

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Перший віце-президент

Київського національного

університету культури і мистецтв

Ігор БОНДАР

2025 р.



## ВИСНОВОК

про наукову новизну, теоретичне та практичне значення результатів дисертації

Працкова Романа Євгеновича

«Відеодизайн у системі образотворення сучасних сценічних практик»,

поданої на здобуття ступеня доктора філософії

за спеціальністю 022 Дизайн

### **Актуальність теми та її зв'язок із планами науково-дослідних робіт.**

Сценічні практики цифрового суспільства характеризуються активним впровадженням і використанням різноманітних інноваційних мультимедійних технологій, спрямованих на створення унікального візуального ряду, посилення видовищності та глибинності смислового наповнення, надання глядачу можливості отримати новий досвід. Особливе місце в цьому процесі займає відеодизайн – напрям дизайнерської діяльності, що сформувався на перетині цифрових медіа, відеотехнологій та мистецтва внаслідок поєднання елементів анімації, моушн-графіки, кіновиробництва та цифрового мистецтва. Відеодизайн, що може застосовуватися як один з еволюційних прийомів сценічного оформлення (цифрова сценографія), створюючи унікальне середовище або виступаючи як самостійний суб'єкт сценічної дії, стає потужним інструментом формування інноваційної образної лексики сценічних проєктів. Сучасні тенденції креативних індустрій спричинили активне інтегрування відеодизайну до сценічного простору: театральних творів, концертних виступів, івентів, fashion-шоу та ін. Актуальність теми дисертації зумовлена важливістю

теоретизації стрімкого впровадження технологій відеодизайну до українського та світового сценічного мистецтва. Зокрема, одним із найбільш перспективних аспектів проблеми вбачається дослідження ролі відеодизайну у системі візуального образотворення сценічних практик.

Як самостійний напрям дизайн-діяльності, відеодизайн сьогодні активно розвивається, що зумовлено глобальною популяризацією різноманітних цифрових технологій, однак, наукове осмислення цього феномену перебуває на початковому етапі. Проблематика використання відеотехнологій у сценічному мистецтві привертає увагу багатьох українських дослідників (С. Деркач, І. Довженко, О. Доколова, Є. Дубініна, О. Жарук, М. Крипчук, О. Левченко, М. Мельник, С. Прасол, Т. Совгира, В. Фішер, К. Юдова-Романова та інші). Але, незважаючи на значущість зазначеного питання для теорії сучасного дизайну зокрема та мистецтвознавства загалом, її ключові аспекти репрезентовані в українському науковому дискурсі доволі фрагментарно, що підтверджує актуальність дослідження, мета якого полягає у концептуалізації функціональних особливостей відеодизайну у контексті візуального образотворення сценічних проєктів.

Дисертацію виконано на кафедрі графічного дизайну, відповідно до напряму наукових досліджень Київського національного університету культури і мистецтв «Візуальні комунікації у формуванні особистості і соціуму» (номер державної реєстрації 0122U001117).

**Особистий внесок здобувача.** Дисертація є самостійно виконаним дослідженням, в якому вперше комплексно розглянуто феномен відеодизайну в системі образотворення сучасних сценічних практик. Усі наукові положення, висновки та пропозиції, що виносяться на захист, отримано здобувачем особисто. Публікації автора з теми дисертації переважно одноосібні: з 10 публікацій 2 написані у співавторстві, де внесок здобувача полягає у визначенні мети, завдання, об'єкту і предмету дослідження, а також формулюванні вступної частини статті (Kucher R., Vakulenko D., Voiko V., **Pratskov R.** & Dokolova A. Problems of the crisis of spatial design of art events in conditions of military aggression (Ukrainian experience)); у з'ясуванні ролі дизайну у контексті сучасної

української культури, систематизації наукових джерел, відповідно до проблематики статті, та формулюванні загальних висновків (Pnitska O., Kucher R., Vakulenko D., Boiko V. & Pratskov R. The identity of stage design as a component of Ukrainian culture of the 21st century).

**Ступінь обґрунтованості наукових положень, висновків і рекомендацій, що захищаються.** Сформульовані наукові положення, висновки та рекомендації, представлені у дисертаційній роботі Працкова Романа Євгеновича «Відеодизайн у системі образотворення сучасних сценічних практик», є об'єктивними і достовірними, оскільки ґрунтуються на теоретичних та практичних викладах фахівців з дизайну, мистецтвознавства, культурології, технічних наук, соціальних комунікацій задля забезпечення комплексності дослідження етапів впровадження відеотехнологій до різних галузей діяльності та супутніх явищ у мистецтві та дизайні зокрема.

Зміст дисертації та структура викладення основних положень демонструють повноту розкриття сформульованих автором науково-практичних завдань у межах пропонованого наукового дослідження. До позитивних характеристик дисертації слід віднести логічне і структуроване викладення обов'язкових складників вступної частини роботи: актуальність наукового пошуку; сукупність і послідовність завдань дослідження; наукова новизна і практична значущість; об'єкт і предмет дослідження. Наявність і обґрунтованість кожного з наведених вище структурних елементів вступу дисертації засвідчує фахову обізнаність здобувача у проблемному полі і розуміння ієрархії результатів наукової роботи. Наведені у додатках ілюстративні приклади унаочнюють висновки щодо поточного стану і перспектив упровадження відеотехнологій до українського та світового сценічного дизайну, забезпечуючи доказовість і переконливість тексту.

Здобувачем послідовно та логічно висвітлено всі ключові аспекти дослідження, а саме: стан наукового розроблення проблеми та джерельну базу; інноваційність відеодизайну як проєктного напрямку (понятійно-категоріальний апарат, проєктні методи та мультифункціональність); розвиток відеодизайну у контексті актуальних мультимедійних технологій; типологію та проєктний

функціонал прийомів відеодизайну у сценічному мистецтві; закордонний досвід застосування відеоконтенту у сценічних практиках; креативні підходи сучасної української сценографії у театральних та концертних постановках; концептуалізацію формування візуально-образної мови відеодизайну в системі образотворення сучасного сценічного мистецтва України.

У дисертації відеодизайн досліджено у контексті художнього оформлення сценічного простору у технічних і творчих аспектах застосування відеоконтенту у формі статичного або динамічного зображення з метою посилення видовищності візуального ряду та ідейного звучання постановки. Здобувачем було з'ясовано, що цифрова сценографія є синтезом технік та технологій, що дозволяють створювати рішення, адаптовані до різноманітних унікальних сценічних проєктів, як реальних, так і віртуальних, з безпрецедентними функціями портативності в якості доповнення до традиційного освітлення та оформлення сцени, створюючи нові типи наративів, актуальних до численних сучасних медіа.

Дослідженням підтверджено, що сучасні сценічні практики – окремий різновид мистецьких практик, що включає музичні, театральні та хореографічні постановки, в яких драматургія, зміст та художній образ твору розкривається засобами аудіовізуальної комунікації з реципієнтом (глядачем) як споживачем мистецького продукту. Система образотворення сценічних практик являє собою складну організацію, спрямовану на формування нових образів сценічних проєктів з урахуванням відповідних сучасних дизайнерських тенденцій. Відеодизайн в системі образотворення сучасних сценічних практик доцільно розглядати як самостійний напрям медіамистецтва, в якому технічні можливості відео та цифрових інноваційних технологій використовуються з метою підкреслення художньої концепції сценічної постановки (драматичної, хореографічної, пластичної, оперної вистав, концертного виступу, музичного шоу, показу мод тощо). Технології відеодизайну позиціуються здобувачем як інструменти для створення візуальних та звукових ефектів за допомогою інтерактивного програмного забезпечення. Доведено, що активне використання відеотехнологій у сучасних сценічних практиках зумовлено потенційним

емоційним зарядом, який забезпечується одночасним впливом на глядача через різні інформаційні канали (аудіальний, візуальний, імерсивний).

Здобувачем обґрунтовано, що в образотворчих процесах сучасних сценічних практик продукт відеодизайну – це система символів та знаків різноманітного ступеня візуальної інформативності, підпорядкована певній творчій концепції та створена з використанням проєктно-художнього інструментарію для трансформації конкретного сценічного простору з метою забезпечення низки функцій: впливу на емоційний стан глядачів, покращення сприйняття творчого контенту, взаємодії виконавців з аудиторією тощо. Продукт відеодизайну, розроблений для сучасних сценічних практик, доцільно типологізувати: за типом проєкцій, функцією, динамікою зображення, технологіями створення, за просторовим співвідношенням, за жанровою приналежністю. Відтак, здобувачем визначено прямі та непрямі проєкції (за типом проєкції), статичні та динамічні проєкції (за динамікою зображення), світлопис, живе відображення, лазерний малюнок, голографічну проєкцію, цифрове графіті, проєкційну інсталяцію, відеомепінг та ін. (за технологією створення), шрифтові відеопроєкції; онлайн-проєкції сценічної дії, проєкції фотографічних зображень, проєкції документальної хроніки, проєкції малюнків та всесвітньовідомих творів образотворчого мистецтва тощо (за типом зображення). Відповідно до всіх зазначених типів відеоконтент у сценічному просторі може виконувати функції декоративного оформлення, забезпечення імерсивного та інтерактивного ефектів сценічного видовища з метою надання глядачу інноваційного досвіду, посилення драматургії сценічної дії. У випадку застосування камерних або відкритих локацій відеодизайн сприяє вирішенню структурної проблеми проєктного масштабу.

Процес створення відеопроєкту передбачає підготовчі, основні та додаткові етапи. Серед підготовчих етапів здобувачем визначено вибір та осмислення особливостей сценічного простору; основний блок дизайнерських операцій складається з розробки художньо-образної концепції проєкту та проєкційного сценарію, технічного та художнього проєктування (у т.ч. – синхронізації візуальних ефектів з аудіодоріжками (звуковими ефектами) для

покращення ефекту імерсії) і безпосередньої реалізації проєкту відеодизайну. Додатковим етапом створення продукту відеодизайну є дослідження майбутньої сценічної постановки у сенсі її жанру, змісту та творчої ідеї.

Дослідженням підтверджено, що елементи зображення (графіка, фото, відео) у тій чи іншій формі відомі в сценічному мистецтві вже не одне століття й інтерпретувались, видозмінюючись, відповідно до його еволюції. Активні фази розвитку відеоарту збігаються з найбільш важливими трансформаціями соціокультурного простору та технологічним прогресом. Сформовані проєктно-художні засоби та прийоми відеоарту як окремого жанру образотворчого мистецтва стали художньо-естетичною основою відеодизайну. Відповідно до специфіки проєктної культури відеодизайн використовує відеоарт як основу для вибору технологій та художніх засобів для створення мультимедійного дизайн-продукту, що характеризується мультифункціональністю, зручністю та безпечністю застосування, високою практичністю, технологічністю та, головне, цільовою естетикою і привабливістю (за О. Жарук).

У дисертації наголошено, що відеомеппінг є на сьогодні найбільш поширеною технологією відеодизайну та ефективним засобом візуального вираження – проєкційним прийомом, який використовується для адаптації цифрової графіки до неправильних (нестандартних) форм об'єктів. За об'єктом проєкції відеомеппінг розрізняють як архітектурний (проєкції на фасад будівлі, будь-якої архітектурної споруди); об'єктний (на будь-яку геометричну форму або реальний об'єкт, у сценічному мистецтві – зазвичай на декорації); інтер'єрний; фулдом (проєкція за допомогою 4-х і більше відеопроєкторів, що накладається на викривлену площину сфери); ландшафтний відеомеппінг (проєктування на природні об'єкти, яке може використовуватися у сценічних практиках, організованих просто неба). За методом розробки у сучасних сценічних практиках поширений стандартний відеомеппінг, у випадках з мультимедійними виставами – інтерактивний 3D-меппінг. У мегаівентах можуть використовуватися відеоперформанси – зокрема, голографічні проєкції на прозорі екрани, водяні прєкції, проєкції на дим. В образотворенні сучасних сценічних практик використовуються різні техніки створення голограм: техніка

«Привид Пеппера» (створення ілюзії 3D-зображення у повітрі, що передбачає використання прозорого екрану та прихованого проектора); зворотна проєкція (зображення проєктується на екран або напівпрозору поверхню позаду сцени, створюючи реалістичний фон або обстановку); фронтальна проєкція (зображення проєктується на відбиваючий екран або поверхню спереду сцени, створюючи динамічний та інтерактивний передній план або накладання); голографічна проєкція (за допомогою лазерів або світлодіодів створюється 3D-зображення, що можна переглядати з різних позицій та відстаней без використання екрана чи проєкційної поверхні).

Здобувачем з'ясовано, що звернення до кінетичної типографіки у розробці відеопроекту передбачає вбудовування шрифту у сценічний та сюжетний простори з потенційним використанням різноманітних ілюстративних об'єктів (динамічне/статичне фактурне тло, тематичні патерни, документальна відеохроніка, світлини, асоціативні об'єкти тощо) та аудіо. Створення продукту відеодизайну з використанням кінетичної типографіки передбачає співвідношення тематичного наповнення, контрасту, тонального насичення, шрифтової гарнітури та інших проєктних елементів з ідеєю і темою сценічної постановки, а також налаштування асоціативних зв'язків з літерним символом (словом/рядком) та посилення його емоційного забарвлення засобами створення гармонійної цілісної композиції (масштаб, колористика, чіткість тощо). Характерними принципами та методами проєктування кінетичної шрифтової композиції визначено використання об'єму та імітаційних образотворчих якостей у роботі зі шрифтом (зокрема, надання літерам фактурності).

З метою посилення візуального наративу та привернення уваги цільової аудиторії у проєктах відеодизайну використовуються елементи моушн-графіки, що сприяє посиленню загального емоційного впливу, розумінню та осмисленню складних режисерських концепцій, створює візуально привабливий досвід, додає динаміки (передбачає як буквальне фізичне переміщення проєкційною поверхнею, так і різноманітні його трансформації – наприклад, зміна розміру, форми, текстури тощо). Завдяки використанню кінетичної типографіки відеодизайнер отримує можливість надати візуальному повідомленню

додаткових комунікативних властивостей, посприяти вираженню афективного (емоційного) змісту, поглибити образ персонажа, а також привернути або спрямувати належним чином увагу глядача.

Дослідженням доведено, що в українських сценічних практиках останнього десятиліття найбільш поширеними серед відеотехнологій є відеопроєкції (фото- або відеоряд, що проєктуються на об'єкт, але не підкреслює/не змінює його елементів, не грає з формою тощо) та відеомепінг (відеоконтент, 3D-анімація підкреслюють особливості об'єкта, на який проєктуються). Пріоритет у спеціальному обладнанні надається плазмовим панелям та LED-панелям, а також різноманітним проєкційним системам, варіативність яких залежить від специфіки кожного конкретного сценічного простору (традиційна сцена-коробка у театрі, концертна сцена, стадіон, нетрадиційні локації, зокрема – об'єкти промзони, майданчик просто неба тощо).

У практиках сучасного українського драматичного театру мультимедійні технології органічно поєднуються з традиційною сценографією. В окремих випадках спостерігаються вдалі спроби створення дизайну сценічного простору виключно засобами мультимедійних технологій. Сповнені глибинним сенсом проєкції (метафоричні, стилізовані зображення, що спрямовані на створення асоціативного зв'язку) посилюють загальну ідею постановки, видовищність візуального ряду, надають цікавих деталей мізансценічному малюнку, а в окремих випадках виступають як самостійний персонаж, з яким взаємодіють виконавці. Характерним візуально-концептуальним завданням, що визначає оформлення сценічного простору драматичних вистав українських театрів, є відображення головного метафоричного образу постановки, своєрідного конструкту, довкола якого, власне, і побудовано виставу. В оперних та балетних виставах відеодизайн переважно слугує засобом розробки цифрової сценографії з більшим чи меншим ступенем метафоричного узагальнення і стилізації. У хореографічних виставах найчастіше використовуються проєкції для створення імерсивного середовища, інтерактивні за своєю природою проєкції з медіа, розроблені для реагування та взаємодії з виконавцем на сцені, проєкції

відеокадрів, попередньо записаних танцівниками та/або їх партнерами, а також текстові проєкції (вірші, цитати) на циклограму.

Здобувачем аргументовано, що у сценічних практиках України використання цифрових медіа як інтерактивного сценографічного елемента найбільшої популярності отримало у мультимедійних виставах та музичних івентах (концертах, світових турне тощо). Різноманітні проєкти включають приклади моделей, які демонструють зв'язок відеоконтенту з тематичною композицією на сцені, синхронізованість з музикою, цифровими анімованими медіаелементами і проявляються як сценографічний елемент для підсилення загальної візуальної картини. Завдяки мультимедійним виставам у форматі сайт-специфік набуває популярності відеомепінг на зовнішні об'єкти та внутрішні простори урбаністичного середовища з акцентом на форму, текстуру і колір проєкційної поверхні. Таким чином відбувається інтегрування архітектурного мепінгу в сучасні сценічні практики. Найбільш поширеними формами візуальної взаємодії між виконавцем і мультимедійними елементами відеодизайну у вітчизняних сценічних практиках є «несинтез» та частковий синтез.

Відеоконтент мультимедійних вистав та концертних івентів характеризується використанням флуоресцентних кольорів, психоделічних, динамічних проєкцій, грою контрастів, графічною стилізацією та цитуванням, а також рецепцією різноманітних мистецьких напрямів та художніх течій ХХ ст. – від авангардизму до попарту та відеоарту. Відеоінсталяції у своїй більшості включають цифрове графіті та відеомепінг. Крім того, у музичних івентах поширені інноваційні графічні техніки та відеотехнології світлопису, віджеїнгу, лазерного малювання, голографічної проєкції, цифрового графіті, проєкційної інсталяції. Характерним також є звернення до наївного мистецтва та геометричного орнаменту, що сприяють посиленню сценічного образу етно/фольк виконавців та музичних гуртів з акцентуванням автентики національної культури.

У підсумку здобувачем узагальнено, що проєктно-художній інструментарій відеодизайну включає низку традиційних та інноваційних

засобів (композиції, відео, аудіо, анімації, кінетичної типографіки тощо). Варіативність їхнього комбінування сприяє отриманню унікальних авторських відеопроєктів – носіїв специфічних образних рис конкретних жанрів сценічного мистецтва, а також інноваційних візуальних образів, що є складниками системи образотворення сучасних сценічних практик. Цим зумовлена концептуалізація формування візуально-образної мови відеодизайну, представлена сучасними українськими постановками з використанням відеотехнологій, що позиціуються здобувачем як самостійна форма сценічного мистецтва, яка характеризується синтезом класичних сценічних канонів та інноваційних напрямів організації сценічної дії різних жанрів у поєднанні з елементами мультимедіа, репрезентуючи нові способи художньої виразності та особливу гібридну естетику.

Перспективами подальших досліджень проблематики використання відеодизайну у сценічному мистецтві є наукова розробка питань взаємодії реального артиста з технологізованим сценічним середовищем, пошуку проєктно-жанрових аналогій та універсальних алгоритмів, а також аналіз концептуалізації сценографічного відеоконтенту у контексті соціокультурних та мистецьких трансформацій.

**Основні результати дослідження, ступінь їх наукової новизни та значущості.** Наукова новизна отриманих результатів ґрунтується на застосуванні міждисциплінарного підходу, що синтезує наукові здобутки суміжних галузей та конкретизується у таких положеннях:

*уперше:*

– визначено роль відеодизайну в системі образотворення сучасних сценічних практик України та запропоновано типологізацію проєктно-технічних прийомів створення відеоконтенту, що складає шість основних груп за типом проєкції, функцією, динамікою зображення, технологією створення, жанровою приналежністю і просторовим співвідношенням;

– виявлено та систематизовано особливості створення продукту відеодизайну в системі образотворення сучасних сценічних практик, що залежать від художньої концепції сценічного твору, його жанру та функцій

відеоконтенту у провідному (образотворча, концептуальна та інтерактивна функції) чи супровідному (сценографічна, просторово-імерсивна та когнітивно-інформативна функції) форматах;

– досліджено генезу відеодизайну як самостійного напрямку дизайн-діяльності у світовому контексті на основі його мультимедійної праформи – відеоарту; виявлено специфіку художньо-технічних прийомів відеомепінгу (архітектурного, об'єктного, інтер'єрного, ландшафтного, фулдому) як однієї з найпоширеніших технологій відеодизайну крізь призму проблематики візуалізації концепції сценічної постановки;

– з'ясовано особливості використання кінетичної типографіки у відеодизайні, що передбачає співвідношення змістового проєктного наповнення з ідеєю і темою сценічної постановки, створення асоціативних зв'язків з літерною символікою, посилення її емоційного забарвлення засобами створення цілісної гармонійної композиції;

– охарактеризовано проєктно-художній інструментарій відеодизайну (композиційні засоби, колір, форма, технологічні методи) та візуально-концептуальні прийоми мультимедійного дизайн-проєктування в постановках сучасного українського театру, зумовлені візуалізацією головного метафоричного образу постановки та цифровою сценографією;

– виявлено особливості оновлення структури та візуально-стилістичної форми мультимедійних вистав і музичних концертів за допомогою відеотехнологій, що презентовано в Україні інтерактивними елементами цифрової сценографії, посиленням загального візуального образу номерів за рахунок графічних та відеотехнічних прийомів (світлопис, лазерне малювання, цифрове графіті, голографічна проєкція тощо), поширенням мультимедійного формату сайт-специфік тощо;

– досліджено та аргументовано засоби формування і напрями розвитку візуально-образної мови відеодизайну в системі образотворення сучасних сценічних практик в Україні, що прогнозується подальшим опануванням інноваційних дизайн-прийомів та розвитком комбінаторної варіативності відеотехнологій;

*уточнено та доповнено:*

– зміст понять «відеодизайн», «відеоарт», «відеомеппінг», «образотворення», «сучасні сценічні практики» та ін.;

– способи візуальної взаємодії між виконавцем і мультимедійними елементами на основі класифікацій Г. Гізекама та К. Вінсенс («несинтез», частковий синтез та повний синтез);

*набули подальшого розвитку:*

– пропозиції щодо використання відеодизайну в українському сценічному мистецтві.

**Теоретичне значення дослідження.** Вивчення ролі відеодизайну як ефективного комплексного засобу образотворення у сценічному просторі світових та українських мистецьких практик дало змогу науково обґрунтувати відповідні художньо-проектні тенденції, класифікувати дизайн-прийоми та методи, хронологічно систематизувати етапні проекти та сформулювати їхні образотворчі характеристики тощо. Зазначені позиції формують теоретичне підґрунтя використання відеотехнологій у сценографії, що зумовлює подальший розвиток нових креативних підходів проектування та експериментальну ініціативність фахівців-практиків. Результати дослідження презентують важливі аспекти синтезу традиційних та інноваційних сценографічних інструментів, розкриваючи значущість цифрових технологій, що на сучасному етапі розвитку суспільства є невід’ємним компонентом індустрії розваг в цілому та його окремих секторів (івент та театрального) зокрема.

Новизна та актуальність дослідженої проблематики спричинила формулювання теоретико-практичних принципів сучасного сценічного дизайну на прикладі впровадження відеотехнологій, що, завдяки гармонійному поєднанню з класичними інструментами, демонструють гнучку унікальну образотворчу систему.

**Практичне значення одержаних результатів дослідження** визначається можливістю екстраполяції представленого в дисертаційній роботі досвіду відеодизайну при вивченні аналогічних явищ сучасних сценічних практик, введенням до українського мистецтвознавства нових іноземних джерел, а також

можливістю використовувати матеріали та результати дослідження в освітньому процесі при викладанні дизайнерських дисциплін. Основні положення та висновки дослідження доцільно застосувати у практиках музичної і театральної індустрії України, а також для подальших наукових розробок у галузі дизайну. Дослідження спрямоване на усунення прогалини в знаннях щодо оптимального використання відеодизайну як засобу образотворення в сучасних сценічних практиках.

**Достовірність отриманих результатів** у дослідженні Р. Є. Працкова забезпечується використанням фундаментальних праць вітчизняних і провідних зарубіжних науковців за темою дисертації, аналізом показових прикладів реалізації прийомів відеодизайну у різних видах сценічного мистецтва; застосуванням комплексу методів дослідження, відповідно до визначених мети і завдань роботи (джерелознавчий, еволюційний, жанрово-типологічний, порівняльний методи, а також методи історико-культурного та художнього аналізу); апробацією основних положень і результатів дослідження на міжнародних та всеукраїнських наукових конференціях; оприлюдненням результатів дослідження у фахових наукових виданнях України та у періодичних наукових виданнях, включених до наукометричної бази Scopus; ступенем підготовки результатів дослідження до впровадження у навчальний процес та практичну діяльність дизайнерів; логічною структурою дисертації, що презентує послідовне розкриття теми дослідження.

### **Наукові праці, в яких опубліковано основні результати дисертації**

#### *Статті у наукових фахових виданнях України*

1. Працков Р. Є. Історія виникнення відеодизайну та його адаптація в українському мистецтві. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. Вип. 62. Т. 2. С. 68–75.

2. Працков Р. Є. Специфіка відеодизайну в контексті системи образотворення сучасного сценічного мистецтва. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2024. Вип. 82. Т. 2. С. 140–144.

3. Працков Р. Є. Відеодизайн як сучасний інструмент створення інноваційної образної лексики сценічного простору. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2025. Вип. 50. С. 473–478.

*Статті у виданнях, віднесених до міжнародної  
наукометричної бази Scopus*

4. Kucher R., Vakulenko D., Boiko V., **Pratskov R.**, Dokolova A. Problems of the Crisis of Spatial Design of Art Events in Conditions of Military Aggression (Ukrainian Experience). *Convergences – Journal of Research and Arts Education*. 2024. Vol. 17. No. 33. P. 185–200.

*Здобувач опрацював джерела з теми дослідження, здійснив аналіз мистецьких подій в умовах російсько-української війни.*

5. Initska O., Kucher R., Vakulenko D., Boiko V., **Pratskov R.** The Identity of Stage Design as a Component of Ukrainian Culture of the 21st Century. *New Design Ideas*. 2024. Vol. 8. No. 3. P. 641–655.

*Здобувач здійснив дослідження особливостей сценічного дизайну початку ХХІ століття, підбив підсумки.*

**Опубліковані праці апробаційного характеру**

6. Працков Р. Є. Інноваційні напрями цифрового дизайну: відеодизайн та мультимедіа. *Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі* : матер. II Всеукр. наук.-практ. конф. асп., здобувач., магістр., м. Київ, 07–08 квіт. 2023 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2023. С. 116–119.

7. Працков Р. Є. Дослідження феномену відеодизайну: аналіз наукової джерельної бази. *Україна у світових глобалізаційних процесах: культура, економіка, суспільство* : тези доп. Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 22–23 берез. 2023 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2023. С. 167–170.

8. Працков Р. Є. Відеодизайн як актуальна технологія сучасних хореографічних вистав. *European congress of scientific discovery* : The 1st

International Scientific and Practical Conference, 2024, Dec. 29-31. Madrid, Spain : Barca Academy Publishing, 2024. P. 377–380.

9. Працков Р. Є. Відеодизайн як ефективна аудіовізуальна технологія розвитку сторітеллінгу. *Актуальні проблеми сучасного дизайну* : матер. VII Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 4 квіт. 2025 р. Київ : КНУТД, 2025.

10. Працков Р. Є. Сценографічна проєкція у творчості театральних новаторів XX століття. *Global trends in science and education* : The 5th International Scientific and Practical Conference, 2025, Jun. 2-4. Kyiv, Ukraine : SPC “Sci-conf.com.ua”, 2025. P. 796–800.

**Апробація результатів дослідження** здійснювалася на п’яти науково-практичних конференціях різного рівня, а саме: на всеукраїнських: «Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі (Київ, 2023), «Україна у світових глобалізаційних процесах: культура, економіка, суспільство» (Київ, 2023) та міжнародних науково-практичних конференціях: I Міжнародній науково-практичній конференції «European congress of scientific discovery» (Мадрид, 2024), VII Міжнародній науково-практичній конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну» (Київ, 2025), V Міжнародній науково-практичній конференції «Global trends in science and education» (Київ, 2025).

#### **Загальний висновок:**

Вважати, що дисертація Працкова Романа Євгеновича «Відеодизайн у системі образотворення сучасних сценічних практик», подана на здобуття ступеня доктора філософії, відповідає вимогам МОН України, які висувуються до відповідних наукових робіт, а саме «Порядку присудження ступеня доктора філософії та скасування рішення разової спеціалізованої вченої ради закладу вищої освіти, наукової установи про присудження ступеня доктора філософії» (Постанова Кабінету Міністрів України від 12 січня 2022 р. № 44) та Наказу МОН України №40 від 12.01.2017 р. «Про затвердження вимог до оформлення дисертації».

Рекомендувати дисертаційну роботу Працкова Романа Євгеновича «Відеодизайн у системі образотворення сучасних сценічних практик», подану на здобуття ступеня доктора філософії за спеціальністю 022 Дизайн, до захисту у разовій спеціалізованій вченій раді.

**Головуюча на засіданні:**

**завідувачка кафедри**

**графічного дизайну,**

**канд. соціол. наук, доцент**



**Наталія УДРІС-БОРОДАВКО**

25 липня 2025 року

Підпис	засвідчує
Начальник ВК	
"25" 07	2025 р.

