенціал обох кодів; така залученість реалізує «надлишок сенсу» або підвищений стан пізнання, що виходить за межі семіотичного або феноменологічного змісту. Театр – одне з великих втілень діалектичного процесу, який включає в себе серію бінарних зображень, в першу чергу, актора, глядача і сцену, а синтез відбувається на перетині цих протилежних сил.

На сучасному етапі сценічний дизайн характеризується витонченим і медійним середовищем, використанням поширених візуальних знаків, саморефлексивністю візуальної мови сцени, його багат шаровістю та потенціалом. Театральне мистецтво, що традиційно є візуалізацією реальності та відображенням дійсності в символіко-метафоричних композиціях, звернено, в першу чергу, до глядацького сприйняття та вибору певної точки зору для інтерпретації режисерського задуму.

Наукова новизна. Досліджено сценічний дизайн як унікальний інструмент репрезентації режисерського бачення постановки; проаналізовано особливості концептуальної та матеріальної послідовності процесу створення візуального образу вистави (за Д. Пейном);

виявлено вплив діяльності руху New Stagecraft на становлення сучасної концепції сценічного дизайну; розглянуто специфіку сценічного дизайну в традиційному та нетрадиційному просторі.

Висновки. Протягом століть художнє вирішення сценічної постановки зазнавало багато різноманітних перетворень, відповідно до конкретного періоду історичного розвитку театрального мистецтва, детально відтворюючи середовище, мінімалізуючись до практично вільного від декорацій та бутафорії простору сцени, репрезентуючі інноваційні технології та ін. На сучасному етапі театральне мистецтво загалом та режисерське зокрема, продовжує шлях пошуку нової постановочної форми. Під впливом активізації інтеграційних процесів, які технологічно та інформаційно поєднують різноманітні комунікаційні та інформаційні засоби, а також відповідно до розвитку специфічної культури створення і показу театральних вистав, вагомою частиною сценічного дизайну XXI ст. стали аудіовізуальні засоби – телебачення, кінематограф, відео та мультимедіа. Дослідження виявило, що в процесі історичного розвитку театру фокус сценографа змістився з інтерпретації тексту на заданому сценічному просторі на деконструкцію знайденого простору в критичному контексті. Проте сценічний дизайн лишається могутньою виражальною силою творчості драматурга та режисера, посилюючи їх як візуальний відбиток, органічно інтегрований в сенсовий Всесвіт вистави. Сценічний дизайн театральної вистави є результатом логічного, образного мислення та інтуїтивного чуття, вираженого через ідею або центральну тему. Оригінальна організація простору, драматизм, функціональність декорацій та костюмів, мультимедіа, світлове рішення втілюють в пластичне рішення ідею вистави, поставлену режисером. Лишаючись найважливішою постаттю в театрі, режисер знаходить візуальну підтримку в сценографічній риториці форм, обсягів та хроматики в процесі створення ідеальної сфери, з єдиним однорідним змістом.

Література

1. Ковальчук О. В. Сценографічна практика у просторі ХХ століття: київські реалії. Київ : Видавництво «Фенікс», 2019. 272 с.
2. Мізак В. Д. Культурологічні виміри режисерських практик у драматичних театрах Харкова другої половини ХХ – початку ХХІ ст. : дис. канд. мистецтвознавства : 26.00.04 /

Харківська державна академія культури. Харків, 2018. 224 с.

3. Триколенко С. Т. Українська сценографія кінця ХХ – початку ХХІ ст.: основні тенденції розвитку та авторські позиції : дис. канд. мистецтвознавства : 26.00.01 / АН України, Ін-т мистецтвознавства, фольклористики та етнології ім. М. Т. Рильського. Київ, 2016. 239 с.

4. Aronson A. Looking into the Abyss: Essays on Scenography. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2005.

5. Bisaha D. Developing the modern scene design process: cognition and the new stagecraft. Doctor of Philosophy University of Pittsburgh 2015. 287 p. URL : http://d-scholarship.pitt.edu/24855/1/bisahadm_etd2015_1.pdf (дата звернення : 1 червня 2022).

6. Harvey D. The condition of postmodernity : an enquiry into the origins of cultural change. London and Cambridge, Vas.: Blackwell, 1989. 379 p.

7. Helder M. Scenery - living matter. Abstracts of third international conference on architecture, theatre and culture 3^o Colóquio internacional de arquitetura, teatro e cultura. 17 a 21 de julho 2017, Rio de Janeiro. pp. 25-26.

8. Goel V. Sketches of Thought. Cambridge, MA: The MIT Press, 1995. 318 p.

9. Irwin K. The ambit of performativity. How site makes meaning in site-specific performance. In Performance design, Hannah D., Harslof O. (ed.). Museum Tusulanum Press University of Copenhagen, 2008. pp. 39-61.

10. McHale B. Constructing Postmodernism. London and New York : Routledge, 1992. 342 p.

11. Mielziner J. Designing for the Theatre; a Memoir and a Portfolio. New York: Atheneum, 1965. 242 p.

12. Parker W. O. Scene Design and Stage Lighting. New York: Holt, Reinhardt, and Winston, 1963. 597 p.

13. Payne D. R. The Scenographic Imagination. Carbondale, IL: Southern Illinois University Press, 1981. 320 p.

14. Pavis P. Toward a integrated semiology. In Patrice Paveis. Dictionare of the theatre : terms, concepts and analysis. Toronto, Buffalo, and London ^ University of Toronto Press, 1998. 498 p.

15. Sawyer R. K. Explaining Creativity: The Science of Human Innovation. New York: Oxford University Press, 2012.

16. Soja E. W. Thirdspace : expanding the scope of the geographical imagination. In Architecturally speaking : practices of art, architecture and the everyday, Read A. (ed.). New York : Routledge, 2000.

17. Visser W. The Cognitive Artifacts of Designing. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 2006. 280 p.

References

1. Kovalchuk, O. V. (2019). *Scenographic practice in the space of the twentieth century: Kyiv realities*. Kyiv: Phoenix Publishing House [in Ukraine].

2. Mizyak, V. D. (2018). *Cultural dimensions of directing practices in drama theaters of Kharkiv in the second half of XX - early XXI century*. Abstract of Ph.D. Kharkiv : Kharkiv State Academy of Culture [in Ukraine].
3. Trikolenko, S. T. (2016). *Ukrainian scenography of the late XX - early XXI centuries .: the main trends and author's positions*. Abstract of Ph.D. Kyiv : Academy of Sciences of Ukraine, Institute of Art History, Folklore and Ethnology named after M. T. Rylsky [in Ukrainian].
4. Aronson, A. (2005). *Looking into the Abyss: Essays on Scenography*. Ann Arbor: University of Michigan Press [in English].
5. Bisaha, D. (2015). *developing the modern scene design process: cognition and the new stagecraft*. Abstract of Ph.D. URL : http://d-scholarship.pitt.edu/24855/1/bisahadm_etd2015_1.pdf [in English].
6. Harvey, D. (1989). *The condition of postmodernity : an enquiry into the origins of cultural change*. London and Cambridge, Vas.: Blackwell [in English].
7. Helder, M. (2017). *Scenery - living matter*. Abstracts of third international conference on architecture, theatre and culture 3º Colóquio internacional de arquitetura, teatro e cultura. 17 a 21 de julho 2017, Rio de Janeiro. pp. 25-26 [in English].
8. Goel, V. (1995). *Sketches of Thought*. Cambridge, MA: The MIT Press [in English].
9. Irwin, K. (2008). *The ambit of performativity. How site makes meaning in site-specific performance*. In *Performance design*, Hannah D., Harslof O. (ed.). Museum Tusculanum Press University of Copenhagen, pp. 39-61 [in English].
10. McHale, B. (1992). *Constructing Postmodernism*. London and New York : Routledge [in English].
11. Mielziner, J. (1965). *Designing for the Theatre; a Memoir and a Portfolio*. New York: Atheneum [in English].
12. Parker, W. O. (1963). *Scene Design and Stage Lighting*. New York: Holt, Reinhardt, and Winston [in English].
13. Payne, D. R. (1981). *The Scenographic Imagination*. Carbondale, IL: Southern Illinois University Press [in English].
14. Pavis, P. (1998). *Toward a integrated semiology*. In Patrice Paveis. *Dictionare of the theatre : terms, concepts and analysis*. Toronto, Buffalo, and London : University of Toronto Press [in English].
15. Sawyer, R. K. (2012). *Explaining Creativity: The Science of Human Innovation*. New York: Oxford University Press [in English].
16. Soja, E. W. (2000). *Thirdspace : expanding the scope of the geographical imagination*. In *Architecturally speaking : practices of art, architectire and the everyday*, Read A. (ed.). New York : Routledge [in English].
17. Visser, W. (2006). *The Cognitive Artifacts of Designing*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates [in English].

Стаття надійшла до редакції 05.04.2022
Отримано після доопрацювання 27.04.2022
Прийнято до друку 29.04.2022