

**ВІДГУК**  
**офіційного опонента**  
**кандидата мистецтвознавства, старшого викладача**  
**Габреля Тараса Миколайовича**  
**на дисертаційну роботу Працкова Романа Євгеновича**  
**«Відеодизайн в системі образотворення сучасного сценічного мистецтва»,**  
**представлену на здобуття ступеня доктора філософії**  
**з галузі знань 02 Культура і мистецтво**  
**зі спеціальності 022 Дизайн**

**Актуальність теми дисертації.** Сценічні практики цифрового суспільства, що стало полем дослідження у дисертації Р. Працкова, характеризуються активним впровадженням 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 технологій і мистецтва внаслідок поєднання елементів анімації, моушн-графіки, кіновиробництва та цифрового мистецтва. Сьогодні цей проєктний напрям активно розвивається, що зумовлено тенденцією глобальної популяризації різноманітних цифрових технологій. Проте, як слушно зауважив у дисертації здобувач, незважаючи на актуальність і широку сферу застосування інструментарію відеотехнологій у сучасній дизайнерській практиці, наукове осмислення відеодизайну перебуває на початковому етапі. У контексті вищезазначеного, актуальність порушеної наукової проблеми у дисертації Р. Працкова «Відеодизайн в системі образотворення сучасного сценічного мистецтва» є беззаперечною.

**Оцінка обґрунтованості наукових результатів дисертації, їх достовірності та новизни.** Наукова новизна результатів дисертації є переконливою і полягає у наступному: у межах дослідження здобувачем було вперше визначено роль відеодизайну в системі образотворення сучасних

сценічних практик України; запропоновано типологізацію проєктно-технічних прийомів створення відеоконтенту; виявлено та систематизовано особливості створення продукту відеодизайну в системі образотворення сучасних сценічних практик, які залежать від художньої концепції сценічного твору, його жанру та функцій відеоконтенту у провідному чи супровідному форматах; досліджено генезу відеодизайну як самостійного напряму дизайн-діяльності у світовому контексті на основі його мультимедійної праформи – відеоарту; виявлено специфіку художньо-технічних засобів відеомепінгу; з'ясовано особливості використання кінетичної типографіки у відеодизайні, що передбачають 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 та візуально-концептуальні особливості мультимедійного дизайн-продукту 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 залучення відеотехнологій, що презентовано в Україні інтерактивними елементами цифрової сценографії, посиленням загального візуального образу номерів через графічні та відеотехнічні засоби; досліджено та аргументовано засоби формування і напрями розвитку візуально-образної мови відеодизайну в системі образотворення сучасних сценічних практик в Україні, що передбачає подальше опанування інноваційних дизайн-прийомів і розширення комбінаторної варіативності відео технологій.

Дисертацію виконано в межах цільової комплексної теми наукових досліджень Київського національного університету культури і мистецтв

«Візуальні комунікації у формуванні особистості і соціуму» (номер державної реєстрації 0122U001117).

**Оцінка змісту дисертації, її завершеність та дотримання принципів академічної доброчесності.** Представлена дисертація є завершеною науковою роботою і відповідає принципам академічної доброчесності. За результатами перевірки дослідження на текстові співпадіння можна зробити висновок, що дисертація Працкова Романа Євгеновича є його самостійною авторською працею і не містить елементів фальсифікації, компіляції, фабрикації, плагіату та запозичень. Використані ідеї, результати і тексти інших авторів мають належні посилання на відповідне джерело, а цитати оформлені, згідно з методичними вимогами.

**Мова та стиль викладення результатів.** Дисертація написана українською мовою і має анотацію в англійському перекладі. Результати дослідження викладені автором послідовно і грамотно, стиль тексту дисертації відповідає науковим стандартам.

Дисертаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, проміжних і загальних висновків, списку використаних джерел і додатків. Загальний обсяг дисертації – 218 сторінок, з яких основний текст займає 144 сторінки. У межах розробки теми здобувачем опрацьовано 235 бібліографічних позицій.

У *вступі* висвітлені всі обов'язкові для цієї структурної частини компоненти: актуальність обраної теми та ступінь її вивчення, об'єкт, предмет, мета, завдання, структура та методи дослідження, публічна апробація його результатів, а також наукова новизна та практичне значення.

*Перший розділ* дисертації присвячений огляду фундаментальних питань відеодизайну в науковій літературі, уточненню ключових понять цього проєктного напрямку та актуальним термінологічним визначенням. У ньому послідовно проаналізовано еволюцію наукових підходів до вивчення відеодизайну, розкрито його взаємозв'язки з медіаартом, сценографією та

сучасними формами цифрової візуальності. Автор здійснює критичний перегляд основних дефініцій, пропонуючи їхню систематизацію з урахуванням новітніх практик у сфері сценічного мистецтва, що забезпечує більш чітке окреслення предметного поля дослідження. Важливою складовою є також узагальнення сучасного термінологічного апарату, який включає як традиційні поняття, так і нещодавно запроваджені категорії, що відображають трансформацію художньо-проектної діяльності під впливом цифрових технологій. Таким чином, перший розділ виконує методологічну функцію, формуючи теоретичний фундамент подальших досліджень і закладаючи основу для всебічного аналізу ролі відеодизайну в системі образотворення сучасного сценічного мистецтва.

У *другому розділі* дисертаційної роботи простежується генеза та сучасний стан відеодизайну у світових сценічних практиках крізь призму актуальних мультимедійних технологій. У підрозділі 2.1 розкрито динаміку розвитку відеодизайну у зв'язку з поширенням нових технічних засобів — від класичних форм відеопроєкцій до застосування проєкційного мапінгу, доповненої та віртуальної реальності, інтерактивних систем. Підрозділ 2.2 присвячений аналізу типології та функціонального призначення основних прийомів відеодизайну: фонового та об'ємного проєктування, інтерактивних рішень, поєднання відеоряду зі світловим і звуковим дизайном. Окремо окреслено, як ці прийоми виконують різні проєктні функції — від створення просторових ілюзій до активної трансформації сценічної дії та взаємодії з актором. У підрозділі 2.3 зосереджено увагу на зарубіжному досвіді використання відеоконтенту у театральному, музичному та видовищному мистецтві, наведено приклади знакових постановок і проаналізовано практики провідних режисерів і художників, що засвідчують зростання ролі відеодизайну як повноправного інструмента художнього образотворення. У цілому, другий розділ демонструє широке охоплення світового контексту й окреслює основні підходи до

систематизації відеодизайну, що створює ґрунтовну основу для подальшого аналізу українських практик у наступному розділі.

У *третьому розділі* дисертації розглядається художньо-проектний інструментарій відеодизайну у контексті сучасної української сценографії. У підрозділі 3.1 проаналізовано креативні підходи, які використовують українські сценографи, акцентуючи увагу на інноваційних стратегіях поєднання традиційних сценографічних прийомів із цифровими технологіями. Зокрема, в пункті 3.1.1 показано, як синергія класичних сценічних рішень і відеопроєкцій створює нову якість сценічного простору, розширює драматургічні можливості постановки та формує у глядача ефект імерсії. У підпункті 3.1.2 досліджено принципи відеооформлення концертних івентів в Україні, де відеодизайн виступає не лише як візуальний фон, а як активний чинник формування образності музичного дійства та комунікації з аудиторією. Підрозділ 3.2 присвячено концептуалізації формування візуально-образної мови відеодизайну в системі сучасного сценічного мистецтва України: визначено основні художні принципи, стилістичні особливості та комунікативні функції, що закріплюють за відеодизайном статус повноцінного складника образотворення. Таким чином, третій розділ демонструє специфіку розвитку відеодизайну в українському контексті, окреслює його креативний потенціал і підкреслює значення для подальшого становлення національної сценографічної школи.

*Загальні висновки* складаються з восьми позицій, що зумовлено сформульованими на початку дослідження завданнями і є логічним підсумком виконаної наукової роботи. Візуальний матеріал, розміщений у додатках до дисертації, вдало проілюстрував весь дослідницький процес, у тому числі — підсумкові авторські висновки.

**Оприлюднення результатів дисертаційної роботи.** Наукові результати дисертації висвітлені у форматі наукових публікацій в Україні та за кордоном: зокрема, 3 статті опубліковано у наукових фахових видань України категорії

«Б»; 2 статті (у співавторстві) – у періодичних наукових виданнях, проіндексованих у базі даних Scopus; 5 праць апробаційного характеру розміщено у збірниках матеріалів міжнародних і всеукраїнських наукових конференцій.

Вищенаведені публікації достатньою мірою розкривають основні наукові результати дисертації, відповідно до вимог пп. 8-9 «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.

#### **Недоліки, зауваження, дискусійні питання до дисертаційної роботи.**

У процесі ознайомлення з дисертацією Працкова Р.Є. було сформульовано такі зауваження та коментарі:

1. Джерельна база дисертації виглядає переконливою, однак певних фундаментальних напрацювань світової науки у ній бракує. Зокрема, збагатив би теоретичний каркас дослідження підхід, запропонований провідним теоретиком нових медіа професором Левом Мановичем у його праці *The Language of New Media* (2001), у якій системно визначено ключові властивості цифрових медіа — модульність, варіативність, автоматизацію та чисельне представлення. Залучення даної ідеї дозволило б у першому розділі поглибити понятійно-категоріальний апарат, пояснивши принципову відмінність відеодизайну від традиційної сценографії; у другому розділі (надати цілісну теоретичну основу опису новітніх мультимедійних технологій, показавши їхню логіку як прояв базових властивостей цифрових медіа та обґрунтувати типологію прийомів відеодизайну, пов'язавши її з фундаментальними характеристиками нових медіа.

2. Важливим доповненням до дисертації також став би концепт ремедіації, запропонований американськими дослідниками Джеймсом Девідом

Болтером і Річардом Артуром Грузіном у впливовій книзі *Remediation: Understanding New Media* (1999). Його центральна ідея полягає в тому, що нові медіа не існують у вакуумі, а завжди вибудовують себе через переробку й трансформацію попередніх медійних форм, коливаючись між прагненням «імедіації» — створення ілюзії прозорої реальності — та «гіпермедіації», яка навпаки підкреслює видимість і штучність медіа. Там, де аналізується взаємодія сценічної дії й відеопроєкції у дисертації, ця ідея могла б суттєво посилити аргументацію: замість простого опису технічних та художніх прийомів відеодизайну могло б бути показано, як саме відеопроєкція ремедіює театральну традицію, іноді «стираючи» межу між сценою та екраном, а іноді навпаки — акцентуючи на своїй автономності й візуальній надмірності. Таким чином, робота отримала б глибший теоретичний вимір і була б вписана в ширший контекст осмислення нових медіа у сучасному мистецтвознавчому дискурсі.

3. Суттєвого підсилення історико-теоретичної основи дослідження могло б надати звернення до фундаментальної монографії німецького мистецтвознавця Олівера Грау *Virtual Art: From Illusion to Immersion* (2003). У цій праці занурювальні медіа осмислюються як безперервна традиція — від панорам і діорам до сучасних VR-інсталяцій — із особливим наголосом на тілесному сприйнятті та риториці впливу. Використання цієї рамки дозволило б у теоретичному розділі показати історичну тяглість сценічних відеопроєкцій, в аналітичній частині — чітко розрізнити виміри «ілюзії», «занурення» та «інтерактивності» й включити тіло глядача як ключовий параметр дизайну, а у висновках — звернути увагу на медіа-археологічні аспекти документації таких, за своєю природою, ефемерних рішень.

4. Також могли б суттєво підсилити дисертацію напрацювання з монографії Кріса Салтера *Entangled: Technology and the Transformation of Performance* (2010), де переконливо розкрито ідею взаємопроникнення технологій і перформативних практик. Центральним положенням цієї книги є те,

що технічні засоби не функціонують як зовнішнє доповнення до сценічної дії, а стають активними учасниками перформансу, створюючи разом із тілом актора та глядацькою присутністю єдину динамічну систему. У дисертації, де видовищні та рекламні форми з відеопроєкціями розглядаються переважно з погляду ефектності та композиційних рішень, відчутно бракує саме цього аналітичного підходу. Його використання дозволило б показати, що відеодизайн не просто «оздоблює» сцену, а формує нову структуру перформативності, де технологія і людська дія стають невід'ємними елементами єдиного мистецького процесу.

5. Істотно підкріпила б дисертацію і фундаментальна монографія Крістіани Пол Digital Art (2023), яка сьогодні вважається одним із найвпливовіших міжнародних оглядів цифрового мистецтва та є одним із найсучасніших релевантних джерел. У ній простежено розвиток цифрових практик від ранніх експериментів до сучасних VR/AR-інсталяцій, а також показано, як технології змінюють саму концепцію художності, авторства та глядацького досвіду. Для роботи, де розглядається сценічний відеодизайн і використання імерсивних технологій, звернення до цього джерела дозволило б вписати аналіз у ширший контекст глобального digital art, структурувати приклади через усталені типології та посилити аргументацію щодо культурної та інституційної значущості досліджуваного феномена.

Висловлені коментарі та зауваження жодним чином не впливають на загальну позитивну оцінку дисертації і не зменшують її наукової цінності та практичної значущості.

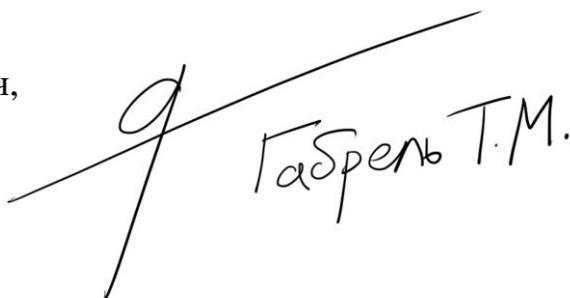
**Висновок про дисертаційну роботу.** Вважаю, що дисертаційна робота здобувача ступеня доктора філософії Працкова Романа Євгеновича на тему **«Відеодизайн в системі образотворення сучасного сценічного мистецтва»** виконана на високому науковому рівні, не порушує принципів академічної доброчесності та є завершеним науковим дослідженням, сукупність

теоретичних та практичних результатів якого розв'язує наукове завдання, що має істотне значення для спеціальності 022 Дизайн галузі знань 02 Культура і мистецтво. За актуальністю, практичною цінністю та науковою новизною представлена дисертація повністю відповідає вимогам чинного законодавства України, що передбачені в п. 29 Постанови Кабінету Міністрів «Про затвердження Порядку підготовки здобувачів вищої освіти ступеня доктора філософії та доктора наук у закладах вищої освіти (наукових установах)» від 23 березня 2016 р. №261 зі змінами, внесеними згідно з Постановами КМ №283 від 03.04.2019 р. та №502 від 19.05.2023 р., а також п. 6 «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.

На підставі вищезазначеного Працков Роман Євгенович заслуговує на присудження ступеня доктора філософії в галузі знань 02 Культура і мистецтво за спеціальністю 022 Дизайн.

**Офіційний опонент:**

Кандидат мистецтвознавства, ст. викладач,  
Національний університет  
«Львівська політехніка»  
Тарас ГАБРЕЛЬ

Handwritten signature of Taras Gabryel in black ink, consisting of a stylized initial 'Г' followed by the full name 'Габрель Т.М.'.

М.П.

« 4 » вересня 2025 року