

ВИСНОВОК

**про наукову новизну, теоретичне та практичне значення
результатів дисертації Снігура Володимира Ігоровича на тему «Віртуальна
й доповнена реальність в образотворчому мистецтві Європи, Азії
та Америки 1960–2020-х років»,
поданої на здобуття ступеня доктора філософії
з галузі знань 02 Культура і мистецтво
за спеціальністю 023 Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація**

Актуальність теми дослідження. Поява та розвиток нових технологій значно змінили культурно-мистецький простір попередніх кількох десятиліть. Сьогодні вони досягли того рівня, на якому не лише стали черговим художнім інструментом для митця, а й активно змінюють традиційні форми образотворчого мистецтва. В останні роки спостерігається значне кількісне збільшення практик художників у цифрових медіа, стрімко зростає зацікавлення молодих митців новими віртуальними технологіями. У цифрових медіа вже є свої спеціалізовані виставки, фестивалі, з'явилися окремі сегменти артринку, які орієнтуються лише на цифрове мистецтво. Відповідно, художники шукають нові ідеї та розробляють кращі методи перетворення концептів на готовий контент. Одночасно з цим артспільнотою активно вивчаються потенційні можливості інструментів розширеної реальності.

Питання впливу віртуальних технологій на розвиток мистецтва ХХІ ст., їх поєднання з традиційними художніми техніками наразі є відкритим. Досі не вирішеним є питання співіснування двох форм мистецтва: класичної та віртуальної. Цифрове мистецтво за останні 15–20 років повноцінно інтегрувалося до світового артпростору та співіснує поряд із традиційними художніми формами і навіть інколи заміщує їх. Вплив згаданих технологій на розвиток сучасного мистецького процесу, як і внесок окремих авторів, досі не висвітлено в наукових працях у повній мірі, особливо із точки зору художника-практика.

Не останнє місце у дискурсі займає і необхідність висвітлення техніко-технологічної бази, потрібної митцеві для втілення цифрових артпроектів, оскільки сьогодні ними можуть бути задіяні численні варіації цифрових технологій для створення доповненої реальності.

Наразі є актуальною систематизація образотворчих засобів віртуальної реальності, їхня каталогізація, формування теоретично-практичної бази, уточнення понятійного апарату. Адже, попри наявність значної кількості напрацювань стосовно технологій доповненої та віртуальної реальності, вони не охоплюють усі проблеми сучасного мистецтва, що стрімко розвивається у напрямі цифровізації та продовжує набувати значної ваги у світі.

З огляду на недостатню кількість наукових досліджень не лише в українському культурному просторі, а й у закордонному, постає потреба в ґрунтовному дослідженні специфічних цифрових технологій у мистецтві, їх розмежуванні та висвітленні практичних аспектів. Це зумовило вибір теми дослідження **«Віртуальна й доповнена реальність в образотворчому мистецтві Європи, Азії та Америки 1960–2020-х років»**. Оскільки Україна

зараз долучається до глобалізаційних процесів, що відбуваються у Європі та на інших континентах, у нашому мистецькому просторі з'являються нові економічні активи, пов'язані з розвитком вказаних вище технологій. Як наслідок, необхідно визначити їх вплив на розвиток культури та мистецтв нашої держави у контексті розширеного поля світового артпростору.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Дисертаційне дослідження виконано відповідно до планів наукової роботи кафедри образотворчого мистецтва Київського університету імені Бориса Грінченка. Тему дисертації затверджено рішенням Вченої ради Київського університету імені Бориса Грінченка (протокол № 11 від 21 грудня 2022 року). Тему дисертації уточнено рішенням Вченої ради Київського столичного університету імені Бориса Грінченка (протокол № 9 від 25 вересня 2025 року). Дисертацію виконано відповідно до наукової теми Факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського університету імені Бориса Грінченка «Мистецькі практики України в європейському культурному просторі» (державний реєстраційний № 01160003293).

Об'єкт дослідження – образотворче мистецтво Європи, Азії та Америки 1960–2020-х років.

Предмет дослідження – особливості застосування віртуальної та доповненої реальності у сучасному образотворчому мистецтві Європи, Азії та Америки 1960–2020-х років.

Хронологічні межі дослідження. часовим відрізком дослідження є період 1960–2020-х років (кінець ХХ – початок ХХІ століть).

Територіальні межі дослідження включають територію України, та окремих країн Європи, Азії та Америки.

Мета дослідження – визначити особливості застосування технологій віртуальної та доповненої реальності в образотворчому мистецтві країн Європи, Азії та Америки 1960–2020-х років.

Завдання дослідження:

- уточнити термінологічну базу, зокрема розмежувати такі поняття як «віртуальна реальність», «доповнена реальність», «змінена реальність» у контексті практик образотворчого мистецтва;
- класифікувати цифрові технології у сфері образотворчого мистецтва;
- здійснити типологізацію технологій діджиталізації в сучасному образотворчому мистецтві;
- окреслити специфіку застосування VR/AR/MR/XR технологій із врахуванням етнокультурних особливостей образотворчого мистецтва окремих регіонів світу;
- аналізувати способи реалізації івентів з елементами інтерактивної взаємодії глядача з творами мистецтва;
- охарактеризувати еволюцію виставкових просторів від фізичних комплексів до цифрових платформ з можливістю постійного відвідування в режимі онлайн;
- систематизувати дані щодо взаємодії мистецьких технологій та їх впливу на діяльність митців-практиків ХХ та ХХІ століть;
- окреслити художньо-образні особливості нових способів створення робіт з сучасного образотворчого мистецтва;

- дослідити синтез новітніх мистецьких технологій (web-apps, AR, VR, video-demo, motion tracking) із традиційними (живопис, рисунок, графіка тощо) в образотворчому мистецтві країн Європи, Азії та Америки 1960–2020-х років;
- визначити специфіку перцепції сучасним глядачем новітніх творів візуального мистецтва у контексті явища метамодернізму.

Теоретико-методологічну основу дослідження становлять:

- фундаментальні праці американських та європейських вчених зі створення засобів віртуальної реальності (Heilig, 1962; Sutherland, 1968);
- академічні наукові дослідження у напрямі розробки цифрових галерей та інтерактивних інсталяцій (Petridis et al., 2013; Snihur et al., 2021; Snigur et al., 2021; Crolla & Goepel, 2022; Bachiller et al., 2023);
- розвідки сучасних експертів з інформаційних технологій, які вивчають методи доповнення класичних творів образотворчого мистецтва за допомогою III та/або VR/AR (Eklund, 2024a; 2024b);
- дисертаційні дослідження на тему інтерактивного монументального та книжкового мистецтва (Шеменьова, 2021; Мулкохайнен, 2024);
- праці, що аналізують питання явища метамодернізму (Stoev, 2022).

Джерельна база дослідження складається з художніх творів у колекціях музеїв України, Сполучених Штатів Америки, Сінгапуру, Великої Британії тощо. Зокрема, твори означених колекцій, що представлені у вигляді електронних архівів, оцифрованих зображень чи моделей та/або у форматі вільнодоступних відкритих онлайн-галерей.

Частиною джерельної бази є твори, виконані митцями у громадських місцях вільного користування та архіви онлайн-каталогів проєктів, спрямованих на популяризацію мистецтва віртуальної та доповненої реальності, які знаходяться у відкритому доступі в онлайн-просторі.

Задля поглибленого вивчення тематики дослідження розглянуто артбуки із сучасними зразками творів цифрового образотворчого мистецтва.

Методологія дослідження. Інструментарій дослідження складатиметься із сукупності принципів, підходів і методів. Так, будуть вжиті принципи наукової об'єктивності й достовірності, враховуючи мистецтвознавчий, культурологічний та дизайнерський підходи. В дослідженні будуть використані філософські, історичні, культурологічні та мистецтвознавчі методи, з-поміж яких варто зазначити:

- філософські: аксіологічний метод – стане в нагоді для визначення ціннісних характеристик технологій віртуальної та доповненої реальності в образотворчому мистецтві України у контексті розвитку образотворчого мистецтва країн Європи початку XXI ст.; герменевтичний метод – використовуватиметься для інтерпретації стильового та змістового аспектів творчості митців України початку XXI ст.;
- історичні: історико-генетичний – необхідний для визначення особливостей формування і розвитку віртуальної та доповненої реальності як компонента сучасного образотворчого мистецтва України; історико-хронологічний – буде застосовуватися для окреслення послідовності розвитку технологій віртуальної та доповненої реальності а також їх прийняття як мистецького інструмента; компаративний – буде вжито для порівняння технологій віртуальної та доповненої реальності;

- культурологічні: культуротворчий – полягає у дослідженні специфіки впливу творів цифрового мистецтва початку XXI ст. на творення нових культурних смислів; соціокультурний – для визначення сприйняття творів сучасного образотворчого мистецтва різними соціальними і віковими групами українського суспільства;

- мистецтвознавчі: типологічний – для розгляду типології творів образотворчого мистецтва, створених за допомогою засобів віртуальної та доповненої реальності; формально-стилістичний – для вивчення традицій стилеутворення у доробку митців, що працюють із технологіями віртуальної та доповненої реальності; мистецтвознавчий аналіз – для осмислення творчого доробку представників сучасного образотворчого мистецтва Європи, Азії та Америки початку XXI ст.; класифікаційний – для класифікації наявних технологій віртуальної та доповненої реальності.

Наукова новизна результатів дослідження *полягає в тому, що:*

Вперше:

- здійснено комплексний аналіз використання технологій віртуальної та доповненої реальності в образотворчому мистецтві глобального культурного простору початку XXI століття;

- введено в обіг термін «гра-мистецтво» (англ. game-art) для позначення окремого типу інтерактивного художнього контенту.

Уточнено:

- зміст термінів і понять галузі імерсивного образотворчого мистецтва, застосовуваних впродовж XXI ст.;

- специфіку артдизайнерських практик зі створення робіт з інтерактивним компонентом, зокрема у віртуальній та доповненій реальності;

- знання щодо розвитку вітчизняного цифрового образотворчого мистецтва.

Поглиблено:

- класифікацію засобів створення артоб'єктів віртуальної та доповненої реальності;

- інформацію стосовно розвитку імерсивних технологій у культурному просторі країн Європи, Азії та Америки.

Набуло подальшого розвитку:

- визначення специфіки роботи з VR/AR/MR/XR як засобами вираження художнього замислу митця;

- аналіз специфіки сприйняття творів сучасного цифрового мистецтва у контексті метамодерну.

Теоретичне значення результатів дисертації полягає в тому, що вперше здійснено комплексний мистецтвознавчий і порівняльно-історичний аналіз використання актуальних для сучасного художнього мистецтва імерсивних технологій (VR/AR/MR/XR), а також розглянуто впровадження інструментів віртуальної та доповненої реальності до різних галузей образотворчого мистецтва, формуючи підґрунтя для подальших досліджень даної теми .

Практичне значення роботи. Результати дисертації можуть бути використані для подальшого аналізу, атрибуції та систематизації творів мистецтва, створених або експонованих за допомогою віртуальної реальності; розробки теоретичних і прикладних питань, при підготовці теоретико-

мистецтвознавчих досліджень, пов'язаних з використанням в образотворчому мистецтві країн світу, зокрема України, новітніх медіатехнологій, таких як віртуальна, доповнена та змішана реальності, відеоарт та VR-перформанс. Отримані наукові результати можуть бути впроваджені в освітній процес у рамках робочих програм навчальних дисциплін «Живопис», «Рисунок», «Гейм-дизайн» тощо.

Отримані наукові результати можуть бути впроваджені в освітній процес у навчально-мистецьких дисциплінах «Декоративно-прикладне мистецтво», «Історія розвитку українського національного костюму», «Історія українського мистецтва» та інших спеціальних дисциплін. Результати проведеного дослідження можуть використовуватися дизайнерами прикрас для відтворення традиційних українських прикрас і розробки сучасних колекції.

Особистий внесок здобувача. Дисертація є самостійною роботою, здійсненою у галузі 02 Культура і мистецтво, за спеціальністю 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація. Висновки і положення містять наукову новизну та практичне значення

Апробація результатів дослідження проводилась на 5 міжнародних і українських конференціях:

- Снігур, В. (2023, 11 грудня). *3D-сканування керамічних виробів за допомогою фотограмметрії: проблеми та виклики*. Круглий стіл «Метавсесвіт української кераміки: питання збереження, реконструкції, оцифрування, експонування в умовах інформаційних викликів», Київ, Україна.

- Снігур, В. (2024, 21 березня). Криптоарт в культурному середовищі Європи початку XXI століття. *Матеріали XI Всеукраїнської студентської наукової конференції «Мистецька освіта у контексті євроінтеграційних процесів»*, 178–181. Умань. Візаві.

- Снігур, В. (2024, 8 травня). *Проблеми класифікації програм для створення художніх робіт у VR*. Всеукраїнська науково-практична онлайн-конференція «Етнокультурні традиції в образотворчому мистецтві та дизайні України», Київ, Україна.

- Снігур, В. (2025, 16 квітня). *Цифрова мистецька освіта в контексті університетської автономії (Digital art education in the context of university autonomy)*. Міжнародна наукова конференція в рамках реалізації Модуля «Університетська автономія» у розвитку демократичних цінностей у вищій освіті: досвід країн ЄС для України» (Програма Еразмус+: Жан Моне), Київ, Україна.

- Снігур, В. (2025, 29 травня). *Експонування творів кримськотатарського мистецтва в 3D-галереях*. Міжнародний круглий стіл «Тюркологія у світлі сучасних орієнтальних досліджень в галузі мистецтвознавства», Київ, Україна.

Публікації. Основні результати дисертації висвітлено у 8 наукових публікаціях, із них 5 – одноосібні та 3 у співавторстві: 3 статей у виданнях, включених на дату опублікування до Переліку наукових фахових видань України; 1 стаття (у співавторстві) у періодичному науковому виданні, проіндексованому у базі даних Web of Science Core Collection; 4 публікації (з них – 2 у співавторстві), у яких додатково висвітлено наукові результати дисертації.

Наукові статті, опубліковані у наукових виданнях, включених на дату опублікування до переліку наукових фахових видань України:

1. Снігур В. Роздуми художника про ліплення з використанням віртуальної реальності та інших технік. *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*. 2024. Том 2, №78. С.124–126 DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/78-2-16>

2. Снігур В. Різні підходи до створення цифрових двійників для використання в AR/VR галереях. *АРТ-платформа*. 2024. Том 9, №1. С.428–440 DOI <https://doi.org/10.51209/platform.1.9.2024.428-440>

3. Снігур В. Імерсивне збереження: використання віртуальної реальності для захисту культурної спадщини. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2024. №5. С.128–132 DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2024.5.14>

Наукова стаття, опублікована у періодичному науковому виданні, проіндексована у базі даних Web of Science Core Collection

1. Snihur V., Bratus I., Gunka A., Sharikov D., Perysta M., Kuzmenko H. Creating a virtual gallery for the presentation of artworks. *IJCSNS International Journal of Computer Science and Network Security*. 2021. Том 21, №10. С.205–209. DOI <https://doi.org/10.22937/IJCSNS.2021.21.10.28>

Публікації, у яких додатково висвітлено результати дисертації

1. Снігур В., Братусь І., Гунька А. Презентація творів студентів спеціальності “образотворче мистецтво” за допомогою сучасного програмного забезпечення (на прикладі віртуальної арт-галереї ArteDeum Digital Gallery. *Молодий вчений*. 2021. Том 98, №10. С.64–67. DOI <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-10-98-17>

2. Snihur V., Bratus I. Authorship of AI-generated works in artistic domain. *Грааль науки*. 2023. №33. С.426–432. DOI <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.10.11.2023.69>

3. Снігур В. Технології віртуальної та доповненої реальності в образотворчому мистецтві першої половини ХХІ століття: історіографічний огляд. *АРТПРОСТІР*. 2024. Том 4, №1. С.136–153. DOI <https://doi.org/10.28925/2519-4135.2024.48>

4. Снігур В. Криптоарт в культурному середовищі Європи початку ХХІ століття. Матеріали XI Всеукраїнської студентської наукової конференції «Мистецька освіта у контексті євроінтеграційних процесів». 2024. С.178–181. Умань. Візаві.

Особистий внесок здобувача. Дисертація є самостійною роботою, здійсненою у галузі 02 Культура і мистецтво, за спеціальністю 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація. Висновки і положення містять наукову новизну та практичне значення. Використані в дисертації ідеї, положення чи гіпотези інших авторів мають відповідні покликання і використані лише для підкріплення ідей здобувача.

У статті «Creating a virtual gallery for the presentation of artworks» у співавторстві з І. Братусем, А. Гуньою, Д. Шаріковим, М. Перистою та Г. Кузьменко персональний внесок здобувача полягає у зборі та аналізі даних, написанні основного блоку тексту та створенні досліджуваного прототипу онлайн-галереї.

У статті «Презентація творів студентів спеціальності “образотворче мистецтво” за допомогою сучасного програмного забезпечення (на прикладі віртуальної арт-галереї ArteDeum Digital Gallery» у співавторстві з І. Братусем, та А. Гунькою персональний внесок здобувача полягає у зборі та аналізі даних, написанні основного блоку тексту та створенні досліджуваного прототипу онлайн-галереї.

У статті «Authorship of AI-generated works in artistic domain» у співавторстві з І. Братусем персональний внесок здобувача полягає у зборі та аналізі джерельної бази ,підготовці основного тексту та його форматуванні. І. Братусь доданий виданням як співавтор через його роль як керівника дисертаційного дослідження здобувача.

Структура та обсяг дисертації. Основний текст роботи складається зі вступу, чотирьох розділів, тринадцяти підрозділів, висновків і додатків. Список використаних літературних джерел налічує 500 позиції з яких 463 іноземною мовою. Обсяг додатків – 97 сторінок. Загальний обсяг роботи – 348 сторінок. Загальний обсяг дисертації становить 348 сторінок, з яких основний текст дисертації з анотаціями складає 198 сторінок що відповідає вимогам, встановленим освітньо-науковою програмою Університету 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація.

Оцінка мови та стилю дисертації. Дисертація виконана фаховою українською мовою, текстове подання матеріалу відповідає стилю науково-дослідної літератури.

Дотримання здобувачем академічної доброчесності в дисертації та наукових публікаціях, в яких висвітлено наукові результати дисертації. На підставі вивчення тексту дисертації і наукових публікацій, результатів автоматизованої перевірки на плагіат та їх експертної оцінки, встановлено, що дисертація і наукові публікації виконані самостійно, не містять академічного плагіату, фальсифікації, фабрикації, самоплагіату. Усі використані здобувачем у тексті дисертації власні наукові праці без посилання на ці праці були попередньо опубліковані з метою висвітлення в них основних наукових результатів дисертації та вказані в анотації дисертації. Результати автоматизованої перевірки (Довідка з бібліотеки Університету від 02 лютого 2026 року) на наявність текстових збігів, отримані за допомогою спеціалізованого програмного засобу «Identific» свідчать про відсутність текстових збігів без належного цитування у дисертації В.І. Снігура та наукових публікаціях, в яких висвітлено наукові результати дисертації. Загалом, за результатами автоматизованої перевірки на виявлення текстових збігів встановлено, що у дисертації коефіцієнт подібності (відсоток схожості з усіма джерелами) – 1,00%.

Відповідність змісту дисертації галузі знань та спеціальності. Зміст дисертації відповідає галузі знань 02 Культура і мистецтво, спеціальності 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація.

Рішення.

1. Дисертація Снігура Володимира Ігоровича на тему «Віртуальна й доповнена реальність в образотворчому мистецтві Європи, Азії та Америки 1960–2020-х років», подана на здобуття ступеня доктора філософії з галузі знань 02 Культура і мистецтво, зі спеціальності 023 Образотворче мистецтво,

декоративне мистецтво, реставрація, є завершеною, самостійною роботою, що містить науково обґрунтовані результати, актуальність, наукову новизну, теоретичне та практичне значення і відповідає 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 січня 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.

2. Дисертація Снігура Володимира Ігоровича та наукові публікації, в яких висвітлено наукові результати дисертації, виконано на належному науковому рівні з дотриманням академічної доброчесності.

3. Снігур Володимир Ігорович на високому рівні оволодів методологією наукової та мистецької діяльності, набула теоретичних знань, відповідних умінь, навичок та компетентностей. Здобувач вільно володіє матеріалом.

4. Рекомендувати дисертацію Снігура Володимира Ігоровича на тему «Віртуальна й доповнена реальність в образотворчому мистецтві Європи, Азії та Америки 1960–2020-х років» до публічного захисту у разовій спеціалізованій вченій раді для присудження В.І. Снігуру ступеня доктора філософії з галузі знань 02 Культура і мистецтво за спеціальністю 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація.

Головуюча –
завідувач кафедри
образотворчого мистецтва
Факультету образотворчого
мистецтва і дизайну
Київського столичного університету
імені Бориса Грінченка

Ольга ШКОЛЬНА

Ольга ШКОЛЬНА

