

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

Відгук

офіційного опонента **Мулкохайнен Вікторії Анатоліївни**, доктора мистецтвознавства (17.00.07 – дизайн), доцента, професора і завідувача кафедри дизайну, реклами та ІТ ПВНЗ «Київський університет культури» про дисертацію **Снігура Володимира Ігоровича «Віртуальна й доповнена реальність в образотворчому мистецтві Європи, Азії та Америки 1960–2020-х років»**, подану на здобуття ступеня доктора філософії зі спеціальності «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» галузі знань **Культура і мистецтво»**

1. Актуальність дисертаційної роботи. Тема дисертаційної роботи Снігура Володимира Ігоровича «Віртуальна й доповнена реальність в образотворчому мистецтві Європи, Азії та Америки 1960-2020-х років» є актуальною і своєчасною, оскільки передбачає розгляд передумов, основних чинників і наслідків віртуалізації художнього мистецтва, що наразі нами спостерігається як динамічне та невідворотне явище. Для об'єктивної реакції на зазначену тенденцію та ефективної адаптації відповідних світових технологічних інновацій до українського мистецького простору важливо дослідити досвід Європи, Азії та Америки, звідки, власне, розпочалося впровадження імерсивних інструментів до різних галузей і на сьогодні демонструє яскравий результат. В українському науковому дискурсі наявні декілька робіт, у тому числі дисертацій, присвячених вивченню проблематики технологій альтернативної реальності (автори В. Волинець, О. Губернатор, К. Фоміна, В. Бзенко), які, однак, не розкривають світового мистецького контексту у достатній мірі і не дають повноцінного уявлення про етапи процесу. Саме цим аргументується наукова новизна та актуальність дослідження В. Снігура.

Відгук
24.03.2026
Отримано
Руденченко А.
Аллі

2. Наукова новизна результатів дисертації (теоретичних та/або експериментальних). За обґрунтованим твердженням самого здобувача, наукова новизна виконаного ним дослідження полягає, насамперед, у здійсненні комплексного аналізу використання і впровадження технологій віртуальної та доповненої реальності в образотворчому мистецтві глобального культурного простору початку XXI століття, у термінологічній систематизації відповідної творчої галузі, а також у специфікації та класифікації артдизайнерських практик із залученням імерсивних ефектів на тлі уточнення ключових аспектів цифровізації образотворчого мистецтва в Україні.

3. Теоретичне і практичне значення результатів дисертації. До переваг дисертації варто зарахувати здійснену здобувачем добірку цікавого емпіричного матеріалу, вперше введеного до наукового обігу, вдалу спробу класифікації і типологізації актуальних для образотворчості цифрових технологій, а також комплексне вирішення сформульованих на початку роботи завдань, що є доцільним і логічним, зважаючи на специфіку теми. Автор свідомо не оминув увагою такі важливі аспекти, як діджиталізація мистецтва, NFT-технології, розвиток 3D-моделювання тощо, котрі демонструють потужний потенціал у контексті віртуалізації образотворчості та інших мистецьких галузей. У прикладному аспекті результати дисертації можуть бути використані для подальшого аналізу, атрибуції та систематизації творів мистецтва, створених або експонованих за допомогою віртуальної реальності, а також для підготовки робочих програм відповідних освітніх компонент («Рисунок», «Живопис», «Гейм-дизайн» тощо). А самі об'єкти аналізу є потенційними дієвими прикладами та джерелом натхнення для художників і дизайнерів у контексті розробки власних авторських композицій з імерсивним ефектом.

4. Наукова обґрунтованість результатів дослідження, наукових положень, висновків і рекомендацій, сформульованих у дисертації, є беззаперечною, оскільки забезпечується аналітичною аргументованістю основних положень дисертації, значною кількістю залучених візуальних

прикладів та комплексним підходом до їхнього вивчення. Також варто відзначити цінність опрацьованих дисертантом інформаційних джерел – як науково-теоретичних (переважно, іноземних видань), так і образотворчих. Очевидно, що В. Снігур вільно орієнтується у закордонній літературі, що свідчить про об'єктивність наукових результатів та подальшу перспективу їхнього розвитку у науковому дискурсі.

5. Рівень виконання поставленого наукового завдання та оволодіння здобувачем методологією наукової діяльності. Специфіка обраної теми формує певну дослідницьку складність, що полягає, насамперед, у дотриманні балансу між широким арсеналом сучасних арт-технологій, взаємопов'язаних спільними проєктно-концептуальними цілями, жанровим розмаїттям, мистецтвознавчим тлом проблеми і суто художніми категоріями аналізу, традиційними для образотворчості. Тому автором був обраний аналітичний підхід, що зумовив певну оптимізацію класичної побудови алгоритму дослідження (розкриття супутніх питань, тематичні відступи, розширення джерельної бази додатковими об'єктами інших жанрів тощо). З одного боку, це призвело до розпорошення уваги, а з іншого – дало можливість простежити додаткові трансформаційні траєкторії і відзначити ключові точки, що поєднують кілька творчих напрямків у динамічному процесі освоєння імерсивних технологій.

Загальний науковий рівень дисертаційної роботи В. Снігура засвідчує усебічну обізнаність здобувача у відповідній проблематиці, достатнє оволодіння пошуково-аналітичною методологією та повноцінне виконання поставлених наукових завдань.

6. Апробація результатів дисертації. Повнота викладу основних результатів дисертації у наукових публікаціях. Наукові результати дослідження мають достатнє висвітлення у 8 наукових публікаціях здобувача, серед яких одна стаття (у співавторстві) опублікована у закордонному виданні, проіндексованому у базі даних Web of Science; 3 статті оприлюднено у наукових фахових виданнях України; інші наукові публікації у кількості

чотирьох додатково розкривають результати дисертації у форматі тез конференцій та інших матеріалів наукової апробації.

7. Структура та зміст дисертації, її самостійність, завершеність, відповідність вимогам щодо оформлення й обсягу. Структура дослідження, презентуючи всі необхідні складники, має виразний авторський характер. Дисертація складається зі вступу, чотирьох розділів з підрозділами, проміжних та загальних висновків, списку використаної літератури та додатків. Загальний обсяг дисертації – 349 сторінок, з яких основний текст займає 183 сторінки.

Дисертаційна робота написана українською мовою, по тексту має незначні помилки технічного та стилістичного характеру. Логіка викладення матеріалів дослідження зумовлена його метою і завданнями.

Вступ структурно і змістовно відповідає методичним вимогам і презентує актуальність обраної теми дослідження та її зв'язок з планами наукової роботи кафедри і факультету, а також обов'язкові компоненти дослідження (мету, завдання, об'єкт, предмет, методи), його наукову новизну тощо.

Перший розділ дисертації (**«Теоретико-методологічна база дослідження»**) є традиційним і розкриває теоретико-методологічну базу дослідження у контексті стислого історіографічного огляду трьох окреслених здобувачем напрямів збору інформації (розвиток візуальних форм мистецтва, покращення електронних засобів роботи із зображеннями та/або формами (віртуальна скульптура) та їхнє місце в інструментальному арсеналі митця кінця ХХ – початку ХХІ століть), безпосереднього вивчення джерел наукового аналізу, представлення дослідницького алгоритму та уточнення понятійно-категоріального апарату. Варто закцентувати незвичний для основного тексту дисертації формат подачі інформації у п. 1.4 – списком за абеткою, який дещо порушує загальноприйнятий підхід оформлення структурних частин роботи, звузивши при цьому значення підрозділу до звичайного розшифрування абревіатур. Проте, зміст розділу відповідає суті своєї назви і демонструє теоретико-методологічну обізнаність здобувача у галузі досліджуваної проблеми.

Другий розділ дисертації (**«Становлення і впровадження технологій віртуальної та доповненої реальності в образотворчому мистецтві України, Європи, Азії та Америки»**) демонструє аналіз історичних процесів, пов'язаних з освоєнням технологій віртуальної і доповненої реальності як самостійних, а частіше – як підтримуючих та доповнюючих, компонентів сучасної арт-індустрії країн Європи, Азії, Америки та України. Окрім іншого, розділ містить огляд програмного забезпечення відповідної галузі, специфіки цифрового інструментарію, точок перетину традиційних художніх технік з інноваційними, що актуалізує цей матеріал для сучасних митців і дизайнерів-практиків. У межах розділу дисертант сформулював низку слушних зауважень, наголосивши, зокрема, на суттєвій різниці прикладів застосування віртуальної та/або доповненої реальності у візуальному (образотворчому) мистецтві різних країн чи регіонів, що, на його думку, зумовлено особливостями попередньої культурної спадщини, історичним минулим, а також життєвим досвідом та творчим стилем кожного з конкретних авторів. При цьому Європа стала універсальним регіоном, який успішно поєднує більшість визначених характеристик: «розвиток і вдосконалення нових технологій, впровадження їх у візуальне та образотворче мистецтво, випробування нових форм вираження власної творчості за допомогою традиційних (фізичні) та/або сучасних (цифрові, VR/AR) технік, але насамперед – вживання нових підходів до розкриття, збереження та переосмислення свого минулого» (с. 93). Загалом матеріали розділу у достатній мірі змістовно-інформативні та викладені поступово і системно, що формує позитивне сприйняття.

У третьому розділі (**«Зміна парадигми візуалізації творів сучасного образотворчого мистецтва в культурному просторі»**) розглянуто проблему експонування віртуальних робіт як повноцінних самостійних виставкових об'єктів та в якості доступного каталогу попереднього перегляду для виставок в офлайн- чи онлайн-форматі, у тому числі – в умовах організації паралельної віртуальної та фізичної експозицій та з подальшою інтерактивною архівацією таких творів. Для об'єктивізації висновків автором були долучені до аналізу як

інтер'єрні, так і екстер'єрні виставкові експерименти. Відтак, матеріали розділу переконливо й аргументовано демонструють основні переваги впровадження технологій альтернативної реальності до експозиційного простору, що розкриваються, насамперед, у стимулюванні зацікавлення відвідувачів через інтерактивність, доступність, видовищність арт-контенту тощо.

Четвертий розділ роботи (**«Синтез традиційних технік образотворчого мистецтва з цифровими, розширення можливостей автора»**) порушує не менш важливий аспект теми, висвітлюючи способи поєднання традиційного художнього процесу з новими креативними технологіями у міжжанровому образотворчому контексті, дослідивши віртуальну скульптуру та перформанс у реальному часі, а також інтерактивні прояви 3D-живопису і 3D-графіки. Окрему увагу здобувачем приділено особливостям сприйняття творів цифрового образотворчого та декоративного мистецтв сучасною людиною на тлі філософії метамодернізму. У результаті дисертант доходить висновку, що, незважаючи на багатообіцяючий потенціал і користь спеціалізованого цифрового програмного забезпечення в академічному, комерційному та творчому середовищах, наразі воно не готове стати основним інструментом для митців, які спеціалізуються у відповідних галузях. У цьому розділі автор торкнувся гострих питань творчої спільноти, продемонструвавши спробу їх осмислити з критично-наукової позиції, однак, глибина порушеної проблематики не вичерпується даним дослідженням.

Загальні висновки відображають результати дослідницької роботи здобувача, відповідають меті і завданням, і, в цілому, є доволі переконливими, проте, деякі фрагменти сформульовані недостатньо точно. Зокрема, п. 2 висновків (щодо класифікації цифрових технологій у сфері образотворчого мистецтва) звучить так: «Така класифікація для редакторів, тобто програмних засобів, першочерговим застосуванням яких є створення об'єктів образотворчого мистецтва, базується на їх основній функції. Також було виділено три їх типи: засоби для живопису, рисунку та моделювання» (с. 195). Далі, у п.5 висновків «здійснено типологізацію технологій діджиталізації у

сучасному образотворчому мистецтві» (с. 196). У подібних випадках виникають певні непорозуміння у сприйнятті тексту. Недоцільним також у підсумковій частині дисертації виглядають цитування інтерв'ю (с. 199).

Загалом же варто відзначити, що дисертаційна робота В. Снігура виглядає самостійним, завершеним дослідженням, яке відповідає вимогам щодо змісту, оформлення й обсягу.

8. Дотримання академічної доброчесності у дисертації та наукових публікаціях. Відсутність (наявність) академічного плагіату, фабрикації, фальсифікації. Дисертаційна робота В. Снігура демонструє дотримання автором принципів академічної доброчесності, оскільки є результатом самостійних досліджень здобувача і не містить елементів фальсифікації, компіляції, фабрикації, плагіату чи інших запозичень. Використані ідеї, результати і тексти інших авторів мають належні посилання на відповідне джерело.

9. Дискусійні положення та зауваження до дисертації. Після ознайомлення з науковою роботою В. Снігура доцільно висловити наступне:

1. У дослідженні окремо розглядаються художньо-проектні методи і технології, котрі здобувач вважає дотичними до створення віртуалізованого простору в образотворчому мистецтві (діджиталізація відповідних процесів, об'ємно-просторове моделювання, використання штучного інтелекту, безпосереднє впровадження AR/VR-технологій), але доцільним було б узагальнити весь цей арсенал – наприклад, у висновках, представивши його більш структуровано як цілісний алгоритм роботи з альтернативною реальністю, в якому беруть участь багато інструментів і виконують певну функцію, у залежності від жанру твору, художньої концепції тощо.
2. Деякі фрагменти дисертації оформлені доволі своєрідно. Наприклад, п.1.4 розділу 1 під назвою «Понятійно-категоріальний апарат» має формат довідника і структурований за абеткою, нагадуючи розширений глосарій, хоча це недоречно для основного тексту дисертації, адже такий

контент логічно подавати у додатках, а відповідну структурну частину дисертації оформити більш описово, з авторськими коментарями, порівняннями тощо. Адже робота насичена фаховими неологізмами, котрі інколи мають лише контекстуальне пояснення та вільно інтерпретуються автором.

3. Формулювання деяких положень дисертації видаються дещо розмитими чи надто узагальненими (як, до прикладу, визначення мети і предмету дослідження у вступі, що виглядають майже ідентично), або провокують здивування, як-от у п.4 висновків (с. 196) читаємо: «... першочергово необхідно з'ясувати, чи є запропонована ідея життєздатною, дієвою і корисною» тощо. Загалом, як вже зазначалося раніше, підсумкові висновки дослідження подекуди потребують уточнення та кращої концентрованості на головних результатах.
4. У залученій науково-теоретичній базі бракує вітчизняних досліджень, що різнофокусно висвітлюють проблематику впровадження імерсивних технологій та відповідних інструментів до культурно-мистецького простору (праці Т. Габреля, В. Волинець, Н. Скляренко, О. Губернатор, К. Фоміної, В. Бзенко).
5. Візуальний матеріал додатків є досить різноманітним, тому варто було б систематизувати його за допомогою рубрикації, а не лише підписів.

Більшість висловлених зауважень має рекомендаційний характер і не знецінює загальну значущість дослідження.

10. Загальний висновок про рівень набуття здобувачем теоретичних знань, відповідних умінь, навичок та компетентностей. Сформульовані зауваження та критичні коментарі не впливають на позитивну оцінку результатів дослідження та їхнє науково-практичне значення, що доволі переконливо обґрунтовано здобувачем у відповідних структурних частинах роботи.

11. Загальна оцінка дисертації і наукових публікацій щодо їхнього наукового рівня з урахуванням дотримання академічної доброчесності та

щодо відповідності вимогам. Дисертація Снігура Володимира Ігоровича та Америки 1960-2020-х років» є оригінальним, завершеним дослідженням, що за актуальністю, практичною цінністю та науковою новизною відповідає вимогам чинного законодавства України, передбаченим 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. Зважаючи на вищевикладене, здобувач Снігур В.І. заслуговує на присудження ступеня доктора філософії з галузі знань 02 «Культура і мистецтво» за спеціальністю 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація».

Офіційний опонент – доктор мистецтвознавства,
доцент, професор і завідувач кафедри
дизайну, реклами та ІТ
ПВНЗ «Київський університет культури»

В. А. Мулкохайнен

Підпис засвідчую.
Директор ДК _____
«10» 03

