

Віталь  
24.03.2026  
отримав  
рецензію  
А.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

## ВІДГУК

офіційного опонента СОСІК Ольги Даніїлівни, кандидатки мистецтвознавства, завідувачки аспірантури Київської державної академії декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука 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 дисертаційної роботи.** Для сучасного етапу розвитку мистецтвознавства характерним є зростання уваги до процесів цифровізації культури та інтеграції новітніх технологій у сферу художньої творчості. Упродовж останніх десятиліть цифрові медіа дедалі активніше впливають на трансформацію традиційних мистецьких практик, змінюючи не лише технічні можливості створення творів мистецтва, але й саму природу художнього образу, способи його репрезентації та сприйняття.

Особливої актуальності у цьому контексті набуває дослідження технологій віртуальної та доповненої реальності, які формують принципово нові форми художньої комунікації. Їх застосування дозволяє розширити межі образотворчого мистецтва, створюючи інтерактивні, імерсивні та багатовимірні художні середовища. Як слушно зазначає автор дисертації, розвиток новітніх

технологій відкриває перед митцями можливості реалізації творчих задумів у формах, що майже не обмежені параметрами фізичної реальності.

Разом з тим, попри значне поширення VR та AR-технологій у сфері культури, їхнє використання як самостійного художнього інструмента залишається недостатньо осмисленим у сучасному мистецтвознавстві. Наявні дослідження здебільшого зосереджені на технічних аспектах цифрових медіа або на окремих прикладах медіамистецтва, тоді як комплексний аналіз інтеграції технологій розширеної реальності у систему образотворчого мистецтва представлений фрагментарно.

У цьому контексті дисертація Володимира Снігура, присвячена дослідженню використання віртуальної та доповненої реальності в образотворчому мистецтві Європи, Азії та Америки у період 1960–2020-х років, є актуальною та своєчасною. Робота відповідає сучасним тенденціям розвитку мистецтвознавства, зокрема дослідженням цифрового мистецтва, цифрових технологій та нових форм художньої комунікації.

Додаткової актуальності дослідженню надає і те, що технології віртуальної та доповненої реальності активно інтегруються у практику сучасних музеїв, галерей та виставкових просторів, змінюючи способи експонування мистецьких творів і розширюючи можливості взаємодії з аудиторією. Імерсивні технології сприяють формуванню нових моделей презентації культурної спадщини, створенню віртуальних музейних просторів та інтерактивних експозицій, що дозволяє залучати ширшу міжнародну аудиторію до культурного діалогу. Відтак, дослідження художніх можливостей VR та AR є важливим не лише для теоретичного осмислення сучасного мистецького процесу, але й для розвитку нових підходів до презентації мистецтва в цифровому культурному середовищі.

**2. Наукова новизна результатів дисертації (теоретичних та/або експериментальних).** Наукова новизна представленого дослідження полягає у комплексному мистецтвознавчому аналізі використання технологій віртуальної та доповненої реальності у світовому образотворчому мистецтві другої половини XX – початку XXI століття.

Безперечним здобутком роботи є те, що автором уперше здійснено системний аналіз використання технологій VR/AR у художніх практиках різних регіонів світу (Європи, Азії та Америки) у широких хронологічних межах від другої половини XX століття до початку XXI століття. Такий підхід дозволив простежити еволюцію цифрового мистецтва у глобальному культурному контексті та визначити його місце у сучасному мистецькому процесі.

Особливої уваги заслуговує введення у науковий обіг поняття «грамистецтво» (game-art) для позначення специфічного типу інтерактивного художнього контенту, який поєднує елементи відеоігор і мистецьких практик. Запропонований автором підхід розширює можливості аналізу нових форм цифрової творчості та сприяє формуванню сучасного понятійного апарату мистецтвознавства.

У дисертації також уточнено зміст ключових термінів, пов'язаних із технологіями імерсивного мистецтва, зокрема «віртуальна реальність», «доповнена реальність», «віртуальна галерея» тощо. Важливим є також поглиблення класифікації інструментів створення VR-арту та аналіз можливостей їхнього застосування у художній практиці.

Наукова новизна дослідження проявляється і в тому, що автор розглядає цифрове мистецтво у контексті культурної парадигми метамодернізму, акцентуючи увагу на особливостях сприйняття інтерактивних творів сучасною аудиторією. Такий підхід дозволяє по-новому осмислити взаємодію між художнім твором, технологією та глядачем.

**3. Теоретичне і практичне значення результатів дисертації.** Теоретичне значення дисертаційної роботи полягає у розширенні наукових уявлень про взаємодію сучасного образотворчого мистецтва з новітніми медіатехнологіями. У дослідженні здійснено комплексний мистецтвознавчий аналіз імерсивних художніх практик, що дозволило сформулювати цілісне бачення ролі технологій VR/AR у розвитку сучасної художньої культури.

Важливим теоретичним результатом роботи є систематизація різних підходів до використання цифрових технологій у мистецтві та визначення

їхнього впливу на формування нових художніх форм і жанрів. Автор переконливо демонструє, що інтеграція технологій віртуальної та доповненої реальності у художню практику призводить до появи нових форм візуалізації мистецького образу, трансформує структуру виставкових просторів та змінює характер взаємодії між твором і глядачем.

Практичне значення дослідження полягає у можливості використання його результатів у науковій, освітній та творчій діяльності. Як зазначає дисертант, результати роботи можуть бути застосовані для аналізу, атрибуції та систематизації творів мистецтва, створених або експонованих із використанням технологій віртуальної реальності.

Матеріали дисертації можуть бути використані у навчальному процесі під час викладання дисциплін, пов'язаних із історією сучасного мистецтва, цифровим мистецтвом, медіамистецтвом та гейм-дизайном. Крім того, результати дослідження можуть бути корисними для практичної діяльності художників, дизайнерів, кураторів виставкових проєктів і дослідників сучасної культури.

**4. Наукова обґрунтованість результатів дослідження, наукових положень, висновків і рекомендацій, сформульованих у дисертації.** Наукова обґрунтованість положень і висновків дисертації забезпечується використанням комплексної методології дослідження та широкою джерельною базою.

У роботі застосовано низку філософських, історичних, культурологічних та мистецтвознавчих методів дослідження. Зокрема, автор використовує аксіологічний і герменевтичний методи для інтерпретації художніх явищ, історико-генетичний та історико-хронологічний методи для аналізу розвитку технологій віртуальної та доповненої реальності у мистецтві, компаративний метод для порівняння художніх практик різних культурних регіонів, а також типологічний і формально-стилістичний методи для аналізу творів сучасного цифрового мистецтва.

Важливим чинником наукової достовірності результатів є також широка джерельна база дослідження, що включає наукові праці з мистецтвознавства,

культурології та інформаційних технологій, матеріали музейних колекцій, цифрові архіви та онлайн-галереї. Такий міждисциплінарний підхід дозволяє авторові комплексно розглянути досліджувану проблему та зробити обґрунтовані наукові висновки. Загалом дисертаційне дослідження характеризується логічною структурою, аргументованістю викладу матеріалу та належним рівнем наукової доказовості.

**5. Рівень виконання поставленого наукового завдання та оволодіння здобувачем методологією наукової діяльності.** Дисертаційна робота демонструє високий рівень підготовки здобувача та його здатність до самостійного проведення наукових досліджень. Автор показав належний рівень володіння сучасними методами мистецтвознавчого аналізу, уміння працювати з різноманітними джерелами та здійснювати міждисциплінарний аналіз складних культурних явищ.

Результати дослідження свідчать про здатність дисертанта самостійно формулювати наукові проблеми, здійснювати їхнє теоретичне осмислення та пропонувати аргументовані висновки.

**6. Апробація результатів дисертації. Повнота викладу основних результатів дисертації у наукових публікаціях.** Основні положення та результати дисертаційного дослідження пройшли апробацію на міжнародних і всеукраїнських наукових конференціях та круглих столах.

За темою дисертації опубліковано наукові статті у фахових наукових виданнях України, а також статтю у науковому журналі, що індексується у базі Web of Science Core Collection.

**7. Структура та зміст дисертації, її самостійність, завершеність, відповідність вимогам щодо оформлення й обсягу.** Дисертація має чітку та логічно вибудовану структуру. Робота складається зі вступу, чотирьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків.

Загальний обсяг дисертації становить 349 сторінок, з яких 199 сторінок складає основний текст, що відповідає вимогам до дисертаційних робіт на здобуття ступеня доктора філософії. Зміст розділів пов'язаний із метою та

завданнями дослідження, а виклад матеріалу характеризується послідовністю та аргументованістю.

**8. Дотримання академічної доброчесності у дисертації та наукових публікаціях. Відсутність (наявність) академічного плагіату, фабрикації, фальсифікації.** У дисертації дотримано принципів академічної доброчесності. Автор коректно використовує наукові джерела, здійснює належні посилання на роботи інших дослідників. Ознак академічного плагіату, фабрикації або фальсифікації наукових результатів у роботі не виявлено.

**9. Дискусійні положення та зауваження до дисертації.** Разом із позитивною оцінкою дисертаційного дослідження доцільно висловити окремі зауваження і міркування, що мають дискусійний характер та можуть бути враховані у подальших наукових дослідженнях автора:

1. У роботі ґрунтовно проаналізовано міжнародний контекст розвитку мистецтва віртуальної та доповненої реальності, однак дещо обмежено представлено приклади українських художніх практик, пов'язаних із використанням VR/AR-технологій. Розширення цього аспекту могло б посилити дослідження у контексті розвитку національного мистецького середовища.

2. У деяких фрагментах роботи (зокрема в аналітичних оглядах технологічних можливостей VR-інструментів) переважає технічний опис цифрових середовищ. Було б доцільно більшою мірою акцентувати увагу на мистецтвознавчому аналізі художньої образності та естетичних характеристик конкретних творів.

3. У деяких розділах дослідження варто було чіткіше структурувати матеріал, пов'язаний із аналізом конкретних художніх проєктів, що дозволило б виразніше окреслити авторські узагальнення.

Висловлені зауваження мають переважно рекомендаційний характер і не знижують загальної наукової цінності дисертаційної роботи. Загалом вони спрямовані на подальше поглиблення дослідження проблематики використання технологій віртуальної та доповненої реальності у сучасному мистецтві.

**10. Загальний висновок про рівень набуття здобувачем теоретичних знань, відповідних умінь, навичок та компетентностей.** Дисертаційне дослідження Снігура Володимира Ігоровича свідчить про належний рівень підготовки здобувача, його здатність здійснювати самостійні наукові дослідження, формулювати актуальні наукові проблеми та пропонувати обґрунтовані рішення.

Автор продемонстрував належний рівень теоретичних знань, практичних умінь та дослідницьких компетентностей у галузі мистецтвознавства та цифрового мистецтва.

**11. Загальна оцінка дисертації і наукових публікацій щодо їхнього наукового рівня з урахуванням дотримання академічної доброчесності та щодо відповідності вимогам.** За змістом, рівнем виконання та оформленням дисертаційна робота «Віртуальна й доповнена реальність в образотворчому мистецтві Європи, Азії та Америки 1960–2020-х років» Снігура Володимира Ігоровича є завершеним науковим дослідженням, яке має наукову новизну, теоретичне та практичне значення, відповідає вимогам постанови Кабінету Міністрів України від 12 січня 2022 р. № 44 (зі змінами внесеними згідно з Постановою Кабінету Міністрів від 19 травня 2023 № 502), а її автор, заслуговує на присудження ступеня доктора філософії зі спеціальності 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація галузі знань 02 Культура і мистецтво.

Офіційний опонент:  
кандидатка мистецтвознавства,  
завідувачка аспірантури  
Київської державної академії  
декоративно-прикладного мистецтва  
і дизайну імені Михайла Бойчука

Ольга СОСІК

