

## РІШЕННЯ СПЕЦІАЛІЗОВАНОЇ ВЧЕНОЇ РАДИ ПРО ПРИСУДЖЕННЯ СТУПЕНЯ ДОКТОРА ФІЛОСОФІЇ

Спеціалізована вчена рада Київського національного університету культури і мистецтв Міністерства освіти і науки України, м. Київ, прийняла рішення про присудження ступеня доктора філософії з галузі знань 02 «Культура і мистецтво» Працкову Роману Євгеновичу на підставі прилюдного захисту дисертації «Відеодизайн у системі образотворення сучасних сценічних практик» за спеціальністю 022 «Дизайн» 25 вересня 2025 року.

**Працков Роман Євгенович**, 1998 року народження, громадянин України, освіта вища: закінчив у 2021 році Київський національний університет культури і мистецтв за спеціальністю «Сценічне мистецтво».

З 2021 року навчається в аспірантурі Київського національного університету культури і мистецтв Міністерства освіти і науки України.

Дисертацію виконано у Київському національному університеті культури і мистецтв Міністерства освіти і науки України, м. Київ.

Науковий керівник: **Мулкохайнен Вікторія Анатоліївна**, доктор мистецтвознавства, доцент, Київський національний університет культури і мистецтв, доцент кафедри графічного дизайну.

Здобувач має 10 опублікованих праць за темою дисертації, з них 8 праць написано без співавторів, 3 статті у наукових фахових виданнях України, 2 статті у періодичних наукових виданнях, проіндексованих у базі даних Scopus:

1. Працков Р. Є. Історія виникнення відеодизайну та його адаптація в українському мистецтві. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. Вип. 62. Т. 2. С. 68–75.

2. 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. No. 3. P. 641–655.

3. Працков Р. Є. Відеодизайн як сучасний інструмент створення інноваційної образної лексики сценічного простору. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2025. Вип. 50. С. 473–478.

### Офіційні опоненти:

**Михайлова Рада Дмитрівна**, доктор мистецтвознавства (26.00.01), професор, Київський національний університет технологій та дизайну, професор кафедри графічного дизайну дала позитивний відгук із зауваженнями:

1. Зважаючи на те, що тема дисертації звучить, як «Відеодизайн в системі образотворення сучасного сценічного мистецтва», її розгляд передбачає

охоплення театральних спектаклів драматичного, музичного, оперного, опереточного, сатиричного, Марионеткового, пантомімічного характеру, а також естрадних програм та циркових вистав. Останні, на наш погляд, особливо цікаві щодо залучення нових технологій та відеодизайну, отже їх вартувало долучити до аналізу зразків як показових з точки зору новітніх відеопропозицій, попри те що в цілому, наведених для аналізу прикладів достатньо.

2. У сучасних дослідженнях вітчизняного відеоарту (Когут, 2023), що має певну близькість до відеодизайну, з'ясовано, що від 1990х рр. в Україні чітко виокремлена його регіональна специфіка, яка характеризує процеси у Києві, Харкові, Херсоні, Одесі та Львові. Чи існує, на ваш погляд, подібний розподіл у відеодизайні? Якщо так, то якими якостями вони визначається?

3. Із контексту роботи не зрозуміло, чи має практичні навички у створенні відеодизайну автор дисертації. На наш погляд, дисертаційне дослідження було би більш повним і виграло би у практичній частині, якби автор представив результати власного досвіду у даній ділянці, в ідеалі – запропонував зразок або рішення власного проєкту.

**Габрель Тарас Миколайович**, кандидат мистецтвознавства (17.00.07), Національний університет «Львівська політехніка», старший викладач кафедри дизайну та основ архітектури дав позитивний відгук із зауваженнями:

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.

**У дискусії взяли участь голова і члени спеціалізованої вченої ради:**

**Совгира Т. І.**, доктор культурології, доцент, Київський національний університет культури і мистецтв, декан факультету івент-менеджменту, фешн і шоу-бізнесу. Без зауважень.

**Деркач С. М.**, кандидат мистецтвознавства, професор, Київський національний університет культури і мистецтв, професор кафедри режисури естради і шоу. Без зауважень.

**Оборська С. В.**, кандидат мистецтвознавства, професор, Київський національний університет культури і мистецтв, професор кафедри графічного дизайну. Без зауважень.

**Михайлова Р. Д.**, доктор мистецтвознавства, професор, Київський національний університет технологій та дизайну, професор кафедри графічного дизайну. Без зауважень.

**Габрель Т. М.**, кандидат мистецтвознавства, Національний університет «Львівська політехніка», старший викладач кафедри дизайну та основ архітектури. Без зауважень.

Результати голосування:

«За» – п'ять членів ради,

«Проти» – немає.

На підставі результатів відкритого голосування спеціалізована вчена рада Київського національного університету культури і мистецтв присуджує **Працкову Роману Євгеновичу** ступінь доктора філософії з галузі знань 02 «Культура і мистецтво» за спеціальністю 022 «Дизайн».

Голова спеціалізованої  
вченої ради



Тетяна СОВГИРА