Реєстраційне отримала рецензія
24.03.2026

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

ЧЕМБЕРЖІ Дар'ї Андріївни, кандидата мистецтвознавства, доцента кафедри образотворчого мистецтва 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

Актуальність дисертаційної роботи зумовлюється недостатнім рівнем систематизованих мистецтвознавчих досліджень, присвячених історичному розвитку цифрового мистецтва у глобальному культурному вимірі. Попри значну кількість наукових публікацій, присвячених окремим аспектам медіамистецтва, інтерактивних художніх практик та використанню новітніх технологій у творчій діяльності митців, проблема інтеграції технологій віртуальної та доповненої реальності в систему образотворчого мистецтва тривалий час розглядалася переважно фрагментарно та в межах суміжних наукових дисциплін. У більшості досліджень увага зосереджується або на технічних характеристиках цифрових медіа, або на аналізі окремих художніх

проєктів, тоді як комплексне історико-мистецтвознавче осмислення процесів становлення та розвитку імерсивних художніх практик залишається недостатньо розробленим. У цьому контексті дисертаційне дослідження **СНІГУРА Володимира Ігоровича** має важливе наукове значення, оскільки воно спрямоване на систематизацію та узагальнення значного масиву теоретичних і практичних матеріалів, пов'язаних із розвитком цифрового мистецтва у другій половині XX — на початку XXI століття. Автор здійснює комплексний аналіз художніх практик, що використовують технології віртуальної та доповненої реальності, розглядаючи їх у широкому культурному та історичному контексті. Це дозволяє простежити еволюцію імерсивних форм мистецтва, визначити основні тенденції їхнього розвитку та виявити особливості взаємодії художньої творчості з новітніми технологіями. Важливою заслугою автора є узагальнення значного обсягу мистецьких проєктів, теоретичних концепцій та виставкових практик, що формують сучасний дискурс цифрового мистецтва. На основі проведеного аналізу дослідникy вдалося сформувати цілісне бачення розвитку імерсивних художніх практик у міжнародному культурному просторі, що охоплює мистецькі процеси Європи, Азії та Америки. Такий підхід сприяє більш глибокому розумінню трансформацій, які відбуваються у сучасному мистецтві під впливом цифрових технологій, та дозволяє розглядати дисертацію як вагомий внесок у розвиток сучасного мистецтвознавства. Крім того, результати дослідження мають важливе значення для подальшого розвитку теоретичних підходів до аналізу цифрових художніх практик, оскільки вони сприяють розширенню наукового уявлення про роль технологій у формуванні нових форм художньої виразності та естетичного досвіду.

2. Наукова новизна результатів дослідження

Наукова новизна дослідження полягає у першому комплексному мистецтвознавчому аналізі еволюції VR та AR як художніх інструментів у міжнародному культурному просторі. У дисертації визначено ключові етапи становлення імерсивного мистецтва, здійснено типологізацію художніх

практик, що використовують цифрові середовища, а також окреслено специфіку взаємодії художника, технології та глядача. Автором запропоновано міжкультурний підхід до аналізу мистецьких процесів, що дозволив простежити спільні тенденції розвитку цифрового мистецтва та виявити регіональні особливості його функціонування.

Важливим аспектом новизни є дослідження трансформації художнього простору та зміни статусу глядача, який у межах імерсивного мистецтва стає активним учасником творчого процесу. У роботі обґрунтовано, що використання VR і AR сприяє формуванню нових естетичних моделей сприйняття, заснованих на взаємодії фізичної та цифрової реальностей.

Привертає увагу широта джерельної бази дослідження. Автором проаналізовано значну кількість наукових праць, виставкових каталогів, цифрових архівів, музейних проєктів та художніх практик різних країн. Географічне охоплення дослідження дозволило розглянути розвиток цифрового мистецтва як глобальний культурний процес, що формувався під впливом технологічних інновацій і міжкультурних взаємодій.

3. Теоретичне і практичне значення результатів дисертації

Теоретичне значення дисертації полягає у розширенні методологічних засад сучасного мистецтвознавства. Робота уточнює понятійно-категоріальний апарат дослідження цифрового мистецтва, зокрема поняття імерсивності, інтерактивності, цифрової художньої реальності та медіапростору. Запропоновані автором підходи можуть бути використані у подальших дослідженнях медіамистецтва та новітніх художніх практик.

Практичне значення отриманих у дисертації результатів полягає у широких можливостях їх застосування у різних сферах сучасної мистецької діяльності та освітньої практики. Насамперед результати дослідження можуть бути використані у навчальному процесі закладів вищої освіти під час викладання дисциплін, пов'язаних з історією сучасного мистецтва, теорією та практикою медіамистецтва, цифровою культурою, новими художніми медіа та міждисциплінарними мистецькими практиками. Теоретичні положення та

аналітичні матеріали дисертації можуть слугувати основою для розроблення навчальних програм, спеціалізованих курсів і навчально-методичних матеріалів, а також використовуватися у підготовці лекцій, семінарських занять і науково-дослідних робіт студентів мистецьких і культурологічних спеціальностей. Важливим є також застосування результатів дослідження у музейній та виставковій діяльності. Узагальнення досвіду використання технологій віртуальної та доповненої реальності у світовій художній практиці можуть бути використані під час створення сучасних інтерактивних експозицій, мультимедійних виставкових просторів та експериментальних музейних проєктів. Запропоновані у дисертації підходи до аналізу імерсивних художніх середовищ можуть бути корисними для кураторів, музейних працівників та організаторів культурних подій у процесі розроблення нових форматів презентації мистецтва, спрямованих на активне залучення глядача до художнього процесу. Крім того, результати дослідження можуть бути використані у практичній діяльності сучасних художників, дизайнерів та медіамитців, які працюють із цифровими технологіями та інтерактивними формами мистецтва. Узагальнення досвіду розвитку імерсивних художніх практик, представлене у дисертації, сприяє кращому розумінню можливостей використання технологій віртуальної та доповненої реальності у творчому процесі, а також відкриває перспективи для подальших експериментів у галузі цифрового мистецтва. У цьому контексті практичні результати дослідження можуть бути корисними як для розвитку сучасної художньої практики, так і для формування нових підходів до взаємодії мистецтва, технологій та аудиторії у сучасному культурному просторі.

4. Наукова обґрунтованість результатів дослідження, наукових положень, висновків і рекомендацій, сформульованих у дисертації, та їхня достовірність

Наукова обґрунтованість отриманих результатів забезпечується всебічним і системним аналізом широкого кола теоретичних джерел, що охоплюють праці з історії мистецтва, культурології, медіатеорії, філософії

мистецтва та досліджень цифрової культури, а також використанням комплексу взаємодоповнювальних загальнонаукових і спеціальних мистецтвознавчих методів дослідження. Автор послідовно застосовує історико-мистецтвознавчий підхід для реконструкції етапів становлення і розвитку імерсивних художніх практик у хронологічній перспективі, що дозволяє простежити еволюцію художніх форм у взаємозв'язку з технологічними та соціокультурними змінами. Порівняльний метод використано з метою виявлення спільних і відмінних рис розвитку цифрового мистецтва в різних культурних регіонах світу, що сприяло формуванню об'єктивного бачення глобальних художніх процесів. Інтермедійний підхід забезпечив дослідження взаємопроникнення різних художніх медіа та виявлення специфіки функціонування віртуальної й доповненої реальності як нових форм художнього середовища, тоді як системний аналіз дав можливість розглядати імерсивне мистецтво як цілісне явище, що поєднує технологічні, естетичні та соціокультурні компоненти. Застосування зазначеного методологічного комплексу сприяло досягненню високого рівня наукової об'єктивності, аргументованості та достовірності отриманих результатів. Сформульовані у дисертації висновки є логічно вмотивованими, внутрішньо узгодженими та безпосередньо випливають із проведеного дослідження, що підтверджується детальним аналізом конкретних мистецьких практик, художніх проєктів і прикладів використання технологій віртуальної та доповненої реальності у міжнародному мистецькому просторі.

5. Зв'язок теми дисертаційної роботи з науковими планами, програмами, фундаментальними та прикладними дослідженнями

Дисертаційне дослідження виконано відповідно до планів наукової роботи кафедри образотворчого мистецтва Київського університету імені Бориса Грінченка. 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).

6. Рівень виконання поставленого наукового завдання та оволодіння здобувачем методологією наукової діяльності

Можна відзначити високий рівень виконання поставлених наукових завдань і належне володіння здобувачем методологією наукової діяльності. Дисертація демонструє здатність автора працювати з різними типами джерел, здійснювати критичний аналіз матеріалу та формулювати обґрунтовані наукові узагальнення. Структура дослідження є логічною та послідовною, що забезпечує цілісність викладу матеріалу.

7. Апробація результатів дисертації

Апробація результатів дослідження здійснювалася через наукові публікації та участь у наукових конференціях, що підтверджує наукову зрілість роботи. Основні положення дисертації достатньою мірою висвітлено у фахових виданнях, що відповідають вимогам до дисертаційних досліджень. Основні наукові результати дисертації висвітлено у 7 наукових публікаціях, з яких 3 статті опубліковано у наукових фахових виданнях України, затверджених МОН України, 1 публікація — у виданні, що індексується у міжнародній наукометричній базі of Science Core Collection, та 1 публікація — у матеріалах науково-практичної конференції. Ключові положення, висновки та результати дослідження були також представлені та обговорені під час участі здобувача у науково-практичних міжнародних конференціях, що підтверджує належний рівень апробації отриманих результатів. У публікаціях, виконаних у співавторстві, чітко визначено особистий внесок здобувача, що свідчить про самостійність виконання основних положень дисертаційного дослідження.

8. Структура та зміст дисертації, її самостійність, завершеність, відповідність вимогам щодо оформлення й обсягу

Дисертація є самостійним, завершеним науковим дослідженням, виконаним відповідно до встановлених вимог щодо структури, обсягу та оформлення. У роботі простежується авторська позиція, послідовність аргументації та внутрішня логіка наукового викладу.

У вступі обґрунтовано актуальність проблеми дослідження, представлено його методологічний апарат; розкрито наукову новизну і практичне значення одержаних результатів; надано інформацію щодо апробації результатів дослідження.

Перший розділ роботи присвячено висвітленню та аналізу основних частин джерельної бази дослідження (наукові праці та твори мистецтва) за кількома ключовими напрямами: розвиток візуальних форм цифрового мистецтва, покращення електронних засобів роботи із зображеннями та формами, аспекти практичного застосування технологій віртуальної і доповненої реальності у діяльності сучасних митців.

У другому розділі проаналізовано загальні тенденції віртуалізації та цифровізації образотворчого мистецтва країн Європи, Азії та Америки. Окрему увагу приділено контекстуальному порівнянню перебігу подібних процесів в українському культурному просторі.

Третій розділ дисертаційної роботи присвячено розгляду питань експозиції творів сучасного образотворчого мистецтва із використанням елементів інтерактивної експозиції. Основну увагу здобувачем приділено дослідженню різних форм віртуальних (онлайн та офлайн) виставкових проєктів та візуалізацій елементів пам'яток архітектури.

У четвертому розділі дисертаційного дослідження **СНІГУРА Володимира Ігоровича** «Віртуальна й доповнена реальність в образотворчому мистецтві Європи, Азії та Америки 1960–2020-х років» висвітлено сучасні зразки робіт з рисунку, живопису та скульптури, разом із редакторами у яких вони створювалися та проаналізовано питання сприйняття творів віртуального образотворчого мистецтва у контексті явища метамодернізму.

9. Дотримання академічної доброчесності у дисертації та наукових публікаціях. Відсутність (наявність) академічного плагіату, фабрикації, фальсифікації

У процесі виконання дисертації здобувач дотримувався принципів академічної доброчесності. Ознак академічного плагіату, фабрикації або фальсифікації результатів дослідження не виявлено.

10. Дискусійні положення, недоліки та зауваження до дисертації

Високо оцінюючи дисертацію, слід висловити окремі зауваження. У деяких розділах роботи доцільним було б більш детальне розмежування термінів цифрового, медіа- та імерсивного мистецтва. Окремі аналітичні положення могли б бути доповнені ширшими теоретичними узагальненнями щодо естетичних наслідків інтеграції VR та AR у художню практику. Також у тексті трапляються поодинокі стилістичні неточності редакційного характеру.

Зазначені зауваження мають рекомендаційний характер і не впливають на загальну позитивну оцінку роботи. Отримані результати розв'язують актуальну наукову проблему сучасного мистецтвознавства та розширюють наукові уявлення про розвиток образотворчого мистецтва в умовах цифрової культури.

11. Загальний висновок про рівень набуття здобувачем теоретичних знань, відповідних умінь, навичок та компетентностей

У процесі роботи над дисертацією **СНІГУР Володимир Ігорович** проявив себе як підготовлений дослідник, який володіє сучасними методами наукового аналізу, здатний до самостійних наукових узагальнень та демонструє високий рівень професійної компетентності.

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

Дисертаційна робота **СНІГУРА Володимира Ігоровича** на тему «Віртуальна й доповнена реальність в образотворчому мистецтві Європи, Азії та Америки 1960–2020-х років» є завершеним науковим дослідженням, яке за актуальністю, достовірністю отриманих результатів, їхньою науковою новизною і практичною цінністю відповідає вимогам «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 року №44 (зі змінами), а її автор, **СНІГУР Володимир Ігорович**, заслуговує на присудження ступеня доктора філософії за спеціальністю 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація».

Рецензент:
Кандидат мистецтвознавства,
доцент кафедри образотворчого
мистецтва Факультету
образотворчого мистецтва і дизайну
Київського столичного університету
імені Бориса Грінченка Дар'я ЧЕМБЕРЖІ