

РЕЦЕНЗІЯ
на дисертаційну роботу
Кучера Ростислава Станіславовича
«Просторовий дизайн імерсивного театру в контексті мистецьких практик», подану на здобуття ступеня доктора філософії
у галузі знань 02 «Культура і мистецтво»
за спеціальністю 022 «Дизайн»

Актуальність теми дослідження. Дисертація присвячена комплексному аналізу просторового дизайну імерсивного театру як ключового чинника формування професійного досвіду в сучасних мистецьких практиках. Актуальність теми зумовлена інтенсивним поширенням імерсивних форматів у світовому та українському мистецькому процесі, розширенням інструментарію сценографії за рахунок цифрових технологій та зсувом до партиципаторних моделей взаємодії з глядачем. У вітчизняному дискурсі проблематика просторового дизайну імерсивного театру залишається теоретично фрагментованою; дослідження Кучера Р. С. пропонує цілісну концептуалізацію явища на перетині дизайну, театрознавства, культурології та медіамистецтва. Практичний запит на такі розвідки очевидний як для творчих команд, так і для освітніх програм дизайн-напрямку.

Мета дисертації – з'ясувати тенденції та концептуально-технологічні особливості просторового дизайну імерсивного театру в контексті сучасних мистецьких практик. Логіка поставлених завдань відповідає заявленій меті: від аналітики джерельної бази й уточнення понятійного апарату до визначення засобів та ролі просторового дизайну у створенні ефекту занурення.

Об'єкт – просторовий дизайн імерсивного театру як складова сучасного сценічного мистецтва; предмет – художньо-естетичні принципи та інноваційні засоби просторового дизайну у творенні імерсивного досвіду. Методологія коректно поєднує аналітичний, історичний та кейс-метод, що дозволило авторові зіставити теоретичні позиції з апробованими практиками (site-specific, вистави-променада, мультимедійні перформанси тощо) і

запропонувати органічну модель просторово-комунікативної системи імерсивної постановки.

Відповідність змісту розділів заявленій темі. Дисертація складається зі вступу, трьох розділів із підрозділами, висновків, списку джерел і додатків (загалом 220 ст., із них 146 ст. основного тексту). Структура є логічною та співмірною завданням.

У Розділі 1 автор обґрунтовує теоретико-методологічні засади: систематизовано історіографію, аргументовано міждисциплінарний підхід, уточнено понятійно-категоріальний апарат («імерсивний театр», «мистецькі практики», «дизайн простору», «site-specific», «енвайронмент», «вистава-променад», «мультимедійні технології»). Важливим є трактування просторово-сценічного середовища як цілісної візуально-комунікативної системи.

У Розділі 2 дисертант простежує еволюцію просторового дизайну від фізичного середовища до віртуалізованих просторів та аналізує доміанти імерсивного досвіду: ефект «занурення» (британська традиція), партиципаторні практики, «реалістичність» інтер'єрного дизайну (бельгійські та німецькі практики), інтеграцію мультимедійних технологій (кінетичний відеомепінг, інтелектуальний світловий/звуковий дизайн).

У Розділі 3 увага акцентується на стратегічних вимірах просторового дизайну: «сценарність простору» та афективний дизайн («архітектура афекту»), естетика залучення у перформативних практиках початку XXI ст., мультимодальність і національна ідентичність у сучасному українському сценічному дизайні з аналізом актуальних постановок. Важливо, що автор демонструє не лише опис, а й аналітичну рамку для інтерпретації локального досвіду.

Заявлені положення **наукової новизни** кореспондують зі змістом і мають переконливу доказову базу:

1. Уперше у вітчизняній теорії дизайну комплексно досліджено просторовий дизайн імерсивного театру як багатовекторне явище (естетичний,

технологічний, комунікативний виміри) та його функціональну роль у формуванні імерсивного досвіду.

2. Виявлено основні напрями просторового дизайну: ефект «занурення», партиципаторні практики, «реалістичність» інтер'єрних рішень, активна інтеграція мультимедіа як підстави афективного середовища.

3. Уточнено категоріальний апарат з урахуванням специфіки імерсивних просторів; поглиблено уявлення про дизайн простору як конструктор наративу (послідовність переходів, інтерактивні вузли, індивідуалізація траєкторій глядача).

4. Розвинуто концепт синтетичної природи просторового дизайну (архітектура, сценографія, інтерактив, мультимедіа) та висвітлено авторський підхід до «архітектури афекту», яка заміщує лінійний сюжет конфігурацією перед-емоційних станів.

Усі пункти новизни узгоджені з матеріалами розділів та підкріплені кейс-аналізом міжнародних й українських практик.

Теоретична цінність полягає у формуванні узгодженої моделі просторово-комунікативної системи імерсивної вистави та уніфікації термінології для подальших досліджень. Практичну значущість становлять рекомендації для архітекторів, сценографів, дизайнерів простору, режисерів і продюсерів імерсивних проєктів, а також застосування результатів у навчальних курсах із просторового дизайну, імерсивного сторітелінгу та проєктування інтерактивних мистецьких середовищ.

Повнота викладення наукових положень, висновків і результатів в опублікованих працях. Джерельний корпус є репрезентативним і сучасним; поєднує теоретичні праці з матеріалами кейс-аналізу різних форматів та локацій. Результати апробовано на всеукраїнських конференціях у 2022–2024 рр.; опубліковано 15 праць, серед яких – стаття у фаховому виданні України та 2 статті у виданнях, індексованих Scopus і Web of Science Core Collection. Обсяги апробації та публікацій відповідають вимогам до дисертацій робіт за ступенем доктора філософії.

Оцінка змісту роботи, її відповідність спеціальності. Зміст дисертації повністю корелює з паспортом спеціальності 022 «Дизайн»:

- досліджено методологію проектування просторових рішень;
- проаналізовано естетичні й композиційні принципи предметно-просторового середовища;
- обґрунтовано інтеграцію цифрових технологій (VR/AR, 3D-моделювання, інтелектуальні світло- та звукосистеми) у формуванні імерсивного простору;
- розкрито комунікативні та сценарні функції просторового дизайну, у т.ч. в аспекті національно-культурної ідентичності.

Зауваження та побажання:

1. Враховуючи стрімку динаміку галузі, доцільно ширше опрацювати найновіші англійські публікації 2023–2025 рр. (зокрема щодо інтерактивних сенсорних інтерфейсів та просторів з адаптивною акустикою), щоб посилити порівняльний зріз.

2. Частину категорій («архітектура афекту», «імерсивна образність») варто подати з чіткішими вимірюваними індикаторами/параметрами для можливості подальших емпіричних перевірок у прикладних проектах.

3. Цікаво виглядав би короткий інструментарій оцінювання індивідуалізованих траєкторій (heat-map руху, фокус-трекінг, післяпоказові опитування), що підсилить практичну компоненту для продюсерів та дизайнерів.

4. Доцільно розширити опис вітчизняних проектів кількома фасетами (виробничий pipeline, ергономіка маршрутизації, безпекові протоколи), аби краще зафіксувати локальні специфіки менеджменту й мережових співпраць.

5. У додатках варто подати стислу таксономічну схему типів імерсивних просторів (site-specific / променада / мультимедійні середовища) із зазначенням ключових параметрів: щільність взаємодії, ступінь керованості фокуса, технологічна насиченість.

