

Руденченко
24.03.2026
Сутинська
Руденченко В. А.

Голові разової спеціалізованої
вченої ради ДФ 26.133.106
доктору педагогічних наук, професору,
завідувачу кафедри
декоративного мистецтва і дизайну
Факультету образотворчого мистецтва
і дизайну
Київського столичного університету
імені Бориса Грінченка
Аллі РУДЕНЧЕНКО

РЕЦЕНЗІЯ

ЗАЙЦЕВОЇ Вероніки Іванівни, кандидата мистецтвознавства, доцента, заступника декана з наукової роботи та міжнародної діяльності Факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського столичного університету імені Бориса Грінченка на дисертаційне дослідження **СНІГУРА Володимира Ігоровича «Віртуальна й доповнена реальність в образотворчому мистецтві Європи, Азії та Америки 1960–2020-х років»** подане на здобуття наукового ступеня доктора філософії за спеціальністю 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» галузі знань 02 «Культура і мистецтво».

1. Актуальність дисертаційного дослідження. В своєму науковому дослідженні Володимир Снігур широко і усестороннє дослідив формування і розвиток технологій віртуальної та доповненої реальності як одного з компонентів сучасного образотворчого мистецтва країн Європи, Азії та Америки впродовж періоду з 1960-х до 2020-х років.

Актуальність теми дисертаційного дослідження обумовлена прискоренням змін у мистецькому середовищі, що спричинені розвитком та популяризацією імерсивних технологій. Можливості інтеграції віртуальної (VR), доповненої (AR) чи змішаної/розширеної (MR/XR) реальності до творчих проєктів відкриває нові форми інтерпретації авторського задуму через активну взаємодію із твором мистецтва. Відсутність системних та комплексних досліджень, що аналізують історію формування, розвитку та застосування таких

технології, з урахуванням особливостей різних культур та регіонів, підкреслює значущість та необхідність проведеного дослідження.

2. Наукова новизна результатів дисертації (теоретичних та/або експериментальних). Обґрунтованість наукової новизни дисертаційного дослідження є переконливою. У роботі вперше здійснено комплексний аналіз історії розвитку технологій віртуальної та доповненої реальності як самостійного явища, так і частини світового образотворчого мистецтва. Реалізовано цілісне та поглиблене вивчення процесів діджиталізації в сучасному образотворчому мистецтві крізь призму використання технологій віртуальної реальності. У роботі проведено систематизацію та каталогізацію доступних способів художнього формотворення засобами VR, що не було предметом комплексного аналізу у попередніх наукових студіях. Дослідження розглядає динаміку становлення та еволюції цих практик у широкому геокультурному вимірі, охоплюючи мистецькі контексти Європи, Азії та Америки. Особливу увагу приділено взаємозв'язку між технологічними інноваціями та трансформаціями художньої мови, що зумовило появу нових форм і жанрів в образотворчому мистецтві. На відміну від фрагментарних попередніх підходів, дисертація пропонує комплексний аналіз періоду від 1960-х до 2020-х років, визначаючи ключові етапи розвитку VR-практик у мистецькому середовищі. Таким чином, робота формує нове наукове підґрунтя для подальших досліджень цифрових трансформацій у світовій художній культурі. Автором ґрунтовно опрацьовано джерельну базу дотичну до теми дослідження, уточнено та доповнено понятійно-категоріальний апарат, а також вперше розглянуто практики використання імерсивних технологій у культурах різних регіонів у межах порівняльного аналізу. Окремо розглянуто питання взаємодії художника та його аудиторії з цифровим твором виконаним за допомогою засобів віртуальної та/або доповненої реальності. Сформульовані в процесі роботи наукові положення, висновки та прогнози є обґрунтованими та перспективними в контексті дослідження інших феноменів образотворчого мистецтва.

3. Теоретичне і практичне значення результатів дисертації.

Теоретичні результати дисертації можуть бути використані для подальшого аналізу, атрибуції та систематизації творів мистецтва, створених або представлених із застосуванням технологій віртуальної реальності. Вони також становлять підґрунтя для вивчення сучасного образотворчого мистецтва країн Європи, Азії та Америки в контексті глобальної історії мистецтва.

Робота має прикладне значення, оскільки визначає концептуальні та методичні засади для практичної діяльності художників, мистецтвознавців і освітян. Особливу увагу під час підготовки дисертації приділено можливості її використання як навчального посібника та систематизованого каталогу доступних методів створення VR-арту. Передбачається, що разом із супровідними науковими публікаціями вона функціонуватиме як довідкове видання, яке сприятиме вибору оптимальних підходів для проведення академічних семінарів, лекцій і навчальних курсів, розроблення культурно-освітніх програм із використанням віртуальної та доповненої реальностей, організації освітньо-тренінгової діяльності, а також створення й кураторського супроводу художніх виставок та суміжних проєктів.

4. Наукова обґрунтованість результатів дослідження, сформульованих у дисертації положень, висновків і рекомендацій є переконливою та забезпечується комплексним підходом до розв'язання поставлених завдань. У роботі здійснено теоретично вмотивовану типологізацію технологій діджиталізації у сучасному образотворчому мистецтві, а також систематизовано дані щодо їхнього впливу на трансформацію художніх практик і перспективи діяльності мистецької спільноти в умовах поширення віртуальної та доповненої реальностей.

У дослідженні окреслено й аргументовано художньо-образні особливості створення мистецьких творів у контексті сучасних цифрових змін, визначено потенційні напрями розвитку образотворчого мистецтва крізь призму практичного застосування новітніх технологій. Важливим результатом є

класифікація цифрових технологій у сфері образотворчого мистецтва, зокрема тих, що пов'язані з використанням віртуальної реальності, а також уточнення їхніх функціональних і естетичних можливостей.

Окрему увагу приділено дослідженню синтезу традиційних художніх технік із їх сучасними цифровими аналогами та інтеграції інноваційних технологій у художню практику. Це дозволило виявити закономірності взаємодії класичних і новітніх засобів виразності, а також обґрунтувати перспективи формування нових художніх мов і стратегій у сучасному мистецькому процесі.

Дисертація є комплексним і цілісним дослідженням, у якому висувуються та успішно розв'язуються важливі для сучасного українського мистецтвознавства питання. Структура дисертації чітка і послідовна, логічно виважена, що надало можливість В. І. Снігуру глибоко і масштабно розкрити тему та вирішити поставлені перед дослідженням завдання. Перспективним є висвітлення досвіду застосування імерсивних технологій як педагогічного інструменту у галузі мистецької освіти, зокрема вивчення дисциплін програм з образотворчого мистецтва.

5. Рівень виконання поставленого наукового завдання та ступінь оволодіння здобувачем методологією наукової діяльності свідчать про високий науковий потенціал дисертаційної роботи. Загальний рівень дослідження В. І. Снігур оцінюється як високий і такий, що підтверджує глибоку, системну та всебічну обізнаність автора з обраною проблематикою.

У роботі продемонстровано впевнене володіння сучасним методологічним інструментарієм, зокрема застосування міждисциплінарного підходу, методів аналізу, синтезу, порівняння та узагальнення, що забезпечило логічну послідовність і наукову виваженість викладу. Коректне використання теоретичних засад і належна інтерпретація емпіричного матеріалу зумовлюють переконливість отриманих результатів, їхню достовірність і наукову новизну.

6. Апробація результатів дисертації. Повнота викладу основних результатів дисертації у наукових публікаціях. Дисертація В. І. Снігура

належно апробована на 5 міжнародних і всеукраїнських конференціях та презентовано на двох засіданнях наукових міжнародних круглих столів, а також матеріали дисертації пройшли успішну апробацію у одній публікації статті індексованій у базі даних Web of Science, у 5 публікаціях, 3 з яких у наукових фахових виданнях категорії «Б».

7. Структура та зміст дисертації, її самостійність, завершеність, відповідність вимогам щодо оформлення й обсягу. Дисертаційне дослідження В. І. Снігура вирізняється чіткою структурованістю, аргументованістю висновків і здатністю автора інтегрувати наявні наукові підходи з власними дослідницькими напрацюваннями, що підсилює як теоретичну, так і практичну значущість дисертації.

У *Вступі* переконливо обґрунтована актуальність дослідження, сформульовано метод і завдання, визначено новизну та практичне значення результатів.

У *першому розділі «Теоретико-методологічна база дослідження»* здійснено ґрунтовний огляд наукової літератури, в якій окреслено ключові положення, що стали підґрунтям для розроблення обраної теми. Достатньо повно й системно проаналізовано джерельну базу дослідження, що охоплює як вітчизняні, так і зарубіжні наукові праці, публікації з мистецтвознавства, культурології та суміжних дисциплін, а також матеріали, пов'язані з розвитком цифрових технологій у мистецтві.

Історіографічний огляд дозволив виявити основні етапи наукового осмислення проблеми, визначити ступінь її розробленості, окреслити дискусійні аспекти та ті питання, що потребують подальшого дослідження. На цій основі обґрунтовано наукову новизну та актуальність обраної теми.

Важливим складником розділу є опрацювання понятійно-категоріального апарату, зокрема уточнення та систематизація ключових термінів, пов'язаних із діджиталізацією мистецтва, віртуальною та доповненою реальністю, а також специфікою їх застосування в образотворчому мистецтві.

Окрему увагу приділено теоретико-методологічним засадам дослідження, у межах яких визначено підходи, принципи та методи аналізу. Здійснено інтерпретацію досліджуваного періоду розвитку українського образотворчого мистецтва, розкрито його характерні риси та художні тенденції, а також проаналізовано значущість цього етапу для формування сучасних мистецьких практик і стратегій розвитку мистецтва в умовах цифровізації.

У другому розділі «Становлення і впровадження технологій віртуальної та доповненої реальності в образотворчому мистецтві України, Європи та Америки» розглянуто процес формування та еволюції технологій віртуальної і доповненої реальності в мистецькому просторі Європи ХХ–ХХІ століть, з урахуванням їх взаємозв'язку з науково-технічним прогресом і зміною художніх парадигм. Проаналізовано ключові етапи інтеграції VR/AR-технологій у художню практику, а також їх вплив на трансформацію форм художньої виразності та способів взаємодії з глядачем.

Окрему увагу приділено становленню процесів діджиталізації в образотворчому мистецтві України, зокрема висвітлено специфіку адаптації новітніх технологій у національному мистецькому середовищі, визначено провідні тенденції, напрями та особливості їх впровадження в сучасні художні практики.

Розглянуто також застосування 3D–7D технологій у сучасному образотворчому мистецтві країн Азії та Америки, акцентовано на їх інноваційному потенціалі, міждисциплінарному характері та ролі у створенні інтерактивних, імерсивних художніх середовищ. У цьому контексті проаналізовано приклади синтезу мистецтва і технологій, що розширюють межі традиційного сприйняття твору та формують нові моделі комунікації між митцем і аудиторією.

У третьому розділі «Зміна парадигми візуалізації творів сучасного образотворчого мистецтва в культурному просторі» здійснено аналіз інтер'єрних і екстер'єрних інтерактивних експозицій творів образотворчого

мистецтва, з урахуванням трансформації принципів їх організації та сприйняття в умовах цифровізації. Розкрито особливості взаємодії глядача з мистецьким об'єктом у середовищі інтерактивних і імерсивних інсталяцій, а також зміну ролі простору як активного учасника художнього процесу.

Простежено еволюцію галерейних практик — від традиційних фізичних виставкових просторів до віртуальних і гібридних форматів, що поєднують реальний і цифровий виміри. Окреслено нові моделі презентації мистецтва, зокрема онлайн-галереї, VR-музеї та цифрові платформи, які розширюють доступ до художніх творів і трансформують кураторські стратегії.

Сучасне цифрове образотворче мистецтво розглянуто як новітню форму візуалізації, що базується на використанні цифрових технологій, алгоритмів та інтерактивних засобів, формуючи нові естетичні принципи, візуальні мови та способи комунікації з аудиторією.

У четвертому розділі «Синтез традиційних технік образотворчого мистецтва з цифровими, розширення можливостей автора» розкрито основні аспекти інтеграції класичних художніх практик із новітніми цифровими інструментами, що сприяє розширенню творчого потенціалу митця та формуванню нових художніх стратегій.

Зокрема, проаналізовано явища віртуальної скульптури та перформансу в реальному часі як форми мистецької діяльності, що поєднують просторову пластичність із динамікою цифрового середовища. Розглянуто інтерактивний 3D-живопис і 3D-графіку як інструменти створення багатовимірних художніх образів, що передбачають активну участь глядача.

Окрему увагу приділено специфіці сприйняття творів цифрового образотворчого мистецтва доби метамодерну, зокрема особливостям їх інтерпретації, емоційного залучення та формування нових типів естетичного досвіду в умовах поєднання реального й віртуального просторів.

Висновки дослідження сумарно відбивають отримані наукові результати та відповідають поставленим завданням. Текст дисертації витримано у стилі наукового жанру. Виклад матеріалу – простий, логічний, послідовний.

Представлений у додатках ілюстративний матеріал візуально коментує й підтверджує об'єктивність дослідження.

Дотримання академічної доброчесності у дисертації та наукових публікаціях. Відсутність (наявність) академічного плагіату, фабрикації, фальсифікації. Висловлені в дисертації положення та ідеї є самостійними, виваженими, добре обґрунтованими, експериментально перевіреними й оригінальними. Аналіз тексту дає підстави констатувати дотримання здобувачкою вимог академічної доброчесності вповні.

Позитивно оцінюючи дисертаційне дослідження Володимира Снігура, відзначаючи його належний науковий рівень і наголошуючи на сильних сторонах, доцільно звернути увагу на окремі дискусійні моменти, зауваження і побажання:

По-перше, типологізація цифрових технологій і VR/AR-практик є змістовною, проте подекуди потребує більш чіткої структурної ієрархії та узгодженості термінологічного апарату, з огляду на швидку динаміку розвитку цієї сфери.

По-друге, при аналізі зарубіжного досвіду доцільним було б ширше представити порівняльний аспект із українським контекстом, що сприяло б глибшому розкриттю специфіки національного мистецького середовища в умовах глобалізації.

По-третє, розділи, присвячені практичному застосуванню цифрових технологій, могли б бути доповнені більш деталізованими рекомендаціями щодо їх використання в освітній та кураторській діяльності.

Висловлені зауваження та побажання не знижують загальної високої оцінки дисертаційного дослідження, а мають рекомендаційний характер і можуть бути враховані автором у подальшій науковій роботі.

Висновок рецензента

Дисертація СНГУРА Володимира Ігоровича «Віртуальна й доповнена реальність в образотворчому мистецтві Європи, Азії та Америки 1960–2020-х років» є завершеним науковим дослідженням, що містить нові положення щодо розв'язання актуальних питань в галузі мистецтвознавства. Актуальність теми, визначення об'єкта/предмета дослідження, залучення відповідних методів, постановка мети, формулювання та виконання поставлених завдань засвідчують готовність автора до самостійної наукової роботи. Загалом дисертація відповідає вимогам п. 6-9 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 12.01.2022 № 44 (зі змінами), наказу Міністерства освіти і науки України від 12.01.2017 №40 «Про затвердження Вимог до оформлення дисертації», затвердженого Міністерством юстиції України 03.02.2017 за №155/30023, а здобувач **Снігур Володимир Ігорович** заслуговує присудження ступеня доктора філософії у галузі знань 02 Культура і мистецтво за спеціальністю 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація.

Рецензент:

Кандидат мистецтвознавства, доцент,
заступник декана з наукової роботи
та міжнародної діяльності

Факультету образотворчого мистецтва і дизайну
Київського столичного університету
імені Бориса Грінченка



Вероніка ЗАЙЦЕВА