

ВІДЕОДИЗАЙН ЯК СУЧАСНИЙ ІНСТРУМЕНТ СТВОРЕННЯ ІННОВАЦІЙНОЇ ОБРАЗНОЇ ЛЕКСИКИ СЦЕНІЧНОГО ПРОСТОРУ

Роман ПРАЦКОВ – здобувач III освітньо-наукового ступеню,
Київський національний університет культури і мистецтв, м. Київ,
<https://orcid.org/0000-0002-0052-9479>
<https://doi.org/10.35619/ucpmk.50.1002>
pratskovroma@gmail.com

Досліджено особливості відеодизайну крізь призму проблематики образотворення сценічного мистецтва. На основі аналізу наукової літератури уточнено поняття «образотворення» та «відеодизайн». Запропоновано визначення відеодизайну сценічного мистецтва (процес створення художнього оформлення сценічного простору за допомогою технічних і творчих аспектів відеоконтенту у формі статичного або динамічного зображення з метою посилення видовищності візуального ряду та ідейного звучання постановки) та його типологізацію (за типом проєкцій, динамікою зображення, технологіями створення, типом сценічного простору, видом сценічного дійства). Констатовано, що найбільш поширеними технологіями створення відеоконтенту в сучасному сценічному мистецтві є голографічне проєктування, відеомапінг та моушн-дизайн, використання яких варіюється відповідно до специфіки типу сценічного простору. Розглянуто особливості створення інноваційної образної лексики засобами відеодизайну відповідно до специфіки сценічного простору (на прикладі театральних вистав, музичних мегаівентів, fashion-показів). Дослідження виявило, що у всіх проаналізованих типах сценічного простору відеодизайн може виконувати функцію: декоративного оформлення; сучасного інструментарію створення іммерсивного та інтерактивного сценічного видовища з метою надання глядачу інноваційного досвіду; посилення сюжетно-змістової та ідейної основи сценічної дії. У випадку камерних або великих локацій відеодизайн сприяє вирішенню структурної проблеми масштабу.

Ключові слова: відеодизайн, сценічний простір, образотворення, проєкційний мапінг, цифрова сценографія, музичні мегаівенти, театральна вистава, fashion-покази.

Актуальність дослідження. На сучасному етапі розвитку цифрового суспільства відеодизайн можна вважати невід’ємним компонентом індустрії розваг в цілому та його окремих секторів (івент та театральний) зокрема. Завдяки проєктуванню зображень та відео на статичні або рухомі об’єкти/суб’єкти в сценічному мистецтві 2010-х – першої половини 2020-х рр. значно розширилися художньо-постановочні можливості. Відеодизайн, що може застосовуватися як одна з еволюційних щаблів традиційного сценічного оформлення (цифрова сценографія), створювати унікальне середовище, що взаємодіє з виконавцями (у кращих традиціях дієвої сценографії), або виступати як самостійний суб’єкт сценічної дії стає потужним інструментарієм для створення інноваційної образної лексики. Актуальність дослідження зумовлена важливістю теоретизації багатої (незважаючи на порівняно невелику історію існування) практики відеодизайну в світовому та українському сценічному мистецтві. Зокрема одним із найбільш перспективних аспектів дослідження вбачається образотворення.

Останні дослідження та публікації. Протягом останніх років активно зростає науковий інтерес українських дослідників до відеодизайну в контексті розвитку сценічного мистецтва. Варто зазначити, що мова йде як про наукові праці, предметом дослідження яких є безпосередньо відеодизайн або його технології, так і про публікації, в яких цифрове оформлення сценічних постановок розглядається як один із аспектів обраної проблематики. Так, наприклад, О. Доколова аналізує відеомапінгу як сучасне мультимедійне мистецтво в Україні [5]; О. Бойко розглядає функціональну складову відеодизайну в оформленні сценічного видовища [1]; Ю. Легенький, В. Стрельчук та А. Гоцалюк досліджують окремі аспекти відеодизайну крізь призму трансформацій у підходах до репрезентації візуальної частини оперних постановок у контексті провідних західноєвропейських тенденцій дизайну сценічного простору [8]; принципи організації кінетичного відеомапінгу та наявний станом на початок 2020-х рр. вітчизняний досвід його використання в процесі створення сценічних видовищ аналізують Т. Совгира, В. Забора, І. Яковенко та О. Погуляй у публікації «Принципи організації кінетичного відеомапінгу в сценічному просторі: вітчизняний досвід» [12]; окремі приклади використання відеопроєкцій на сучасній українській сцені досліджує О. Попова [10]; А. Гоцалюк та Р. Михайлова з’ясовують особливості використання відеомепінгу в дизайні сценічного простору крізь призму тенденції комплексного застосування інформаційно-цифрових технологій у мистецьких практиках сучасного дизайну сценічного простору [3] та ін. Таким чином, можна констатувати, що окремі аспекти відеодизайну в сценічному мистецтві привертають стійку увагу вітчизняних науковців, проте як інструмент створення інноваційної образної лексики сучасного сценічного простору відеодизайн залишається малодослідженим.

Мета дослідження – виявити особливості інноваційної образної лексики відеодизайну в контексті контексті специфіки сценічного простору.

Методи дослідження. Застосовано методи аналізу та синтезу, типологічний метод, метод системного аналізу, метод компаративного аналізу, метод мистецтвознавчого аналізу та метод узагальнення.

Виклад основного матеріалу. Відеодизайн (в американському академічному вимірі поширена назва «проекційний дизайн»), що станом на першу половину 2020-х рр. широко використовується в індустрії розваг, є сучасною креативною галуззю цифрової відеорозробки та різновидом дизайну. У контексті специфіки сценічного мистецтва відеодизайн зосереджений на проектуванні та оформленні сценічного простору (створення та інтегрування відеозапису, безпосередньої трансляції камери або моушн-графіки у вистави драматичних, музично-драматичних, музичних, пластичних та ін. театрів, а також концертні виступи, fashion-покази та різноманітні мегаівенти) з метою забезпечення постановкам візуальних властивостей високого художньо-естетичного рівня, що відповідає вимогам сучасного реципієнта.

Дослідження генези відеодизайну дозволяє говорити про те, що в тій чи іншій формі елементи проектування зображення в сценічному мистецтві відомі вже не одне століття і прогресували, видозмінюючись відповідно до еволюції сценічного мистецтва, а її активні фази розвитку збігаються з найбільш важливими трансформаціями соціокультурного простору, тенденції якого власне і є визначальними для особливостей відеодизайну. Кінопроекції інтегровано в сценічне дійство у перші десятиліття XX ст. разом із становленням режисерського театру (одні з перших кінопроекцій використано німецьким театральним режисером Е. Піскатором у контексті розвитку його політичного театру); у 1960-ті рр. предтечею відеодизайну стає відеоарт (великою мірою відповідає контексту постмодерну), а на сучасному етапі – в умовах цифрового суспільства, проекційний дизайн, заснований на інноваційних технологіях, зокрема штучного інтелекту, доповненої та віртуальної реальності та ін. Проте як самостійну творчу галузь відеодизайн визнано на лише початку 2000-х рр.

У першу чергу поширення відеодизайну в сценічному мистецтві дослідники пов'язують із можливостями суттєвого розширення художньо-постановочних рішень, що варіюються від стандартної зміни візуального ряду, до модифікацій на фізичному рівні (тілесність актора) у інноваційних та традиційних сценічних формах, що, у свою чергу, передбачає нові інтерпретаційні виміри ідейного задуму твору [13; 195].

На думку С. Бондаренка, сучасні мистецькі практики характеризують певним виведенням глядача на новий рівень сприйняття реальності за допомогою штучно сконструйованого простору, «акцентуючи увагу на зовнішній привабливості форми в проекції» [2; 26]. У сценічному мистецтві першої половини 2020-х рр. представлено чимало можливостей для розвитку системи образотворення – одну з провідних ролей в цьому процесі відіграє відеодизайн, використання якого зумовлено тенденціями цифрового суспільства. У галузі дизайну, відповідно до стандарту, що визначає зміст основних понять, образ являє собою «уявлення, що постає у свідомості людини в процесі формування задуму дизайнерського вирішення, через яке виникає усвідомлення художньої цінності об'єкта дизайну» [6]. Відповідно до специфіки системи образотворення в сценічному мистецтві, що являє собою складну організацію, спрямовану на творення нових образів, відеодизайн доцільно розглядати як процес створення художнього оформлення різних типів сценічного простору, що репрезентовано у формі статичного або рухомого зображення за допомогою технічних і творчих аспектів відеоряду, управління формами, фактурами, кольорами у русі [4; 26] з метою посилення видовищності візуального ряду та ідейного звучання постановки. Відеодизайн в сценічному мистецтві можна типологізувати:

- за типом проекції: безпосередня проекція (у цьому випадку проектор розміщено перед екраном) та непряма проекція (проектор розміщено, відповідно, за екраном);
- за динамікою зображення: статична проекція; динамічна проекція;
- за технологіями створення відеоконтенту: голографічне проектування, відеопроєкційний мапінг, моушн-дизайн та ін.;
- за видом сценічного дійства: театральна вистава, оперна вистава, хореографічна/пластична вистава, концерт, показ мод та ін.;
- за типом сценічного простору: традиційна театральна сцена-коробка, камерна сцена, відкриті локації, стадіони та ін.

Голографічна модель – інтерактивна технологія проектування тривимірного зображення у просторі» [11; 174], що в сценічних постановках, зазвичай, використовується для створення ілюзії реалістичного зображення проекції. Відеомапінг (або «відеопроєкційний мапінг») – це техніка, що дозволяє проектувати відео та зображення на будь-яку поверхню, створюючи таким чином унікальний та вражаючий візуальний досвід із тривимірними оптичними ілюзіями та високоефективною анімацією. «Відеопроєкційний мапінг, як додаток просторового типу, що поєднує цифровий рівень безпосередньо з реальним без допомоги екранів або лінз, створює набагато більший ступінь занурення та більш точний

рівень ілюзії, оскільки шляхом глибинної гібридизації двох рівнів кінцевий об'єкт здається єдиним і нероздільним у власних фізичних та цифрових компонентах» [5; 164]. Створений спеціально для кожної нової події, він забезпечує гармонізацію між сценічною постановкою (виставою, концертом тощо) та її контекстом, із помітною взаємною оцінкою.

Одним із наймасштабніших прикладів відеодизайну в сценічному мистецтві є цифрова сценографія таких мегаівентів, як світовий концертний тур зірок музичної популярної культури, що відбуваються на відкритих локаціях, зокрема стадіонах. Їх відмінність від постановок у традиційному сценічному просторі полягає в тому, що стадіони від початку не були природним середовищем побутування музики і драми, оскільки створені для гладіаторських боїв і спортивних змагань, а не для суспільних ритуальних зібрань. Це зумовлює специфіку образотворення концерту як сценічного видовища та проєктування його відеодизайну. На міжнародному рівні еталонними наразі вважаються роботи новаторки візуальних образів, британської сценографіні Е. Девлін, у творчому доробку якої відеодизайн стадіонних шоу Бейонсе, Адель, Каньє Уест, U2, The Weeknd та ін. Варто зазначити, що Е. Девлін відома і цифровим сценічним оформленням вистав драматичних та музичних театрів Великобританії, а її роботи вирізняються увагою до деталей, високим рівнем інтелекту та мисленням. Проєкти відеодизайну для сцени Е. Девлін позиціює як кінетичні скульптури, створені на основі авторської інтерпретації теми виступу [15]. Так, наприклад, для тура Бейонсе «Renaissance» Е. Девлін об'єднала провідні технології, відеопроєкції та світлові скульптури, додавши в стадіонне шоу інтимність та драматизм театральної сцени. Нею спроектовано величезний кіноекран, перфорований сферичним порталом з якого зірка та її танцюристи і музиканти з'являлися та щезали між піснями. Як і в багатьох масштабних проєктах гастрольних турне дизайнерці вдалося створити взаємодію анімованих відеорядів, злиття живих проєкцій з реальними людьми на сцені, що сприяло вирішенню структурної проблеми масштабу, створивши видимий та захопливий світ.

Важливу роль у процесі розробки відеодизайну для сценічних виступів є творча колаборація з артистами і музикантами, які також є візуальними художниками, синестетами, які мають власне бачення своєї музики. Зазвичай у відеодизайні ефект занурення в саму роботу досягається за допомогою різних елементів (окрім безпосередньо візуальних), спрямованих на залучення всіх органів чуття; серед них: звук (використання звуків є фундаментальним, впливає та збагачує значення візуального ряду) та інтерактивність (може взаємодіяти з глядачем різними способами) [17; 41].

У сценічному просторі інструменти відеодизайну використовуються на сучасному етапі як: проєкції на декорації, відеопроєкції на акторів/виконавців, заставки для плазменних екранів, оформлення сцени музичних івентів та ін., проте цей список не є сталим і постійно розширюється завдяки розвитку цифрових технологій, з одного боку, та новим тенденціям сценічного мистецтва з іншого боку.

У сучасному суспільстві театр є постійною точкою відліку для дизайну, оскільки він одночасно експериментує з лексикою, персонажами і текстами з метою визначення майбутніх сценаріїв, і засобами об'єктів на сцені, занурює глядача в наративний вимір. Видовищність буденного, гібридизація мов та сценографічний підхід до просторів загалом, а не лише до сценічних, підкреслюють специфіку взаємозв'язку театру і дизайну.

В українському сценічному просторі використання відеодизайну отримує перші виявлення у другій пол. 2000-х рр. у постановках театральних режисерів, творчість яких характеризується тяжінням до сміливих експериментів як зі змістовим наповненням вистав, так і формами. Так, Д. Богомазов звертається до відеоарту в процесі постановки вистави «Жінка з минулого» за п'єсою сучасного німецького драматурга Р. Шimmelпфенніга (театр «Вільна сцена», 2008 р.) – використання відеоарту замість традиційної сценографії, на думку театрознавців, «стало шоковим відкриттям неосяжних можливостей театру» [9; 21].

Протягом 2010-першої половини 2020-х рр. відеодизайн стає невід'ємною частиною багатьох вистав на сценах українських театрів, оскільки сприяє створенню багатообразної та метафоричної постановки, відповідно дотенденцій сучасного сценічного мистецтва: «сприяє пошуку нових засобів художньої виразності та вдосконаленню методів процесу постановки сценічного твору (...), формуванню нового типу художнього простору та зміни характеру діалогу художнього твору та глядача» [5; 164-165]. Проте, зазвичай, його використання обмежується створенням статичної або динамічної проєкції на задник.

Відеодизайн народжується і розвивається в тісному взаємозв'язку різних мистецтв, а відеоконтент, що представлений у сучасному сценічному просторі – це фактично форма мистецтва, в якій взаємодіє кіно, театр, відеоарт, архітектура, перформанс, скульптура та візуальне мистецтво. Ця новаторська і революційна форма мистецтва і технологій є суттєвим елементом сучасного сценічного мистецтва, в якому глядач відіграє нову активну роль. Середовище, що створюється за допомогою цифрових технологій в умовах конкретного сценічного простору перетворюють класичну ідею репрезентації і рецепції дії, зумовлює переосмислення ролі глядача. Завдяки відеодизайну глядач переживає новий досвід простору і зображення.

Образ – головний елемент, що відрізняє художній досвід. У відеодизайні зображення поєднується зі звуком та рухом, надаючи унікальний досвід завдяки залученнюодночасно кількох відчуттів.

На сучасному етапі покази мод позиціюються як складні сценічні дійства, яким характерні багаторівнева драматургія, продумані режисура, використання елементів акторської майстерності та використання мультимедійних технологій в сценографічному оформленні. Р. Квасниця наголошує на тому, що на сучасному етапі проєкційна сценографія є важливою частиною модних показів, надаючи можливість за допомогою проєктора, лазера та голограм створювати статичні (логотип, тематичні композиції та ін.) і динамічні проєкції (відеоролики, рухомі тематичні зображення) [7; 59]. Відеодизайн показів мод, зазвичай, характеризується максимальною видовищністю, динамікою, метафоричністю та сприяє розкриттю дизайнерської ідеї, що стала основою колекції модного одягу. При цьому важливу роль відіграє те, що показ мод є найважливішим інструментом комунікації та маркетингу, за допомогою яких модні бренди формують власний імідж, індивідуальність, цінності та культуру – все це враховується в процесі проєктування відеоконтенту [16; 230]. Так, до прикладу, компанією Tigrelab створено динамічну кінетичну інсталяцію для сценографічного оформлення подіуму для щорічного показу весільної моди бренду Pronovias в Барселоні (2024 р.), що включає проєкційний мапінг на 360 градусів [14]. В прагненні створити захопливий досвід, вишукану та елегантну атмосферу, розробники вийшли за межі відеоконтенту та включили як просторовий дизайн, так і освітлення. У центрі fashion-івенту – вражаючи тканинна структура, стратегічно розміщена як центральний візуальний елемент. Ця динамічна рухлива частина, як своєрідний метафоричний модуль, задає тон для різних моментів шоу – на цю поверхню проєктується індивідуальний відеоконтент, в якому плавно поєднано анімацію та живі кадри. Анімація на основі частин була співставлена зі сценами з ателє Pronovias, демонструючи витончену майстерність, що покладена в основу колекції.

Використання світла, відеопроєкцій та цифрових технологій в оформленні різноманітного сценічного простору стає все більш затребуваним на сучасному етапі і відкриває шляхи для розробки різноманітних та інноваційних сценаріїв. Одним із найбільш перспективних є інтегрування штучного інтелекту та цифрових технологій в театральні постановки, концертні програми, покази мод та ін., поєднання художніх та технічних елементів для проєктування та створення захопливої, інтерактивної та стійкої сценографії з використанням інноваційних інструментів для створення мультимедіа.

Висновки. Відеодизайн – процес створення художнього оформлення сценічного простору за допомогою технічних і творчих аспектів відеоконтенту у формі статичного або динамічного зображення з метою посилення видовищності візуального ряду та ідейного звучання постановки. Широко представлений у світовому та вітчизняному сценічному просторі першої чверті XXI ст., відеодизайн поєднує театральну сценографічну традицію зі стратегічним використанням цифрових інструментів, відповідаючи новим потребам сектору живих розваг. Проєктори, програмне забезпечення на основі штучного інтелекту для створення мультимедійного контенту, а також технології освітлення та відеомапінгу використовуються для створення візуального видовища, що органічно взаємодіє з сюжетно-змістовою та ідейною основою сценічної дії. Дослідження виявило, що у всіх проаналізованих типах сценічного простору відеодизайн може виконувати функцію: декораційного оформлення; сучасного інструментарію створення імерсивного та інтерактивного сценічного видовища з метою надання глядачу інноваційного досвіду; посилення драматургії сценічної дії. У випадку камерних або великих локацій відеодизайн сприяє вирішенню структурної проблеми масштабу.

Список використаної літератури та джерел

1. Бойко В. Функціональна складова відеодизайну в оформленні сценічного видовища. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. Вип. 63. С. 40–46.
2. Бондаренко С. Парадигмальні виміри образотворення в сучасних художніх практиках. МІСТ : *Мистецтво, історія, сучасність, теорія* : зб. наук. пр. із мистецтвознав. і культурології. 2014. Вип. 10. С. 19–26.
3. Гоцалюк А., Михайлова Р. Новітні інформаційно-цифрові технології в дизайні сучасного сценічного простору. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. Вип. 65. С. 91–96.
4. Довженко І. Відеодизайн: тенденції, пошуки, перспективи. *Актуальні проблеми сучасного дизайну*. Міжнар. наук.-практ. конф. Київ, 2023. С. 23–26.
5. Доколова А. С. 3D-mapping як сучасна технологія мультимедійного мистецтва в Україні : дис. д-ра філософії за спец. 022 – Дизайн / Київ. нац. ун-т культури і мистецтв, Міністерство освіти і науки України. Київ. 2021. 191 с.
6. ДСТУ 3899:2013. Дизайн і ергономіка. Терміни та визначення основних понять / Наказ Мінекономрозвитку України від 14.10.2013. № 1231.
7. Квасниця Р. Особливості формування сценографії презентації модних інновацій. *Вісник Львів. нац. акад. мистецтв*, 2019. Вип. № 41. С. 57–64.
8. Легенький Ю., Стрельчук В., Гоцалюк А. Апгрейд сценічного дизайну оперних вистав на сцені сучасних західноєвропейських театрів. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. Вип. 64. С. 176–181.

9. Липківська Г. К. Самостійне мистецьке плавання «Вільної сцени». *Український журн.* 2008. № 6. С. 19–21.
10. Попова О. В. Сценічний дизайн в контексті специфіки розвитку сучасного українського драматичного театру. *Культура і сучасність*. Київ : НАККіМ, 2022. Вип. 1. С. 132–136.
11. Совгира Т. І. Голографічне проектування в організації сценічних розважальних видовищ. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку: наук. зб. Мистецтвознавство*. 2018. Вип. 26. С. 172–176.
12. Совгира Т., Забора В., Яковенко І., Погуляй О. Принципи організації кінетичного відеомепінгу в сценічному просторі: вітчизняний досвід. *Вісник Київ. нац. уні-ту культури і мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво*. 2022. № 5. С. 62–70.
13. Dixon S. Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation. Massachusetts : MIT Press, 2007. 809 p.
14. Pronovias Annual Fashion Show 2024. Tigrelab. URL : <https://tigrelab.com/project/pronovias-2024/> (дата звернення : 28.04.2025).
15. Qureshi B. When stars are on stage, this designer makes it personal for each fan in the stadium. NPR. 2023. URL : [npr.org/2023/11/30/1215825396/live-music-stadium-concert-es-devlin](https://www.npr.org/2023/11/30/1215825396/live-music-stadium-concert-es-devlin) (дата звернення : 1.05.2025).
16. Sanmiguel P., Rus-Navas A., Sadaba T. Fashion Shows: The Greatest Show on Earth. FACTUM 2023. SPBE. P. 227–237.
17. Tamborrini P. M. Scenografia e projection mapping come strumenti di implementazione della sicurezza negli spazi pubblici. Politecnico di Torino, 2021. 98 p. URL : <https://webthesis.biblio.polito.it/20687/1/tesi.pdf> (дата звернення : 1.05.2025).

References

1. Boiko V. The functional component of video design in the design of stage spectacle. *Aktualni pyttannia humanitarnykh nauk*. 2023. Vyp. 63. P. 40–46.
2. Bondarenko S. . Paradigmatic dimensions of image creation in modern artistic practices. *MIST : Mystetstvo, istoriia, suchasnist, teoriia : zb. nauk. pr. z mystetstvovnav. i kulturolohii*. 2014. Vyp. 10. P. 19–26.
3. Hotsaliuk A., Mykhailova R. The latest information and digital technologies in the design of modern stage space. *Aktualni pyttannia humanitarnykh nauk*. 2023. Vyp. 65. P. 91–96.
4. Dovzhenko I. Video design: trends, searches, prospects. *Aktualni problemy suchasnoho dyzainu. Mizhnarodna naukovo-praktychna konferentsiia*. S. 23–26.
5. Dokolova A.S. 3D-mapping as a modern technology of multimedia art in Ukraine: dys. doktora filosofii za spetsialnistiu 022 – Dyain / Kyivskiy natsionalnyi universytet kultury i mystetstv, Ministerstvo osvity i nauky Ukrainy. Kyiv, 2021. 191 p.
6. DSTU 3899:2013. Design and ergonomics. Terminy ta vyznachennia osnovnykh poniat / nakaz Minekonomrozyvtyku Ukrainy vid 14.10.2013 № 1231.
7. Kvasnytsia R. Features of the formation of scenography for the presentation of fashion innovations. *Visnyk Lvivskoi natsionalnoi akademii mystetstv*, 2019. Vyp. № 41. P. 57–64.
8. Lehenkyi Yu., Strelchuk V., Hotsaliuk A. Upgrade of stage design of opera performances on the stage of modern Western European theaters. *Aktualni pyttannia humanitarnykh nauk*. 2023. Vyp. 64. P. 176–181.
9. Lypkivska H. K. Independent artistic swimming of the «Free Stage». *Ukrainskyi zhurnal*. 208. № 6. P. 19–21.
10. Popova O. V. Stage design in the context of the specifics of the development of modern Ukrainian drama theater. *Kultura i suchasnist*. Kyiv : NAKKіМ, 2022. Vyp. 1. P. 132–136.
11. Sovhyra T. I. Holographic projection in the organization of stage entertainment performances. *Ukrainska kultura: mynule, suchasne, shliakhy rozvytku. Mystetstvovnavstvo*. 2018. Vyp. 26. P. 172–176.
12. Sovhyra T., Zabora V., Yakovenko I., Pohuliai O. Principles of organizing kinetic video mapping in stage space: domestic experience. *Visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu kultury i mystetstv. Seriia: Stsenichne mystetstvo*. 2022. № 5. P. 62–70.
13. Dixon S. Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation. Massachusetts : MIT Press, 2007. 809 p.
14. Pronovias Annual Fashion Show 2024. Tigrelab. URL : <https://tigrelab.com/project/pronovias2024/> (дата звернення : 28.04.2025).
15. Qureshi B. When stars are on stage, this designer makes it personal for each fan in the stadium. NPR. 2023. URL : [npr.org/2023/11/30/1215825396/live-music-stadium-concert-es-devlin](https://www.npr.org/2023/11/30/1215825396/live-music-stadium-concert-es-devlin) (дата звернення : 1.05.2025).
16. Sanmiguel P., Rus-Navas A., Sadaba T. Fashion Shows: The Greatest Show on Earth. FACTUM 2023. SPBE. P. 227–237.
17. Tamborrini P. M. Scenografia e projection mapping come strumenti di implementazione della sicurezza negli spazi pubblici. Politecnico di Torino, 2021. 98 p. URL : webthesis.biblio.polito.it/20687/1/tesi.pdf (дата звернення : 1.05.2025).

UDC7.012-028.23(091)-044.32:7(477)

VIDEO DESIGN AS A MODERN TOOL FOR CREATING INNOVATIVE PICTURE LEXICAN OF STAGE SPACE

Roman PRATSKOV – postgraduate,
Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv

The features of video design are studied through the prism of the issues of image creation in performing arts. Based on the analysis of scientific literature, the concepts of «image creation» and «video design» are clarified. A definition of video design in performing arts is proposed (the process of creating artistic design of a stage space using technical and

creative aspects of video content in the form of a static or dynamic image in order to enhance the spectacularity of the visual series and the ideological sound of the production) and its typology (by type of projections, image dynamics, creation technologies, type of stage space, type of stage action). It is stated that the most common technologies for creating video content in modern performing arts are holographic projection, video mapping and motion design, the use of which varies according to the specifics of the type of stage space. The features of creating innovative figurative vocabulary using video design tools according to the specifics of the stage space (on the example of theatrical performances, musical mega-events, fashion shows) are considered. The study found that in all analyzed types of stage space, video design can perform the function of: decoration; modern tools for creating an immersive and interactive stage spectacle in order to provide the viewer with an innovative experience; strengthening the plot-content and ideological basis of the stage action. In the case of chamber or large locations, video design helps to solve the structural problem of scale.

Key words: video design, stage space, image creation, projection mapping, digital scenography, musical mega-events, theatrical performance, fashion shows.

VIDEO DESIGN AS A MODERN TOOL FOR CREATING INNOVATIVE PICTURE LEXICAN OF STAGE SPACE

Roman PRATSKOV – postgraduate,

Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv

The purpose of the article is to identify the features of the innovative figurative vocabulary of video design in the context of the specifics of the stage space.

Research methodology. The methods of analysis and synthesis, the typological method, the method of system analysis, the method of comparative analysis, the method of art historical analysis and the method of generalization were applied.

Scientific novelty. The features of video design were studied through the prism of the problems of image creation in stage art. Based on the analysis of scientific literature, the concepts of “image creation” and “video design” were clarified. A definition of video design in stage art (the process of creating artistic design of stage space using technical and creative aspects of video content in the form of a static or dynamic image in order to enhance the spectacularity of the visual series and the ideological sound of the production) and its typology (by type of projections, image dynamics, creation technologies, type of stage space, type of stage action) were proposed.

Practical significance. The material expands information on the use of web design in contemporary performing arts.

Key words: video design, stage space, image creation, projection mapping, digital scenography, musical mega-events, theatrical performance, fashion shows.

Стаття надійшла до редакції 9.05.2025

Отримано після доопрацювання 20.05.2025

Прийнято до друку 25.05.2025

УДК 7.038(477) + 7.05 + 75

ІННОВАЦІЇ ТА ЕКСПРЕСІЯ : ТВОРЧІСТЬ МИРОСЛАВА ВАЙДИ В КОНТЕКСТІ СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВА

Алла ДЯЧЕНКО – кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри промислового дизайну і комп'ютерних технологій, декан факультету декоративно-прикладного мистецтва, Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну ім. М. Бойчука, член Спілки дизайнерів України, член Національної Спілки художників України, Київ, Україна

<https://orcid.org/0000-0003-4496-5931>

<http://doi.org/10.35619/ucp.mk.50.1003>

pani.alla0107@gmail.com

Творчість Мирослава Вайди є унікальним явищем сучасного українського мистецтва, що поєднує інноваційні техніки, експресивні форми та концептуальну глибину. У дослідженні проаналізовано його інсталяційні та перформативні практики крізь призму міждисциплінарних методологій, зокрема феноменології, герменевтики й постструктуралізму. Робота має важливе значення для подальших студій у сфері візуальної культури, оскільки демонструє трансформацію художнього мислення в умовах постмедійної доби.

Ключові слова: Мирослав Вайда, сучасне мистецтво, перформативність, інсталяція, постконцептуалізм, експресивна стратегія, візуальний дискурс, естетична трансгресія.

Постановка проблеми. Мистецька практика Мирослава Вайди (нар. 1977 р., Закарпаття) є складним феноменом сучасного українського візуального дискурсу, що характеризується синтезом концептуальної рефлексії, спонтанної матеріальної експансії та структурної деконструкції художнього об'єкта.

Завершивши навчання в Ужгородському коледжі мистецтв ім. А. Ерделі та Львівській національній академії мистецтв, митець здійснив перехід від академічного живописного канону до експериментальних стратегій просторово-об'єктного формотворення, в якому категорія процесуального домінує над категорією завершеної форми. Його творча діяльність демонструє векторну еволюцію від класичних