

**ВІДГУК**  
**офіційного опонента доктора філософських наук, професора**  
**Гоцалюк А.А. на дисертаційну роботу**  
**Кучера Ростислава Станіславовича**  
**«Просторовий дизайн імерсивного театру в контексті мистецьких**  
**практик», подану до захисту на здобуття ступеня доктора філософії за**  
**спеціальністю 022 «Дизайн»**  
**галузі знань 02 «Культура і мистецтво»**

**Актуальність теми дослідження**

Дисертація присвячена вивченню просторового дизайну імерсивного театру – однієї з найбільш динамічних і новаторських сфер сучасного мистецтва. Її актуальність визначається кількома важливими чинниками. По-перше, імерсивний театр сьогодні є одним із провідних напрямів розвитку сценічних практик у світі, адже він радикально змінює роль глядача, перетворюючи його з пасивного спостерігача на активного учасника події. Такий зсув потребує нового осмислення простору як художньо-комунікативного середовища. По-друге, саме просторовий дизайн у цих процесах виступає ключовим інструментом формування досвіду занурення, і від його якості залежить успішність мистецького проєкту. По-третє, актуальність дослідження зумовлена також швидким розвитком новітніх технологій – VR, AR, 3D-моделювання, кінетичного відеомепінгу, сенсорних систем, які активно інтегруються у мистецькі практики. Їхнє використання змінює саме розуміння простору і відкриває перед дизайнерами нові можливості створення багаторівневих середовищ. По-четверте, в Україні останніми роками активно з'являються імерсивні проєкти («Remote Kyiv», «Сліпота», «1984», «Аркан» та ін.), що актуалізує потребу у виробленні власних теоретичних і методологічних підходів, адаптованих до національного культурного контексту.

Таким чином, тема дослідження має не лише загальносвітову, а й чітко виражену національну значущість. Вона відповідає стратегічним завданням

розвитку української культури та мистецтва, спрямованим на інтеграцію у глобальний простір і водночас збереження власної ідентичності.

Робота відзначається високим рівнем теоретичного узагальнення та комплексним підходом: автор розглядає простір не лише як архітектурну чи сценографічну категорію, а як багатовимірне середовище, що безпосередньо формує досвід глядача та моделює його участь у події.

Актуальність теми підтверджується не лише зростанням популярності іммерсивних форматів у світовому культурному процесі, а й практичною потребою в розробці нових дизайнерських стратегій в українському театральному середовищі.

Метою дослідження є комплексне вивчення тенденцій розвитку просторового дизайну іммерсивного театру та його концептуально-технологічних особливостей у контексті мистецьких практик.

Методологія роботи відповідає сучасним науковим вимогам: автор поєднує аналітичний, історичний, порівняльний і кейс-метод, що дозволяє зіставляти різні культурні контексти й водночас пропонувати практично орієнтовані висновки.

### **Структура і зміст дисертації**

Структура дослідження є логічною та цілісною: вступ, три розділи, висновки, список джерел і додатки. Кожний розділ має внутрішню завершеність і водночас забезпечує поступове розкриття проблеми.

- Перший розділ створює методологічне підґрунтя дослідження: автор аналізує джерельну базу, вводить уточнені дефініції, доводить потребу міждисциплінарного підходу.

- Другий розділ демонструє еволюцію просторових рішень: від традиційної сценографії та фізичного середовища до мультимедійних та віртуалізованих просторів. Тут докладно розглянуто ефекти занурення, партиципаторні практики та реалістичність інтер'єрів.

- Третій розділ окреслює сучасні стратегії: сценарність простору, афективний дизайн, мультимодальність та національну ідентичність у

сценічних практиках. Особливо важливим є залучення українського матеріалу, що свідчить про спробу адаптувати міжнародний досвід до локальних культурних умов.

У висновках автор підсумовує результати й доводить досягнення поставленої мети та завдань.

### **Наукова новизна**

Серед нових наукових результатів дисертації варто виділити:

- уперше у вітчизняному науковому дискурсі системно досліджено просторовий дизайн імерсивного театру як інтегроване явище, що поєднує естетичні, технологічні й комунікативні виміри;

- введено уточнені дефініції ключових понять, що формують теоретичний апарат сучасних досліджень у галузі дизайну та сценографії;

- розроблено класифікацію моделей просторової організації імерсивних вистав;

- запропоновано концепт «архітектури афекту» як визначального принципу побудови простору, що впливає на тілесно-сенсорний досвід глядача;

- окреслено специфіку українських імерсивних практик та їхній потенціал у світовому контексті.

### **Теоретичне і практичне значення**

Теоретична цінність роботи полягає в узгодженні понятійного апарату та формуванні системної концепції просторового дизайну імерсивного театру, що розглядається як ключовий фактор взаємодії мистецьких практик і новітніх технологій.

Практичне значення полягає у можливості використання результатів у діяльності дизайнерів, сценографів, режисерів і продюсерів, а також у навчальних курсах для студентів мистецьких спеціальностей. Розроблені автором положення мають прикладне значення для культурних інституцій, що працюють з інтерактивними форматами, та можуть стати основою для подальших освітніх і наукових проектів.

## **Повнота викладення наукових положень, висновків і результатів в опублікованих працях**

Результати дослідження апробовані на численних наукових конференціях, що підтверджує їхню актуальність та інтегрованість у професійний дискурс. Опубліковано 15 наукових праць, зокрема статті у виданнях, індексованих міжнародними базами даних Scopus та Web of Science, що відповідає вимогам МОН до дисертаційних робіт.

### **Оцінка змісту роботи, її відповідність спеціальності**

Зміст дисертації повністю відповідає паспорту спеціальності 022 «Дизайн», оскільки автор послідовно досліджує як проектні принципи організації простору, так і композиційні та художньо-естетичні закономірності предметно-просторового середовища, що становлять ядро професійної компетентності дизайнера. У роботі детально розглянуто проблеми формування гармонійної просторової композиції, використання кольору, світла, фактури та матеріалів як інструментів художньої виразності. Важливо, що здобувач простежує еволюцію цих засобів від традиційної сценографії до складних інтерактивних і мультимедійних конфігурацій, що забезпечують ефект занурення.

Крім того, у дисертації акцентовано на інтеграції новітніх технологій (VR/AR-систем, 3D-моделювання, відеомепінгу, інтелектуального світлового та звукового дизайну), які істотно розширюють можливості дизайну імерсивних середовищ. Автор показує, як застосування цих технологій трансформує методику проектування, дозволяє створювати динамічні простори, що взаємодіють із глядачем на сенсорному, афективному та когнітивному рівнях.

Не менш важливим є і звернення до культурних контекстів – дослідження імерсивного простору як відображення національної ідентичності, історичних та соціокультурних кодів. Такий підхід забезпечує глибину аналізу і виводить роботу за межі вузько технічних чи естетичних

проблем, позиціонуючи просторовий дизайн як складник культурного діалогу.

Таким чином, дисертація органічно поєднує всі складові, передбачені спеціальністю «Дизайн»: проектування, композицію, естетику, технологічні інновації та культурну рефлексію, що підтверджує її повну відповідність обраній науковій спеціальності.

### **Зауваження та побажання**

Попри високий рівень виконання роботи, її цілісність та завершеність, доцільно окреслити кілька напрямів, які могли б бути розвинені у подальших наукових пошуках здобувача. Вони не знижують цінності дослідження, а радше позначають горизонти для його поглиблення та практичного вдосконалення.

1. У дисертації домінує якісний, описово-аналітичний підхід, що є цілком виправданим для мистецького дослідження. Проте з огляду на зростання інтересу до вимірюваності культурних практик, перспективним було б доповнити аналіз кількісними методами. Це можуть бути соціологічні опитування глядачів щодо рівня занурення, статистичні дані про відвідуваність імерсивних проєктів, heat-maps чи карти руху аудиторії в просторі, використання трекінгових технологій для фіксації траєкторій взаємодії. Такі інструменти дозволили б отримати додаткові емпіричні підтвердження ефективності дизайнерських рішень.

2. Автор слушно торкається музейних та інсталяційних практик, однак у перспективі дослідження могло б ширше інтегрувати міжгалузевий порівняльний аналіз. Імерсивний театр має очевидні точки дотику з кінематографом (особливо з інтерактивним кіно), відеоігровою індустрією (принципи нелінійного сторітелінгу, взаємодії), VR- та AR-досвідом (створення повністю віртуальних середовищ). Розгляд цих паралелей дозволив би показати, що просторовий дизайн імерсивного театру є частиною ширшого процесу трансформації візуально-комунікативних практик сучасності.

3. Дисертація ґрунтовно аналізує художні та дизайнерські параметри, проте важливо пам'ятати, що жоден імерсивний проєкт не існує поза економічним контекстом. Було б цінним додати елементи аналізу бюджетування постановок, собівартості використаних матеріалів і технологій, фінансової доцільності тих чи інших дизайнерських рішень. Вивчення взаємозалежності між художніми завданнями й ресурсними можливостями посилює практичне значення роботи для продюсерів і менеджерів культурних інституцій.

4. Важливим напрямом розвитку теми може стати більш докладне вивчення того, як різні групи глядачів сприймають імерсивні вистави. Зокрема, можна було б дослідити вплив віку, культурної підготовки, професійного досвіду чи навіть особистісних когнітивних особливостей на глибину занурення. Такий аналіз дозволив би проєктувати простір більш адресно й адаптивно, враховуючи специфіку аудиторії.

5. Імерсивний театр за своєю природою є ефемерним мистецтвом, а тому його документування та архівація є особливо проблемними. Було б цінним запропонувати методичні рекомендації щодо збереження досвіду реалізованих проєктів: 3D-сканування просторів, відеофіксація інтерактивних моментів, створення цифрових архівів сценаріїв і маршрутів глядача. Це сприяло б як збереженню культурної спадщини, так і подальшому аналізу та відтворенню імерсивних практик.

Підсумовуючи, зазначені зауваження є не критикою, а радше пропозиціями для розвитку дослідження у нових площинах. Вони відкривають можливості для міждисциплінарних студій, інтеграції емпіричних і економічних методів аналізу, а також для вдосконалення практик проєктування імерсивних просторів. Це підтверджує, що обрана тема має науковий і практичний потенціал, який може бути розвинутий у майбутніх дослідженнях здобувача.

## Загальний висновок

Дисертаційна робота Кучера Ростислава Станіславовича «Просторовий дизайн імерсивного театру в контексті мистецьких практик» є завершеним, ґрунтовним і самостійним науковим дослідженням, яке відповідає всім критеріям до дисертацій на здобуття ступеня доктора філософії.

Робота вирізняється актуальністю теми, науковою новизною, логічною структурою, багатою джерельною базою та практичним значенням отриманих результатів. Дисертант показав здатність самостійно вести науковий пошук, узагальнювати теоретичний матеріал, здійснювати аналітичні розвідки та пропонувати прикладні рекомендації.

На підставі здійсненого аналізу можна стверджувати, що дисертаційна робота Кучера Ростислава Станіславовича «Просторовий дизайн імерсивного театру в контексті мистецьких практик» відповідає спеціальності 022 «Дизайн» та «Порядку присудження ступеня доктора філософії та скасування рішення разової спеціалізованої вченої ради закладу вищої освіти, наукової установи про присудження ступеня доктора філософії», затвердженого Постановою Кабінету Міністрів України від 12 січня 2022 р. № 44, а його автор заслуговує на присудження ступеня доктора філософії за спеціальністю 022 «Дизайн».

### Офіційний опонент:

доктор філософських наук,  
професор, професор кафедри філософії  
Київського національного  
університету будівництва і архітектури

Алла ГОЦАЛЮК

5.09.2025

Гіднес завіряю про  
з науково-педагогічного  
та стратегічного розвитку



О. ДУШІНСЬКИЙ