

УДК 792.2

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/38-2-2>**Даниїла КОЛОТ,**

orcid.org/0000-0003-3138-0176

викладач кафедри сценографії та екранних мистецтв
Національної академії образотворчого мистецтва і архітектури
(Київ, Україна) daniila.kolot@gmail.com**ІНТЕГРАЦІЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОСТІР ТЕАТРУ**

Проведена оцінка ролі інформаційно-комп'ютерних технологій у формуванні художньої мови творів сучасного сценічного мистецтва, що виражається: у створенні нових принципів художнього оформлення вистави, які відповідають провідним тенденціям розвитку світового театрального мистецтва (інтерактивність, іммерсивність, симультанність, багатовимірність тощо); у трансформації характеру взаємодії традиційних елементів художньої структури сценічного твору (реальне – ірреальне, вербальне – візуальне, монолог – діалог і ін.); в пошуку нових засобів художньої виразності і вдосконаленні методів постановочного процесу в театрі.

У статті охарактеризовано вплив інформаційних технологій на розвиток сучасного театрального мистецтва, що виражається: у специфіці художньої образності сценічного твору, формуванні нового типу театрального художнього простору і зміні характеру діалогу художнього твору і глядача; у формуванні нових художніх тенденцій розвитку сучасного театру (різноманітність, експериментальність, технологічність, видовищність); були виявлені можливості негативного впливу нових технологій на постановочний процес у соціально-естетичному контексті розвитку сучасного театрального мистецтва (руйнування театральної умовності, зловживання медійними засобами), проведено аналіз застосування нових технологій в театральному мистецтві на прикладі драматичних постановок (особливості режисерського та сценографічного рішення, що пов'язані з використанням техніко-технологічних інструментів).

Проаналізовано, в якому стані знаходиться театральне мистецтво сьогодні з погляду впливу на нього нових, що постійно змінюються і вдосконалюються, мультимедійних засобів і інструментів, а також подальші перспективи їх сполучення, виявлено проблеми пошуку гармонії між різними медіа, що робить тему цієї статті актуальною і цікавою.

Ключові слова: мультимедійні технології, цифровий театр, мультимедійне мистецтво, медіатехнології у сценографії, проекції у театрі, сценічний простір.

Danyila KOLOT,

orcid.org/0000-0003-3138-0176

Teacher at the Department of Scenography and Screen Arts
National Academy of Fine Arts and Architecture
(Kyiv, Ukraine) daniila.kolot@gmail.com**INTEGRATION OF MULTIMEDIA TECHNOLOGIES INTO THEATER SPACE**

The role of information and computer technology in the artistic language, work and modern performing arts was assessed. The play is expressed in the creation of new principles of the artistic design; which corresponds to the leading trends of the theater art world (interactivity, immersiveness, simultaneity, multidimensionality, etc.)

In the transformation of the natural traditional elements interaction of the artistic structure of stage work (real – unreal, verbal – visual, monologue – dialogue, etc.); in search of new means of artistic expression and improvement staging of methods processes in theater.

The article describes the influence of information technology on the development of modern theatrical art, which is expressed in the specifics of artistic imagery of a stage work.

The formation of a new type of theatrical artistic space and changing the nature dialogue between the work of art and the audience; in the formation of new artistic trends in the development of modern theater (diversity, experimentalism, manufacturability, entertainment);

The possibilities of negative influence of new technology on staging process in the socio-aesthetic context of development of modern theatrical art (destruction of theatrical conventionality, abuse of media) were revealed.

The analysis of application of new technology in theatrical art was carried out on the example of dramatic production associated with the use of technical and technological tools).

The state of theatrical art today is analyzed in terms of the impact of new, constantly changing and improving multimedia tools and instruments, as well as further prospects for their combination. Identified problems and finding harmony between different media, which makes the topic of this article relevant and interesting.

Key words: multimedia technology, digital theater, multimedia art, media technology in set design, projections in theater, stage space and performance.

Постановка проблеми. Нині ми можемо побачити зростаючий інтерес до такого явища, як цифровий театр, який насамперед визначається співжиттям «живих» виконавців та цифрових медіа в одному просторі. Ця галузь недостатньо вивчена з огляду на її новизну, але вона все більше породжується розвитком комп'ютерних технологій. Це основні причини, чому буде цікаво вивчати та аналізувати вистави цифрового театру.

Сьогодні мультимедійна вистава зазнає нової трансформації під впливом культурних домінант і технологічних розробок сучасності. У зв'язку з цим наукова необхідність визначення специфіки мультимедійної вистави як форми сучасного театрального мистецтва розглядається особливо гостро, адже вивчення тенденцій її становлення в театральній культурі є актуальним завданням. Ця тема важлива для розуміння того, в якому стані знаходиться театральне мистецтво сьогодні з погляду впливу на нього нових, таких, що постійно змінюються і вдосконалюються, мультимедійних засобів і інструментів, а також подальших перспектив їх сполучення. Проблема пошуку гармонії між різними медіа робить тему цієї статті актуальною і цікавою.

Цифрові медіа в театрі є відносно новою галуззю, яка швидко зростає, змінюється і розширюється. Вона включає в себе не тільки те, як сучасні цифрові технології входять у художній світ, але також те, як вони впливають на сучасну гру та змінюють виставу. Рішення зосередитися на цифрових виставах випливає з того, що комп'ютерні технології створюють нові можливості для вираження ідей. Розглядаються різні методи і приклади використання сучасних технологій у практиці театрального мистецтва, включаючи їх місце серед традиційних прийомів сценографії та оцінку можливостей художньої виразності на матеріалі реальних театральних вистав.

Аналіз досліджень. Можливості комп'ютерної графіки та мультимедійних технологій досліджуються у працях Р. Брінкманн, С. Діксон, М. Флейшман, У. Рейнхард, Ф. Ауслендер, П. Фелан, Е. Джонс, І.А. Алдошина, Н.І. Дворко, А.В. Денисова, П.В. Ігнатова, І.Р. Кузнецова, В.Ф. Позніна, Е.А. Попова, В.Д. Сошникова, Т.Є. Шехтер, Е.С. Чічканова, О.В. Шликової.

Дослідженню специфіки художньої культури на рубежі 20-го і 21-го століть присвячені праці Т.А. Апінян, М.А. Аріарського, А.С. Запесоцького, С.Н. Іконникової, М.С. Кагана, Д.С. Лихачова, С.Т. Махліної, Т.Є. Шехтер, В.М. Шеполова та інших.

Мистецтвознавчі праці таких теоретиків, які приділяють велику увагу проблемі інтеграції

мультимедійних технологій у театр: Е. Ампелова, Е. Левшина, В.М. Шеповалов, С. Штернін, В. Павлюк, І. Овчинникова, Д. Трубочкин, К.І. Фокіна. Дослідженню віртуальності як феномену художньої культури присвячені праці В.В.Бичкова, Н.Б. Маньковської, М.Б. Ігнат'єва, А.А. Нікітіна, Н.Н. Решетникова.

Мета статті – проаналізувати сучасну практику цифрового театру, охарактеризувати його зміну протягом часу; розглянути різні методи та приклади використання сучасних технологій у практиці театрального мистецтва, а також їх місце серед традиційних прийомів сценографії. Виявити позитивний та негативний аспекти впливу інтеграції цифрових технологій у театр.

Виклад основного матеріалу. «Театр завжди використовував передові технології свого часу, щоб поліпшити «видовищність» робіт. Від раннього «Бога з машини» до Середньовічного вагончика видовищ, до застосування перспективних картин і механічних пристроїв для оформлення сцени в Італії 16-го століття, до введення газових, а пізніше електричних, світлових ефектів, до сучасного використання комп'ютера для контролю освітлення, звуку і зміни декорацій технології використовувалися для створення неймовірних відео- й аудіоефектів» (Ардт, 1999: 66).

Так само, як соціальна і політична історія, історія перформансу пройшла через поступову еволюцію, зазначену інтенсивними періодами несподіваних або революційних змін. Ці періоди в історії мультимедійного перформансу охарактеризовано відповідно до напрямів: футуризм у 1910-му, перформанси в змішаній техніці в 1960-х і експерименти, що зв'язують перформанс і комп'ютер, у 1990-х. 1960-ті роки виявилися особливо важливим десятиліттям для історії цифрових технологій – того часу, коли були закладені основи для більшої частини сучасних технологій та їх художнього дослідження. З 1960-х до кінця двадцятого століття відбувалося поширення використання медіа-проекцій у театрі, використовуючи як екрани, так і відеомонітори. Відносна дешевизна та легкість використання відеотехнологій призвели багатьох художників до вивчення можливостей інтеграції візуальних засобів медіа у вистави, а також для створення незалежних творів відеоарту. Їх вплив на мистецтво, естетику, творчість та культуру був не менш революційним, значно впливаючим на процеси та продукти кіно, телевізійного виробництва та візуального мистецтва.

Мультимедійний театр почав значно розвиватися у 1958 році Йозеф Свобода та Альфред Радок заснували «Laterna Magica» у Чехословаччині.

Ця художня група використовувала проєкції на декількох екранах і спецефекти для створення ілюзій та збільшення видовищності в роботі «Весняне пробудження» (1936) та в інших своїх постановках. Їх візуальна техніка полягала у створенні відчуття гібридного кінематографічного місця, що включає мальовничий рух і пов'язана зі сценою. Вони створили складні системи, що склалися з кількох екранів та об'єднувалися з рухомими конвеєрними стрічками та ефектами розсіюваного і спрямованого світла, задля того, щоб домогтися поєднання зображень проєкцій з одночасною акторською грою. Для цієї групи поєднання відео з театральною виставою становило особливу міждисциплінарну форму мистецтва, що збагатить можливості театру і надасть нові значення.

Одним із найважливіших практиків 90-х років був американський засновник експериментальної театральної компанії «George Coates Performance Works». Коутс був театральним режисером, який зробив багато експериментів з мультимедійними виставами. Він також є новатором, що використовує будь-які матеріали та ресурси, що є під рукою, вивчаючи їх взаємодію через імпровізацію та створюючи сценарії зі своїх відкриттів. Вперше у своїй виставі Коутс використав тривимірне середовище, створене комп'ютером, яке вимагало глядачів носити поляризовані окуляри. Зображення проєктувалися на алюмінієвий екран тридцять на шістьдесят футів, і коли актори за ним були освітлені, глядачі бачили як проєкцію, так і акторів, які опинилися в 3Д-середовищі.

«Діалогічний» обмін між сценою і екраном, що відбувається у формі розмови між живими і записаними акторами, що в подальшому використовувався досить часто, як, наприклад, в *Deer Sleep* («Глибокий сон») (1985) Джона Дезуруна. У поданні персонажі на сцені і на екрані сперечалися про те, хто з них більш реальний, і живі виконавці поступово переходили в простір екрану, залишаючи лише самотню фігуру на сцені в кінці дії. Схожий діалог про природу живого і записаної реальності відбувається і в його роботі «*White Water*» («Біла вода») (1986), де живі актори спілкуються з двадцятьма чотирма записаними, де кожен з яких показаний великим планом на моніторах, що оточують публіку.

Але, незважаючи на революційні зміни у театрі, зазначені вище, проблема руйнування театральної умовності становить найбільший інтерес для аналізу, оскільки, на мою думку, є головною проблемою під час використання проєкцій у виставах. Умовний театр виник на противагу реалістичному і натуралістичному театру. Природі мистецтва теа-

тру притаманна умовність, а в повну реальність того, що виконується на сцені, не вірять ні творці вистави, ні глядачі. Отелло не душить Дездемону в дійсності; Медея не вбиває своїх дітей; актор, що виконує роль Гамлета, «померши» на сцені, у фіналі виходить на поклон; виконавець ролі після вистави знімає грим і йде додому. Але ця обставина нітрохи не заважає глядачеві співпереживати сценічним героям повною мірою: постановочний колектив і його аудиторія спочатку як би домовляються між собою про умови гри – так було завжди, ще протягом історичного розвитку театральності мистецтва. Умовність притаманна майже всім видам театру, починаючи з античного, далі середньовічного релігійного; народного майданного; ритуально-обрядового східного. Більше того, вкрай рідкісна, виняткова віра глядачів у безумовну реальність сценічної дії вбиває театр.

Найважливішим компонентом у концепції умовного театру є глядач, його творча уява, яка за даними у виставі натяками, образами здатна продовжити, добудувати загальну об'ємну картину, сприйняти ідею вистави. «Головними естетичними засобами театру стали його зоровий образ, втілений у декорації, костюми, грим, пластична виразність актора та ритм сценічної дії. Головним «ворогом» умовно театру є життєподібність; ні глядач, ні актор не повинні забувати, що перед ним не сколок життя, а театральне видовище; не детально відтворений муляж місця дії, а декорації, побудовані на підмостках сцени. Сценічне слово стало вторинним, допоміжним засобом зображення; саме це здатно вберегти виставу від ілюстративності, зберегти таємницю театру» (Перезвенцева, 2017: веб-сайт).

Н. Охлопков стверджує, що немає нічого, що не міг би зробити театр своїми власними методами: й ураган, і землетрус, і повінь, і може перенести свою дію як на дно моря, так і на поверхню місяця.

Дійсно, театр усе може, але може «по-своєму», беручи до уваги свої міри володіння простором та часом. Але, залишаючись театром, він ніколи не зможе показати їх так, як це може кінематограф чи література. Але і немає такого завдання, як немає необхідності у кінематографа слідувати навіть найкращим зразкам театру або кіно. Коли читаєш книгу, то дія як жива впливає перед очима, все ніби проситься на екран. Але після екранізації, наприклад, роману, як не дивно, кінематограф зникає. У самій книзі читач бачив набагато більше, ніж міг би побачити у фільмі. Те саме відбувається із проєктованими зображеннями у виставі, які ілюструють дію, крадучи простір для

фантазії глядача. Наприклад, якщо по сюжету у виставі йде дощ, то проекція дощу руйнує театральну умовність. Це не є необхідним, глядач повірить акторам, якщо ті просто будуть зображати це своєю поведінкою.

Отже, те, чи медіатехнології істотно розширюють діапазон засобів досягнення художньої виразності сценічної дії, повністю залежить від збалансованості медіатехнологій із творчими ідеями режисера та сценографа, щоб не перетворити проекції у виставі на розкладену по кадрах ілюстрацію сюжету або місця дії.

Розглянемо питання на прикладі постановки Національного театру Лондона «Аліса в країні чудес» (2015 р.), де Аліса постійно ковзає між реальністю та онлайн-світами, кордон між якими стає все більш нечітким, коли Аліса стає дедалі більше одержима своєю грою. Для художників цієї вистави стало завданням, щоб реальний і онлайн-світ паралельно існували в одному просторі. «Рішення, яке встановило гармонію між ними, полягало у тому, щоби представити середовище Аліси як «поетичний світ уяви», як це описав сценограф Рей Сміт (Вілсон, 2017, веб-сайт). Середовище Аліси – насичений і сірий, плоский міський пейзаж, який відразу відрізняється від психоделічного, органічного стилю країни чудес. Більша частина повсякденного світу зроблена за допомогою 3Д-проекції. Маленькі макети, зроблені вручну, були відзняті у форматі 4К для захоплення деталей мазків пензля, щоби спроектувати на декорації, так щоб побудовані та спроектовані декорації в середовищі Аліси створили світ із «живописною обробкою» (Вілсон, 2017: веб-сайт). Онлайн-світ, навпаки, був створений цілком за допомогою 3Д-технологій. Країна чудес має перебільшену яскравість, а рух від монохромного оточення Аліси до фантазмагоричного онлайн-світу такий, що відволікає та поглинає глядача так само, як і Алісу. Хоча більша частина її онлайн-світу демонструється як відеопроекція на стіні, коли Алісу поглинають у грі аватари і персонажі, такі як Білий кролик, потім з'являються у живій формі на сцені. Об'єднання живої вистави та цифрових технологій також втілюється в Чеширському коті країни чудес. Візуально домінуюча фігура у всій виставі, цей всюдисущий персонаж, що змінює форму, з'являється як у 3Д-проекціях, так і живий на сцені. Цей рух між двома реаліями створює галюцинаторну атмосферу, одночасно стикаючи і розчиняючи кордони між реальним світом і кіберпростором.

Можна сказати, що в «Алісі в країні чудес» глядач страждає від перевтоми від цифрової

інформації. Це означає, що глибоке занурення в кіберпростір відвертає увагу аудиторії від живих виконавців та сюжету. Комп'ютерні технології можуть робити виклики в такому разі, а актор у такій ситуації блідне перед сучасними цифровими інструментами.

«Аліса в країні чудес», будучи візуально та технічно приголомшливою виставою, є набагато менш витонченою у розумінні інтеграції «реальних» і «віртуальних» світів. Нині непрості взаємини технології та театральної галузі прийняли форму, в якій технологічна основа часто повністю визначає естетику вистави. Дивлячись на останні цифрові вистави, в тому числі «Алісу в країні чудес» Національного театру Лондона, я помітила таку тенденцію, як зловживання комп'ютерними технологіями у театрі. Надмірне використання цифрових інструментів у деяких частинах перешкоджає сприйняттю гри. Глядачі часто перевантажені сучасними пристроями, і це ускладнює розуміння головної думки вистави.

Деякі сучасні театральні режисери-постановники воліють справляти враження саме «медійністю» дії, завойовуючи інтерес публіки та перетворюючи виставу на шоу, оскільки інноваційні технології у рішенні костюмів і декорацій, у спецефектах, у світлових і звукових інсталяціях, забезпечують видовищність, забуваючи, що театр має власні засоби створення образів та його умовність.

Також важливо підкреслити сучасну тенденцію сценографів та режисерів до непомірного використання проекцій. Перенасиченість часто призводить до серйозних ускладнень сприйняття вистави, зміщення акцентів з концептуальних ідей на другорядні, нівелювання ролі актора, який має бути головним у виставі, стає просто пластичним об'єктом загальної композиції, перетворення вистави у видовище, шоу без глибини думки і проблематики, порушення загальної естетики, властивої сучасному театру. Проблема ерозії «живого» у театрі може існувати лише в разі надмірного використання цифрових пристроїв. Режисер цифрової вистави повинен знайти золоту середину між присутністю цифрових інструментів та участю реальних акторів.

Цифровий театр дав змогу розкрити одну з таких популярних тем, як штучний інтелект. «За мистецтвом, що простягається через західну традицію, існує прагнення розбити психічні та фізичні бар'єри між мистецтвом та живою реальністю – не тільки зробити таку художню форму, що, можливо, є живою, а вийти за межі та створити образи, здатні до розумного спілкування з їх творцями» (Пол, 1999: 146). Існує багато

цифрових вистав, що містять елементи взаємодії зі штучним інтелектом. Якщо взяти, наприклад, цифрову п'єсу «Blue Bloodshot Flowers» («Сині квіти кровопролиття») Сьюзен Бродхерст, ми можемо побачити яскравий приклад використання комп'ютерного персонажа – Єремії.

Єремія – згенерована на комп'ютері анімована голова, заснована на технології Geoface, з'являється на задньому екрані й автономно взаємодіє із живим актором, Елоді Берланд. Голова має просту структуру, яка дає їй змогу виражати емоції, такі як гнів, смуток або щастя. Під час вистави відеокамера, оснащена ширококутним об'єктивом, використовувалася для вловлення руху, який було ретрансльовано до «емоційного» двигуна Єремії. Штучний інтелект стає одним із головних персонажів у п'єсі, а взаємодія фізичного та віртуального також створює всеосяжні метафори. Інтерфейс між фізичним та віртуальним тілами породжує нову естетику. Змішування візуального та реального призводить до посилення та реконфігурації естетичного творчого потенціалу, який полягає в взаємодії зі штучним інтелектом та реагуванням на фізичне тіло.

Але насправді взаємодії як такої не відбувається, тому що інший персонаж – комп'ютерна голова. У нього нічого не змінюється, тобто діалогу не відбувається як такого. Це такий «ляльковий» прийом. Одна з особливостей полягає в тому, що актору доводиться підлаштовуватися під його погляд, точніше, під відсутність його погляду, тому що погляд його бачать глядачі в залі, а коли актор стоїть на сцені, він його не бачить, тобто він взагалі не дивиться на актора, він дивиться кудись поверх його голови, а актор при цьому відповідає на його запитання. Одна і та ж п'єса грається багато разів і при цьому нічого не змінюється, але з'являється якимось зовсім інше життя. Актор починає взаємодіяти сам із собою. Є деякі випробування в тому, що у іншого персонажа нічого не змінюється і не зміниться априорі. В цій сцені може щось змінитися тільки тоді, якщо будуть якісь накладки: якщо хтось забуде включити світло або звук, якщо актор сам раптом вирішить змінити мізансцену і піде в іншу сторону, а погляд персонажа залишиться в цій стороні. Тобто можуть змінюватися тільки реакції живого актора. З цього випливає, що зміна персонажа відбувається сама по собі, незалежно від іншого персонажа.

У сучасних виставах широко використовуються відеопроекції, електронні декорації з мультимедійними екранами, безліч світлових спе-

цефектів, світлодіодні костюми, конструктивні елементи і майданчики з дистанційним управлінням. Сьогодні комп'ютерна графіка перетворилася в широкодоступний інструмент сценографа. У цій візуальній епосі застосування передових технологій у театрі дуже поширене в сценографії. У такому моделюванні сценічного простору відбувається освоєння потенційної сцени, на якій буде відбуватися сценічна дія, де режисер із точністю до секунди може відтворити композиційну структуру мізансцен. Така форма подачі вистави популярна в комерційних театральних проектах, оскільки дуже часто багато в чому театри орієнтовані на масовий смак глядача і касові збори, що сприяє народженню «модних» творів мистецтва, які є актуальними «тут і зараз», але, на жаль, не витримують випробування часом і незабаром вмирають, забуті публікою. Безсумнівно, що розвиток і прогрес сучасного театру залежить від інтуїції режисерів-постановників у процесі осмислення культурно-соціальних процесів суспільства.

Висновки. Підсумовуючи зазначене, можна сказати, що значні зміни були пов'язані зі зламом стилю епох і з розвитком науково-технічного прогресу. Сучасна глобалізація у сфері культури сприяє синтезу технологій, що використовуються в театральному мистецтві, їх подальшій трансформації в еволюційному розвитку.

Щоб відповісти на головне питання цієї роботи «який вплив мають нові цифрові пристрої на таке мистецтво, як театр», було проаналізовано сучасні театральні вистави. На їх прикладі доведено, що найголовнішою проблемою під час використання проєкцій у театрі є руйнування театральної умовності та що найважливішим у реалізації будь-якої цифрової вистави є баланс між цифровими технологіями та живими акторами, а надмірне використання цифрових пристроїв може призвести до спрощення інформації, незбалансованість візуальних оптичних технологій із творчими образами режисера або художника-постановника можуть перетворити виставу в ілюстрацію сюжету або місць дії. Театр – це насамперед безпосередня взаємодія виконавців та глядачів. Отже, передбачувана бінарність між живим та медіатизованим стосується медіаплатформ, які правильно спрямовують цю взаємодію та її інтенсивність різного ступеня. Часто ця опозиція припускає, що те, що бачать і чують слухачі аудиторії на сцені, – це більш інтимне подання без будь-якого посередництва, тоді як те, що вони бачать і чують на екрані, – медіанізовані події, в яких близькість взаємодії між живими виконавцями та глядачами є розбавленою.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Арндт Дж. Театр у центрі Ядра (Технологія як важіль у театральній педагогіці) : монографія. Нью-Йорк : Пітер Ленг Паблішінг Інк, 1999. 66 с.
2. Пол К. Цифрове мистецтво : монографія. Лондон : Темза і Гудзон, 1999. 146 с.
3. Країна чудес *Творчий огляд* : веб-сайт. URL: <https://www.creativereview.co.uk/designing-wonder-land/> (дата звернення: 05.04.2018).
4. Умовний театр. Основні принципи режисерської творчості в умовному театрі : веб-сайт. URL: <http://um.co.ua/11/11-8/11-86930.html> (дата звернення: 16.04.2018).

REFERENCES

1. Arndt J. Teatr u tsentrI Yadra (TehnologIya yak vazhIl u teatralnIy pedagogItsI) [Theatre at the Centre of the Core (Technology as a Lever in Theatre Pedagogy)]. Peter Lang Publishing Inc, 1999. p. 66 p [in Ukrainian].
2. Paul C. Tsifrove mistetstvo [Digital Art]. Thames&Hudson, 1999, p. 146 [in Ukrainian].
3. Wilson D. Krayina chudes [Designing wonder.land] *Creative review* : website. URL: <https://www.creativereview.co.uk/designing-wonder-land/> [in Ukrainian].
4. Perevezentseva D. Umovniy teatr. Osnovni printsipi rezhiserskoYi tvorchostI v umovnomu teatrl [Conditional theater. Basic principles of directorial creativity in conventional theater]: website. URL: <http://um.co.ua/11/11-8/11-86930.html> [in Ukrainian].