

ЗАТВЕРДЖУЮ
віце-президент з науково-педагогічної роботи
Київського національного
університету культури і мистецтв



Оксана ОЛІЙНИК

Меню _____ **2025 р.**

ВИСНОВОК

про наукову новизну, теоретичне та практичне значення результатів дисертації
Кучера Ростислава Станіславовича
«Просторовий дизайн імерсивного театру в контексті мистецьких практик»,
поданої на здобуття ступеня доктора філософії
за спеціальністю 022 – дизайн

Актуальність теми дослідження. У сучасному сценічному мистецтві дедалі більшого значення набувають інноваційні форми просторової організації дійства, серед яких особливе місце посідає імерсивний театр. Його поява стала результатом розвитку перформативних і експериментальних практик ХХ – початку ХХІ століть, у яких глядач набуває статусу учасника, а простір – ключової складової художнього впливу. Імерсивний театр трансформує традиційне розуміння сценічного простору, формуючи дизайн-середовище, орієнтоване на тілесну, сенсорну та емоційну взаємодію з глядачем.

Просторовий дизайн у цьому контексті відіграє не допоміжну, а визначальну роль: він не лише формує середовище вистави, а й виконує структуротворчу, комунікативну та драматургічну функції. Особливість імерсивного театру полягає у відсутності фіксованої сцени та необхідності проектування гнучкого, адаптивного простору, що забезпечує повне занурення глядача у подію. Це зумовлює потребу в спеціальному дослідженні художньо-

естетичних принципів та інноваційних засобів, які використовуються у формуванні простору вистави.

Незважаючи на наявність окремих наукових публікацій, присвячених імерсивним практикам, питання просторового дизайну в цих дослідженнях, як правило, розглядається фрагментарно або як другорядний компонент. В українському науковому середовищі імерсивний театр аналізується переважно крізь призму культурних або режисерських підходів (О. Губернатор, М. Ковальчук, М. Лелик), тоді як дизайнерський аспект його просторової організації залишається недостатньо опрацьованим. Наразі не сформовано цілісної концепції просторового дизайну імерсивного театру, що інтегрує сценографічні, архітектурні та цифрові компоненти у межах сучасних мистецьких практик.

У зарубіжному науковому дискурсі імерсивний театр розглядається як простір специфічного тілесного і сенсорного досвіду. Зокрема, праці Дж. Мачон висвітлюють феноменологічні аспекти взаємодії глядача з середовищем вистави; А. Олстон аналізує імерсивні практики крізь призму участі та просторової взаємодії; Р. Біггін зосереджується на афективному впливові простору в умовах перформативності. Незважаючи на концептуальну глибину цих досліджень, дизайнерський аспект організації імерсивного середовища залишається поза межами їх аналізу.

Актуальність дослідження підтверджується активним поширенням імерсивних театральних проєктів в Україні, зокрема таких, як «Remote Kyiv» («UZahvati»), «Аркан» («Totem Dance Theatre»), «Сліпота» (театр «Мізантроп»), «1984» (Театр на Подолі), «Повернення» (211steps) тощо. Ці ініціативи демонструють зацікавленість як творчої спільноти, так і аудиторії у нових формах просторової драматургії. У багатьох із них саме дизайн середовища є ключовим чинником досягнення ефекту занурення, що актуалізує потребу в ґрунтовному аналізі специфіки його побудови.

Таким чином, вибір теми дослідження зумовлений як недостатнім теоретичним опрацюванням просторового дизайну в імерсивному театрі, так і практичною необхідністю вироблення нових проектних підходів до організації театрального середовища. Дослідження художньо-естетичних принципів і дизайнерських стратегій створення простору занурення сприятиме розвитку методології дизайну в галузі сценічного мистецтва та розширенню інструментарію сучасного художника-дизайнера.

Метою дослідження є вивчення тенденцій розвитку просторового дизайну імерсивного театру, його концептуальних та технологічних особливостей у контексті сучасних мистецьких практик.

Особистий внесок здобувача. Запропонована дисертація є самостійно виконаним науковим дослідженням, у якому вперше комплексно проаналізовано просторовий дизайн імерсивного театру як складову сучасного сценічного мистецтва. У роботі розкрито художньо-естетичні принципи та інноваційні засоби створення ефекту занурення в межах актуальних мистецьких практик. Теоретичні положення, методологічні засади, термінологічні уточнення й аналітичні висновки сформульовано автором самостійно. Частина публікацій за темою дисертації виконана у співавторстві; у цих роботах здобувачем самостійно проаналізовано матеріал та сформульовано наукові положення, що відображені в основних результатах дослідження.

Ступінь обґрунтованості наукових положень, висновків і рекомендацій, які захищаються.

Сформульовані наукові положення, висновки та рекомендації, представлені у дисертаційному дослідженні Р.С. Кучера, є методологічно обґрунтованими і достовірними, базуються на комплексному дослідженні просторового дизайну в імерсивному театрі як новітньої форми сценічної організації, що інтегрує технологічні, естетичні, комунікативні та культурологічні аспекти взаємодії з глядачем. Зміст дисертації та структура викладення основних положень свідчать про повноту розкриття поставлених

автором науково-практичних завдань у межах наукового дослідження. У дисертації чітко сформульовано усі складові вступної частини роботи: обґрунтування вибору теми дослідження, мету і завдання, наукову новизну і практичну значущість одержаних результатів, об'єкт і предмет дослідження, його структуру. Це засвідчує про професійну орієнтацію автора у проблемі, вміння працювати з масивом літератури та джерельної бази, яка професійно відібрана і достатньо критично осмислена. На основі аналізу джерел здобувачем сформовано теоретико-методологічні засади дослідження.

Здобувачу вдалося послідовно та логічно висвітлити всі змістовно вагомні аспекти дослідження. У роботі просторовий дизайн імерсивного театру розглядається як багатовекторне явище, що охоплює естетичний, технологічний і комунікативний рівні. Простір аналізується не як нейтральне оформлення події, а як активна структура, що формує індивідуальну модель театрального досвіду. Акцент зроблено на семіотичних, сенсорних і афективних властивостях середовища, яке здатне продукувати тілесний резонанс і емоційну залученість глядача. Просторовий дизайн імерсивного театру окреслено як художньо-комунікативну систему, що бере участь у конструюванні подієвого й перцептивного виміру театру.

Процеси еволюції просторового дизайну охоплюють перехід від традиційної сценічної архітектоніки до гнучких, адаптивних і цифрово-інтегрованих середовищ. У роботі простежено зміну функцій простору: від тла для дії до самостійного чинника драматургії, що формує маршрут, наративну логіку й естетику взаємодії. У контексті розвитку імерсивного театру розглянуто зміщення ролі дизайнера – від створення декорацій до архітектури досвіду. Просторовий перехід трактується як драматургічний ресурс, що індивідуалізує сприйняття події.

Типологізація просторового дизайну імерсивного театру ґрунтується на характері взаємодії з глядачем. У дисертації простір інтерпретується як система художнього впливу, що включає навігаційні, партиципативні, мультимодальні

та рефлексивні моделі. Такий метод дає змогу простежити вплив середовища на фізичну, когнітивну й афективну участь глядача, а також визначити його функціональну роль у конструюванні взаємодії.

Цифрові технології розглядаються як провідні засоби трансформації простору. Просторовий дизайн у сучасному імерсивному театрі включає світлові, звукові, температурні, тактильні ефекти, що створюють сенсорну драматургію. Особливу увагу зосереджено на VR/AR технологіях, відеомепінгу, проєкціях, які не лише ускладнюють візуальний рівень, але й змінюють онтологію середовища – від матеріального до гібридного, від реального до синтезованого. У межах дослідження цифрові стратегії дизайну інтерпретуються як чинники сценографічної динаміки.

Функціональні можливості просторового дизайну аналізуються крізь комунікативну, афективну, когнітивну й культурно-репрезентативну призму. У дисертації висвітлено значення простору як середовища формування емоційного стану глядача, де сценарна логіка поєднується з афективним дизайном. Окреслено понятійне поле дослідження, що включає категорії «імерсивність», «енвайронмент», «site-specific», «вистава-променад», які використовуються як основа концептуального аналізу просторових стратегій.

У дисертації акцент зроблено на мультимодальності як способі реконфігурації національної ідентичності. У наведених здобувачем прикладах просторовий дизайн функціонує як архітектура пам'яті, що забезпечує візуально-семіотичне структурування колективного переживання. Українські імерсивні проєкти демонструють специфіку локальних дизайнерських підходів, чутливість до просторових метафор, матеріальності й драматургії переходу.

На прикладі низки імерсивних постановок охарактеризовано розмаїття моделей просторового дизайну. Традиційні та трансформовані театральні простори демонструють руйнування четвертої стіни та багаторівневу структуру взаємодії. Site-specific формати виявляють здатність простору інтегрувати культурний контекст і архітектурну тканину місця. У VR-виставах і VR-квестах

дизайн поєднує функції гейміфікації, навігації та сенсорного занурення. Імерсивні інсталяції презентуються як середовища афективного досвіду, де дизайн слугує засобом передачі концептуальних і сенсорних повідомлень.

У результаті дослідження просторовий дизайн імерсивного театру розглядається як інтегральний інструмент створення нових моделей взаємодії у межах сучасного сценічного мистецтва.

Основні результати дослідження, ступінь їх наукової новизни та значущості.

Наукова новизна одержаних результатів полягає у тому, що:

уперше:

– у вітчизняній теорії дизайну комплексно досліджено просторовий дизайн імерсивного театру як багатовекторне явище, що об'єднує естетичні, технологічні та комунікативні аспекти, та його функціональну роль у формуванні імерсивного досвіду в контексті сучасних мистецьких практик;

– виявлено сутність та основні напрями просторового дизайну імерсивного театру, серед яких – створення ефекту занурення (на прикладі проєктів «Punchdrunk» та «Dreamthinkspeak» у Великій Британії), реалізація партиципаторних практик (у постановках «U!Zahvati» та «Дикого театру» в Україні), а також інтеграція мультимедійних технологій у побудову афективного середовища (у проєктах «Rain Room», «The Weather Project», «The Infinite Hotel»);

уточнено:

– понятійно-категоріальний апарат дослідження, зокрема, дефініції «імерсивний театр», «мистецькі практики», «дизайн простору», «site-specific», «енвайронмент», «вистава-променад», «мультимедійні технології», з урахуванням їхньої специфіки в контексті імерсивних просторів;

– уявлення про просторовий дизайн як ключовий елемент формування наративу в імерсивному театрі, де послідовність просторових переходів та

інтерактивні елементи стають визначальними для розвитку історії та індивідуалізації глядацького досвіду;

– положення про взаємозв'язок між просторовим дизайном та активною участю глядача, виокремлюючи дизайн як каталізатор перетворення пасивного спостерігача на активного співтворця художнього дійства;

набули подальшого розвитку:

– ідея про синтетичну природу просторового дизайну імерсивного театру, що поєднує архітектурні, сценографічні, інтерактивні та мультимедійні рішення для досягнення максимального ефекту занурення;

– позиція щодо значення новітніх технологій (віртуальна та доповнена реальність, 3D-моделювання, інтелектуальний світловий та звуковий дизайн) як фундаментальних засобів просторового дизайну, що розширюють межі художньої виразності та можливості взаємодії з глядачем;

– положення про глядацьке сприйняття та інтерактивну взаємодію засобами просторового дизайну в імерсивному театрі;

– уявлення про художньо-естетичні особливості розвитку просторового дизайну імерсивного театру в українському контексті. Виявлено специфіку вітчизняних дизайнерських підходів до організації сценічного простору та здійснено аналіз сучасних українських імерсивних театральних постановок;

– уявлення про еволюцію просторового дизайну – від традиційної сценографії до багатовимірного середовища, що функціонує на тілесно-афективному рівні;

– дизайнерські стратегії створення афективного середовища в імерсивному театрі, що активізує перед-емоційне сприйняття глядача.

Теоретичне значення дослідження. Дослідження просторового дизайну імерсивного театру у контексті сучасних мистецьких практик відкриває нову концептуальну площину для осмислення сценічного простору як активного чинника взаємодії з глядачем. У роботі запропоновано розгляд просторового дизайну не лише як складника візуального оформлення, а як самостійного

художньо-комунікативного механізму, що моделює афективне, сенсорне та інтелектуальне залучення учасника дійства. Теоретичною новизною дисертації є розробка категоріального поля, яке включає уточнені й уперше систематизовані поняття: «імерсивний театр», «дизайн сценічного простору», «енвайронмент», «вистава-променад», «site-specific середовище», «партиципаторні практики», «композиція предметно-просторового середовища», «технології просторової ілюзії», «цифрова взаємодія з учасником дійства». У роботі доведено, що саме просторовий дизайн формує відчуття присутності й залученості, виконуючи функції навігації, ідентифікації, символічного кодування та трансформації сприйняття.

Для досягнення поставленої мети використано комплекс методів, серед яких визначальним є дизайнерський, що дає змогу розглядати простір як проектну категорію та складову візуально-комунікативної системи. Допоміжними в дослідженні постають феноменологічний, історичний, аналітичний, емпіричний та порівняльний методи, які надали змогу виявити багаторівневу природу просторової взаємодії, враховуючи як художні, так і сенсорні, символічні, соціокультурні аспекти. Феноменологічний аналіз дозволив виявити сенсорну природу просторового досвіду, зокрема через дотик, звук, освітлення та матеріальність середовища. Історичний метод надав змогу простежити зміну уявлень про театральний простір від традиційної сценічної коробки до site-specific та вистав-променадів. Особливу увагу приділено мультимедійним технологіям, зокрема використанню кінетичного відеомепінгу, інтерактивного аудіо-середовища, світлових алгоритмів, цифрових сенсорів і доповненої реальності як засобів створення сценографічної динаміки. Метод емпіричного аналізу застосовано для розгляду конкретних кейсів сучасних постановок, які репрезентують різні моделі просторової взаємодії та композиційних рішень.

У роботі також проаналізовано засоби побудови композиції предметно-просторового середовища, зокрема модульність, змінність структури,

тактильність матеріалів, а також вплив освітлення й кольористики на емоційне налаштування глядача. Просторовий дизайн імерсивного театру представлено як інструмент створення багаторівневого досвіду, в якому зміст передається не лише через сюжет чи текст, а передусім – через простір, у якому відбувається подія. Таким чином, у дисертації послідовно обґрунтовано положення про те, що просторовий дизайн є не лише елементом сценічної організації, а складною художньою системою, що виконує драматургічну, естетичну та комунікативну функції в сучасному імерсивному театрі.

Практичне значення одержаних результатів дослідження полягає в можливості використання цілого ряду положень і висновків дисертації в якості практичних і теоретичних рекомендацій для архітекторів, дизайнерів простору, сценографів, режисерів, продюсерів імерсивних проєктів, театрознавців, культурологів та фахівців з нових медіа. Результати дослідження можуть стати підґрунтям для подальшого вивчення просторового дизайну в імерсивному театрі та суміжних мистецьких практиках в межах різних спеціальностей, таких як дизайн, режисура, театрознавство, культурологія, а також можуть бути використані: при розробці та викладанні спецкурсів з просторового дизайну імерсивних середовищ, імерсивного сторітелінгу та проєктування інтерактивних мистецьких просторів; у процесі створення відповідних навчально-методичних посібників для здобувачів вищої освіти мистецьких і дизайнерських спеціальностей; при формуванні концепцій та реалізації інноваційних імерсивних проєктів у сучасному театральному мистецтві, музейній справі, культурних інсталяціях та інтерактивних експозиціях. Одержані результати сприятимуть поглибленню розуміння ролі просторового дизайну в сучасних мистецьких практиках, підвищенню якості підготовки фахівців у галузі дизайну та мистецтва, а також стимулюватимуть подальший розвиток імерсивного театру в Україні.

Достовірність одержаних результатів Достовірність одержаних результатів у дисертаційному дослідженні Р.С. Кучера забезпечується

використанням широкої теоретичної бази, що включає фундаментальні праці вітчизняних та провідних зарубіжних дослідників у галузі просторового дизайну, сценографії та імерсивних мистецьких практик; застосування комплексу взаємопов'язаних методів дослідження, релевантних меті та завданням роботи; апробацією основних положень і результатів дослідження на всеукраїнських наукових конференціях; публікацією результатів дослідження у фаховому науковому виданні України та в періодичних наукових виданнях, включені до наукометричних баз Scopus та Web of Science Core Collection; ступенем підготовки результатів дослідження до впровадження у навчальний процес та практичну діяльність дизайнерів; логічною структурою дисертації, що забезпечує послідовне розкриття теми дослідження; використанням репрезентативного візуального матеріалу, зокрема фотоілюстрацій з імерсивних театральних проєктів, що мають аналітичне значення для дослідження просторових рішень.

У Висновках узагальнено результати дослідження, що репрезентують просторовий дизайн імерсивного театру як проєктну систему, в якій поєднуються естетичні, технологічні та комунікативні чинники, що визначають організацію середовища в сучасних мистецьких практиках.

1. Феномен просторового дизайну в імерсивному театрі формується у взаємодії теорій естетики, філософії культури, когнітивної теорії й практик художньої взаємодії. Просторове середовище розглядається не як нейтральне оформлення сценічної події, а як активна семіотична та сенсорна структура, здатна продукувати досвід залучення, афекту й тілесного резонансу. Просторовий дизайн імерсивного театру на сучасному етапі розвитку перетворюється з допоміжного елемента сценічної композиції на самостійну художньо-комунікативну систему, що формує індивідуальну форму театального досвіду. Просторовий дизайн розкривається є багатовекторним явищем, що охоплює естетичний, технологічний і комунікативний рівні впливу та постає чинником формування цілісного імерсивного досвіду.

2. Еволюція просторового дизайну в межах театральної практики демонструє поступовий перехід від традиційної сценічної архітектоники до гнучких, адаптивних, інтерактивних середовищ. У класичному театрі простір виконував переважно функцію репрезентації – він слугував візуальним супроводом дії. У другій половині ХХ століття розвиваються імерсивні форми, що поступово виводять просторовий дизайн за межі сцени. Театральна подія починає відбуватися у нетипових локаціях: міському просторі, промислових зонах, музеях, тобто там, де сам контекст простору формує смисли вистави. На початку ХХІ століття імерсивний театр розвиває ці тенденції, переводячи простір у статус активного «співтворця» події. Зникає традиційне розмежування між сценою та глядачем, з'являються розгалужені маршрути, нелінійна композиція, цифрові інтерфейси. Простір набуває сценарної логіки, підпорядковується концепції досвіду, а не лише видовища. Цей зсув радикально змінює роль дизайнера – з декоратора він стає архітектором взаємодії. У такому контексті просторові концепції імерсивного театру реалізуються у трьох провідних напрямках: створення ефекту занурення через архітектонику середовища та його сенсорну насиченість; впровадження партиципативних стратегій, що активізують глядача як учасника події; і застосування мультимедійних технологій для побудови афективного, змінного середовища, що формує нові способи сприйняття та інтерпретації.

3. Узгодженість понятійно-категоріального апарату дослідження просторового дизайну в імерсивному театрі ґрунтується на концептуальному розмежуванні ключових термінів, що визначають специфіку середовищної взаємодії. Поняття «імерсивний театр», «site-specific», «енвайронмент», «вистава-променад», «дизайн простору» й «мультимедійні технології» набувають у цьому контексті чітко окреслених функцій: вони структурують типологію просторових моделей, позначають характер залучення глядача та визначають техніко-естетичні засоби організації середовища. Категоріальне осмислення цих термінів дозволяє розглядати імерсивний простір не як умовну

театральну сцену, а як складну просторову систему, що діє в режимі афективної, когнітивної й сенсорної взаємодії.

4. Типологія просторового дизайну імерсивного театру формується не за морфологічними ознаками, а відповідно до характеру взаємодії з глядачем. Типологія просторових моделей у сучасних імерсивних практиках охоплює навігаційні, партиципативні, мультимодальні та рефлексивні форми, що відрізняються за принципами структурування глядацького досвіду. Такий метод дає можливість інтерпретувати дизайн як художню систему впливу, що моделює не лише фізичну присутність, а й когнітивно-афективну участь.

5. Функції просторового дизайну значно розширюються. Він одночасно виконує комунікативну (організовує взаємодію), афективну (впливає на емоційний стан), когнітивну (моделює інтерпретацію) та культурно-репрезентативну (транслює ідентичність, пам'ять, досвід) ролі. Завдяки цьому імерсивний простір постає як середовище, що не лише відображає, а й формує афективний стан глядача. Сценарність простору у поєднанні з афективним дизайном дає змогу створювати драматургічні форми афективного залучення, де глядач стає співучасником драматургічного досвіду.

6. Імерсивний театр перестає бути репрезентативним – він стає трансформативним: простір не демонструє, а переживає. Естетика залучення функціонує як стратегія формування емоційної близькості, довіри й спільності. Створення еко-орієнтованих просторових рішень, що апелюють до тілесного резонансу й екологічної етики, засвідчує трансформацію моделей взаємодії між людиною, середовищем і технологічними системами. Просторовий дизайн тут не ілюструє тему – він втілює її у тактильному та афективному досвіді.

7. Цифрові технології відіграють ключову роль у переосмисленні просторового дизайну. Сценографічна динаміка в імерсивному театрі виявляє себе через перформативні, технологічні та комунікативні аспекти. Застосування світлових, звукових, запахових, температурних і тактильних ефектів перетворює простір на сенсорну драматургію. Використання AR/VR,

відеомепінгу та проєкційної техніки створює нові рівні візуальної складності та афективної взаємодії. Принципи перетворення середовища, адаптивність декорацій і просторові інструменти залучення глядача – ключові параметри сценографічної інновації. Віртуалізація середовища змінює не лише засоби вираження, а й саму онтологію театрального простору – від матеріального до гібридного, від статичного до змінного, від реального до синтезованого.

8. Мультимодальність постає не як сума сенсорних впливів, а як спосіб реконфігурації національної ідентичності через дизайн середовища. У сучасних імерсивних експозиціях просторовий дизайн вибудовується як архітектура пам'яті та візуального свідчення, виконуючи функцію комунікативного екрана, що транслює емоційний зміст на рівень колективного переживання. Художньо-естетичні підходи в українських проєктах виявляють чутливість до локального контексту, символічного навантаження об'єктів і драматургії переходу. Дизайнерські рішення вітчизняних постановок артикують значущість простору як місця взаємодії культурної пам'яті, досвіду та тілесного занурення.

9. Досвід українських і міжнародних імерсивних проєктів свідчить про потужний потенціал просторового дизайну як засобу трансляції культурних змістів, соціальних наративів і травматичної пам'яті. Різноманіття імерсивних мистецьких практик у сучасному культурному просторі засвідчує трансформацію ролі просторового дизайну – від декоративного оформлення до ключового засобу формування художньої ідеї та структурування глядацького досвіду:

– імерсивні вистави, реалізовані у традиційних або адаптованих театральних просторах, фокусуються на деконструкції четвертої стіни, багаторівневій архітектоніці, драматургії маршруту та мультимодальній сценографії;

– *site-specific* постановки демонструють гнучкість і чутливість просторового дизайну до контексту локації. Тут простір не створюється – він

інтерпретується, моделюючи наратив з огляду на просторові особливості, функції та історичну специфіку місця;

– інтерактивні VR-вистави розширюють межі фізичного простору за рахунок віртуального дизайну. Простір функціонує як повноцінне середовище переживання, в якому глядач занурюється через цифровий інтерфейс, зберігаючи тілесність взаємодії;

– імерсивні VR-квести акцентують на гейміфікації простору. Тут дизайн виконує не лише естетичну, а й навігаційну, інформаційну та епістемологічну функцію – він моделює логіку подолання, вибору, дослідження;

– імерсивні інсталяції – це синтез просторового дизайну, мистецької концепції та технологій, де середовище стає активним провідником змістів. Такі проекти часто не мають лінійної драматургії, натомість формують середовище для афективного або концептуального сприйняття.

10. Перспективи подальших досліджень охоплюють інтерфейсний потенціал дизайну, етику просторової взаємодії, інклюзивні імерсивні моделі, а також застосування принципів просторового проектування в суміжних сферах – музейному дизайні, терапевтичних і урбаністичних середовищах. Просторовий дизайн постає як стратегічна категорія сучасного мистецтва, що формує нову екосистему взаємодії людини, простору і технології.

Повнота викладення матеріалів дисертації в опублікованих працях. Основні положення та висновки дисертації висвітлено у 15 наукових працях. Серед яких: 1 стаття у науковому фаховому виданні України, 2 статті у періодичних наукових виданнях, включених до наукометричних баз Scopus та Web of Science Core Collection, 12 праць апробаційного характеру.

Наукові публікації відповідають вимогам п. 8 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 № 1220 від 23.09.2019 р. «Про опублікування

результатів дисертацій на здобуття наукових ступенів доктора і кандидата наук».

Наукові праці, в яких опубліковані основні наукові результати дисертації

Стаття у науковому фаховому виданні України

1. Кучер Р. С. Роль просторового дизайну при втіленні імерсивного досвіду ігрових квест-кімнат. *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*. 2023. № 6 (1). С. 153–161. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-7951.6.1.2023.279075>.

Статті у періодичних наукових виданнях, включених до наукометричних баз Scopus та Web of Science Core Collection

2. Kucher R., Vakulenko D., Boiko V., Roman 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. № 33. P. 185–200. DOI: <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.33.238>.

Здобувачем здійснено аналіз особливостей просторового дизайну мистецьких подій в умовах воєнного стану та висвітлено досвід розробки рекомендацій щодо організації безпечного й комфортного середовища, що поєднує функціональність і культурну ідентичність.

3. Ilnitska 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. № 3. P. 641–655. DOI: <https://doi.org/10.62476/ndi83641>.

Здобувачем обґрунтовано роль етнокультурних складників як важливих елементів сценічного дизайну українських вистав і проаналізовано їхнє символічне сприйняття глядацькою аудиторією.

Опубліковані праці апробаційного характеру

4. Кучер Р. С. Просторовий дизайн імерсивного театру в контексті мистецьких практик. *Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. аспірантів, здобувачів, магістрів, м. Київ, 8–9 квіт. 2022 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2022. С. 56–59.

5. Кучер Р. С. Імерсивний театр як нова естетика сучасності. *Актуальні дискурси мистецтва естради: традиції та європейська інтеграція* : матеріали III Всеукр. наук. конф. наук.-педагог. працівників, докторантів, аспірантів, здобувачів, магістрантів та студентів, м. Київ, 21 квіт. 2022 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2022. С. 156–160.

6. Кучер Р. С. Інсталяції та експансивні середовища – визначальні ознаки імерсивного театру і його сценічного дизайну. *Культура і мистецтво: сучасний науковий вимір* : матеріали VI Всеукр. наук. конф. молодих вчених, аспірантів та магістрантів, м. Київ, 3 листоп. 2022 р. Київ, 2022. С. 170–172.

7. Кучер Р. С. Роль просторового дизайну в досягненні ефекту занурення на прикладі театральних вистав Punchdrunk. *Культурні та мистецькі студії XXI століття: науково-практичне партнерство* : матеріали III Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 10 лист. 2022 р. Київ : Вид. центр НАКККіМ, 2022. С. 247–248.

8. Кучер Р. С. Site-specific театр як основа дизайну простору для імерсивних постановок. *Молодіжна наука КНУКіМ – 2022. Культурно-мистецька освіта у викликах часу* : матеріали Всеукр. звіт. наук.-практ. конф., м. Київ, 24–25 лист. 2022 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2022. С. 60–61.

9. Кучер Р. С. Застосування сучасних мультимедійних технологій у творенні просторового дизайну імерсивного театру. *Мистецтво і дизайн у XXI столітті: конвергенція форм і сенсів* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 8 груд. 2022 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2022. С. 58–61.

10. Кучер Р. С. Комунікативний зв'язок між сценічними артефактами та аудиторією як особливість просторового дизайну імерсивного театру. *Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі* : матеріали II Всеукр. наук.-практ. конф. аспірантів, здобувачів, магістрів, м. Київ, 7–8 квіт. 2023 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2023. С. 99–101.

11. Кучер Р. С. Засоби виразності в просторовому дизайні спектакля-виставки. *Національна модель українського дизайну. До 150-річчя з дня народження Василя Кричевського* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 20-21 квіт. 2023 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2023. С. 203–208.

12. Кучер Р. С. Естетика взаємодії акторів та глядачів імерсивного театру на прикладі партиципаторних практик. *Актуальні дискурси мистецтва естради: традиції та європейська інтеграція* : матеріали III Всеукр. наук. конф., м. Київ, 21 квіт. 2023 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2023. С. 204–207.

13. Кучер Р. С. Особливості творення ілюзії іншого буття в просторовому дизайні VR-театру. *Культура і мистецтво: сучасний науковий вимір* : матеріали VII Всеукр. наук. конф. молод. вч., асп. та магістран., м. Київ, 2 лист. 2023 р. Київ : Вид. центр НАКККіМ, 2023. С. 214–216.

14. Кучер Р. С. Експериментальні підходи до просторового дизайну імерсивного театру. *Культурні та мистецькі студії XXI століття: науково-практичне партнерство* : матеріали VI Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 9 лист. 2023 р. Київ : Вид. центр НАКККіМ, 2023. С. 233–234.

15. Кучер Р. С. Особливості сценографічного оформлення імерсивних вистав в Україні. *Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі* : матеріали III Всеукр. наук.-практ. конф. здобувачів вищої освіти і молодих учених, м. Київ, 12–13 квіт. 2024 р. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2024. С. 92–95.

Апробація результатів дослідження. Результати досліджень, наведених у дисертації, оприлюднені на всеукраїнських наукових і науково-практичних конференціях: Всеукраїнська науково–практична конференція «Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі» (Київ, 2022, 2023, 2024), Всеукраїнська науково-практична конференція «Культурні та мистецькі студії XXI століття: науково-практичне партнерство» (Київ, 2022, 2023), Всеукраїнська науково-практична конференція «Мистецтво і дизайн у XXI столітті: конвергенція форм і сенсів» (Київ, 2022), Всеукраїнська науково-практична конференція «Національна модель українського дизайну. До 150-річчя з дня народження Василя Кричевського» (Київ, 2023), Всеукраїнська звітна науково-практична конференція «Молодіжна наука КНУКіМ – 2022. Культурно-мистецька освіта у викликах часу» (Київ, 2022), Всеукраїнська наукова конференція «Актуальні дискурси мистецтва естради: традиції та європейська інтеграція» (Київ, 2022, 2023), Всеукраїнська наукова конференція «Культура і мистецтво: сучасний науковий вимір» (Київ, 2022, 2023).

Загальний висновок:

Вважати, що дисертаційна робота Кучера Ростислава Станіславовича «Просторовий дизайн імерсивного театру в контексті мистецьких практик», подана на здобуття ступеня доктора філософії, повністю відповідає вимогам МОН України, які висуваються до дисертацій, поданих на здобуття ступеня доктора філософії, 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 оформлень дисертації». Рекомендувати дисертаційну роботу Кучера Ростислава Станіславовича «Просторовий дизайн імерсивного театру в контексті мистецьких практик»,

подану на здобуття ступеня доктора філософії за спеціальністю 022 «Дизайн», до захисту у разовій спеціалізованій вченій раді.

Головуюча на засіданні
кафедри графічного дизайну
кандидат мистецтвознавства, доцент



Оксана ЧУЄВА

25 липня 2025

Підпис	
Начальник ВК	
"25" 07	2025 р.

