

УДК 7.038.5(477):7.097:004.9
DOI: [https://doi.org/10.17721/UCS.2025.1\(16\).10](https://doi.org/10.17721/UCS.2025.1(16).10)

Анастасія ТОРМАХОВА, канд. філос. наук, доцент
ORCID ID: 000-0001-7178-850X
e-mail: anastasiiia_tormakhova@knu.ua

Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Україна, Київ

Олена АЛЕКСІЄНКО, канд. філос. наук, асистент
ORCID ID: 0009-0007-5333-9170
e-mail: olenaaleksienko@knu.ua

Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Україна, Київ

ЦИФРОВА ТРАНСФОРМАЦІЯ СУЧАСНИХ УКРАЇНСЬКИХ ВИСТАВКОВО-ЕКСПОЗИЦІЙНИХ ПРАКТИК

Вступ. За останні десятиліття цифрові технології трансформували мистецькі практики, розширивши межі художнього вираження та виставкових форматів за допомогою інтегрування нових медіа, інтерактивних елементів та віртуальних компонентів у свій творчий процес. Цей зсув здебільшого зумовлений технологічними та соціальними змінами, які спостерігаються в сучасній культурі. Мета статті – окреслити роль цифрових технологій у трансформації українських виставково-експозиційних практик.

Методи. Вплив цифрових технологій на виставково-експозиційні практики проаналізовано за допомогою комплексного підходу, що поєднує різні наукові методи. Дослідження ґрунтується на культурологічному аналізі, який дозволяє простежити, як цифрові технології змінили виставково-експозиційні практики та способи взаємодії аудиторії із творами мистецтва. Для виявлення змін у форматах виставок імерсивного мистецтва використано порівняння традиційних і сучасних форматів виставок імерсивного мистецтва. У дослідженні також застосовано системний підхід, який потрактовує імерсивні технології не як ізольоване явище, а як частину ширшого процесу цифрової трансформації культури.

Результати. Імерсивні формати заохочують активну участь глядача, перетворюючи його з пасивного спостерігача на учасника мистецького процесу. Це створює нові можливості для мистецької комунікації та робить культурні артефакти доступними для ширшої аудиторії, незалежно від географічних кордонів. Імерсивність також змінює механізми художнього сприйняття. Глядачі взаємодіють із мистецтвом не лише на візуальному рівні, але й через фізичний досвід, як-от: рух, тактильний контакт і просторова орієнтація. Ревіталізація архітектурного простору відіграє особливу роль у трансформації українських виставкових практик. Трансформація промислових і громадських будівель в артпростори не лише дає нове життя занедбанам будівлям, а й створює сприятливі умови для проведення масштабних мультимедійних виставок.

Висновки. Дослідження цифрової трансформації українських виставково-експозиційних практик показує, що використання нових медіа-технологій сприяє зміні традиційних форматів. Актуалізація медіаарту, поява імерсивних виставок, розвиток технологій VR та AR розмивають межі між фізичним та цифровим просторами і створюють нові способи взаємодії мистецтва з аудиторією. Імерсивні технології вже стали невід'ємною частиною сучасних мистецьких просторів, а їх подальший розвиток створює перспективи для розширення меж художнього вираження. Водночас дедалі більшого значення набувають міждисциплінарні підходи до аналізу цього явища. Цифрова трансформація виставково-експозиційних практик охоплює не тільки культурні, а й технологічні, соціальні та економічні аспекти.

Ключові слова: експозиційно-виставкові практики, цифрові технології, медіаарт, фестиваль, проєкт, імерсивні виставки, українське мистецтво, цифрова трансформація.

Вступ

За останні десятиліття цифрові технології трансформували мистецькі практики, розширивши межі художнього вираження та виставкових форматів за допомогою інтегрування нових медіа, інтерактивних елементів та віртуальних компонентів у свій творчий процес. Цей зсув здебільшого зумовлений технологічними та соціальними змінами, які спостерігаються в сучасній культурі. Цифрові інструменти, можливості використання штучного інтелекту та блокчейну, як-от NFT, дозволили художникам імплементувати їх у творчий процес. Так само цифрові технології дозволяють змінити не лише художнє ціле, але й тип взаємодії глядачів із мистецьким твором. Традиційні статичні виставки поступаються місцем імерсивному досвіду, де глядачі стають активними учасниками, а не пасивними спостерігачами. Застосування принципів проєкційного картографування та створення онлайн-галерей дозволяють художникам розширити межі взаємодії з локального на глобальний. Актуальним завданням є дослідження особливостей трансформації вітчизняних експозиційно-виставкових практик під впливом

цифрових технологій сьогодення та визначення доміантних тем, що розкриваються в них.

Мета статті – окреслити роль цифрових технологій у трансформації українських виставково-експозиційних практик.

Огляд літератури. Вивченню феномену артринку, особливо його сучасних культурних аспектів, присвячено дослідження С. Русакова (2019), у якому проаналізовано розвиток артринку в контексті глобалізації та диджиталізації. У більш пізньому дослідженні (2023) С. Русаков аналізує вплив імерсивних технологій на сприйняття мистецтва та підкреслює їхню роль у трансформації артринку. Тему імерсивних виставок обговорюють в аналітичних та публіцистичних джерелах: Д. Горова (2024) пояснює функціональні механізми імерсивних виставок на прикладі виставки, яка дозволяє відвідувачам "увійти" у твір мистецтва; О. Оберенко (2024) описує закордонні українські мультимедійні проєкти, що їх експонують за кордоном, демонструючи міжнародну інтеграцію українського мистецтва через цифрові технології: "Земля хоробрих" та "Імерсивний світ Тараса Шевченка"; О. Чепелик (2023) досліджує особливості формування імерсивного середовища та практик

© Тормахова Анастасія, Алексієнко Олена, 2025

створення VR- і AR-проектів у сучасному українському мистецтві, а також виявляє творчі практики українських митців за кордоном, що розгортаються на перетині новітніх ідей європейської культури з акцентом на взаємодії людини та природи. Практичні аспекти використання імерсивних технологій у сфері культурної спадщини представлені в аналітичному огляді "Чотири приклади використання імерсивних технологій у сфері культурної спадщини", в якому розглянуто приклади адаптації культурного контенту до сучасних цифрових форматів. Поняття ревіталізації обґрунтовано в статті В. Вечерського (2025) в "Українській енциклопедії", де окреслено специфіку процесу відновлення будівель. Філософські та мистецькі підходи до імерсії як культурного феномену проаналізовано в статті О. Кундеревич, К. Кириленко та О. Бенюк (2021). Аналіз останніх досліджень показує, що імерсивні технології стали невід'ємною частиною сучасного мистецтва, впливаючи як на спосіб представлення культурних продуктів, так і на спосіб їх сприйняття аудиторією.

Методи

Вплив цифрових технологій на виставково-експозиційні практики проаналізовано за допомогою комплексного підходу, що поєднує різні наукові методи. Дослідження ґрунтується на культурологічному аналізі, який дозволяє простежити, як цифрові технології змінили виставково-експозиційні практики та способи взаємодії аудиторії з творами мистецтва. Для виявлення змін у форматах виставок імерсивного мистецтва застосовано порівняння традиційних і сучасних форматів виставок імерсивного мистецтва. У дослідженні також використано системний підхід, який розглядає імерсивні технології не як ізольоване явище, а як частину ширшого процесу цифрової трансформації культури.

Результати

Сучасне українське мистецтво зазнає значних змін, які зумовлені й технологічними відкриттями, й актуалізацією нової тематики. Наразі можна поставити питання про те, що мистецтво хоча й може, й успішно існує у офлайн-форматі, проте його "видимість" для аудиторії значно зростає за умови його представлення у віртуальному світі. Крім цього можна наголосити на змінах самого мистецтва, у якому все більше простежується інтерес до медіаарту. Щодо трансформацій, які спостерігаються у сфері артринку, циркуляції мистецтва, зазначає С. Русаков, звертаючи увагу на зменшення дієвості реклами та зростання прагнень до залучення аудиторії до співучасті: "Попередня епоха спиралася на культуру уваги, де реклама й маркетинг боролись за покупця, але нині маємо констатувати щодо формування культури участі. Тому культурні практики не просто борються за увагу людей, але й захоплюють її глядачів у співучасть, адже люди прагнуть ставати учасниками – писати публікації у соцмережах, блоги, фотографувати, ділитися думками й враженнями" (Русаков, 2019, с. 179). Як приклад імерсивних практик можна привести розвиток парків історичної реконструкції (наприклад французький парк П'юї-де-Фу) та різноманітних скансенів, у яких глядачам пропонують стати учасниками захопливих історичних подій або "доторкнутися" до способу життя людей минулого. Мета цих практик – максимально прибрати дистанцію між глядачем та виконавцем, а через це – між минулим та сучасним.

Як можна переконатися, інтеракція між споживачами культурного контексту та його авторами здебільшого проходить у віртуальному просторі. Саме тому й однією

з ознак сучасних виставково-експозиційних практик є максимальне використання можливостей, що відкриваються завдяки цифровим технологіям та застосовуються задля інформування аудиторії, популяризації твору та його інтерпретування. Такий новітній потенціал відкривається завдяки імерсивним технологіям. Концепція імерсії є важливим механізмом у визначенні глибини взаємодії людини з цифровими просторами. Звичайний контакт з цифровим середовищем не обов'язково є зануренням, адже воно є імерсивним лише тоді, коли між людиною та цифровим світом встановлюється глибокий взаємозв'язок, коли охоплюються всі рівні сприйняття і створюється ефект присутності. Важливими особливостями цього процесу є не лише візуальна та інформаційна взаємодія, але й фізичний досвід, який активує відчуття руху, тактильного контакту та просторової орієнтації. Наприклад, традиційний перегляд веб-сайтів або використання смартфонів не створює повного ефекту занурення, оскільки людина залишається зовнішнім спостерігачем. Натомість сучасна технологія віртуальної реальності дозволяє користувачам відчувати себе всередині віртуального простору і фізично взаємодіяти з його об'єктами, створюючи відчуття занурення. "Основою взаємодії людини із цифровим світом у різноманітних формах його прояву є "імерсія" – своєрідне "занурення" в хронотоп цифрової реальності, яке стимулює людину до фізичного, тактильного, діяльнісного контакту із новітньою реальністю. Взаємодія із цифровим простором новітньої реальності не завжди є "імерсивною". Вона набуває імерсивного характеру тоді, коли взаємодія ґрунтується на взаємопроникненні світу цифрової реальності та внутрішнього світу людини, на залученні всіх рівнів сприйняття, створенні тілесного контакту та можливості максимально повного занурення людини в цифровий простір, де межі між реальностями стерто" (Кундеревич та ін., 2021, с.175–176).

Поява цифрових новацій створила широкий спектр можливостей для перетворення вже відомих мистецьких практик, їх поєднання чи формування нових. Серед форматів, що передбачають залучення імерсивних технологій, називають такі: "віртуальна реконструкція, віртуальна реальність (VR), мапінг-шоу (лазерне або світлове шоу зі створенням візуальної проєкції), додаткова реальність (AR), інтерактивна гейміфікація, імерсивний декор або диджитал-виставки" (4 кейси).

Можна переконатися в тому, що в українському артпросторі упродовж тривалого часу відбувається розвиток цифрового мистецтва. Так, ще у 2015 році проходила мультимедійна виставка "Відродження: епоха геніїв" у виставковому приміщенні "ART MALL" (м. Київ), у якій уперше застосовано інноваційні технології. За допомогою такого нововведення виникла можливість зібрати в одному просторі художні твори, які створили митці епохи Відродження. Організатори використали цифрову технологію A-Sense, яка допомогла створити на стінах мультимедійну виставу. Картини почали "оживати", занурюючи відвідувачів в епоху Ренесансу, аби вони могли відчувати "подих" того часу.

У 2019 році в Центрі сучасного мистецтва M17 (м. Київ) відбувся захід, присвячений мистецтву та віртуальній реальності, – "FRONTIER". Тема проєкту Reforming space: "New monuments" мала продемонструвати, як мистецтво та сучасні технології можуть взаємодіяти і яким чином за допомогою новітніх технічних засобів художники відкривають для себе новий

творчий досвід. На заході були представлені тридцять артоб'єктів у віртуальній та доповненій реальності. Також відвідувачі могли ознайомитися з кейсами із використанням технологій у культурі. Митці у своїх експозиціях переосмислювали віртуальний простір, намагаючись зробити мистецтво цікавішим. До створення виставки долучилася велика когорта українських художників, поміж яких були, зокрема, такі: Аліна Костікова, Влас Белов, Микита Кадан, Микола Малишко, Костянтин Зоркін та багато інших. Таким чином фестиваль "FRONTIER" був покликаний показати можливості мистецтва, в якому застосовують новітні технології.

Не менш цікавим проектом є фестиваль медіа-мистецтв Carbon Media Art Festival (ВДНГ, м. Київ). Це масштабний експеримент, який об'єднує навколо себе новітні медіаартпрактики для демонстрації нового світу мистецтва. Одним із кураторів цього проекту був Vj Yarkus – медіа-художник, що працює з аудіовізуальними перформенсами, інтерактивними інсталяціями. Його відеоробота "Гіперкуб: вимір Нескінченності" (2025 р.) є артрефлексією на складність та багатомірність сприйняття реальності. У своєму відео він торкається питань сприйняття реальності та виходу за межі фізичних можливостей людського тіла.

Ольга Балашова, кураторка, мистецтвознавиця та авторка циклу лекцій "Медіапрактика і медіатеорія. Мистецтво високих технологій, або Високі технології в мистецтві" вкрай влучно відзначає роль технологій у розвитку мистецьких практик: "Новітні технології перетворюються на простір суцільного художнього експерименту. Художники не можуть відмовити собі у задоволенні збагатити свій інструментарій за рахунок досягнень сучасної наукової думки – що цілком обґрунтоване одвічною мистецькою практикою" (Цикл лекцій, 2010).

Велику роль у просуванні цифрового мистецтва в Україні відіграє створення відкритого архіву українського медіаарту, що став потужною базою оцифрованого українського медіамистецтва. Цю роботу провів незалежний кураторський проект BAUMA. Національний центр О. Довженка підтримував цей проект і надав змогу зберігати копії всіх оцифрованих артефактів українського медіаарту. На сайті www.mediaartarchive.org.ua представлена потужна база щодо художників, дослідників, подій та всіх заходів у сфері цифрового мистецтва. Одна із кураторок та засновників цього проекту, Яніна Пруденко – експерт в українському медіамистецтві, зазначає про необхідність розвитку цифрового арту. Так, в інтерв'ю вона популяризувала його, підкреслюючи, що за допомогою медіаарту можна боротися з негативною пропагандою. Яніна розкриває специфіку new media, підкреслюючи той факт, що, незважаючи на розвиток цифрових технологій, найпопулярнішим досі є саме відеоарт. На її думку, найбільш успішними українськими проектами, які популяризують медіамистецтво, є Дзиг'а Медіа Лаб, Центр міської історії (м. Львів), Музей сучасного мистецтва (м. Одеса), "Тотем" (м. Херсон), що оцифровують твори мистецтва та зберігають їх (Куратор Яніна Пруденко, 2015).

Окремої уваги заслуговує творчість української мисткині Оксани Чепелик, яка працює в галузі цифрового мистецтва. Її роботи – це намагання створити невидиме видимим і чутливим, а саме – висвітлити проблеми, які пов'язані з екологією та довкіллям. Художниця поєднує сучасне мистецтво та новітні технології, а також досліджує красу природи,

попереджаючи про екологічні проблеми. Крім екоарту, мисткиню цікавить тема ролі жінки в суспільстві. Творчі доробки охоплюють інсталяції, відео, мультимедіа, фотографію, звукове мистецтво та перформенси, за допомогою яких авторка прагне провокувати глядача на глибоке усвідомлення проблем. Так її екоарт проект "Екоцид" показує екологічну катастрофу, спричинену руйнуванням Каховської ГЕС російської федерацією. Оксана створила цикл з восьми фільмів "Жінка і війна", у якому намагалася донести до європейської спільноти людські емоції крізь призму жіночих страждань. Незважаючи на війну, Оксана продовжує створювати захопливі аудіовізуальні інсталяції, у тому числі для MATADAC – головної події цифрового мистецтва та сучасних технологій у Мадриді. У своїх теоретичних працях О. Чепелик окреслює своє бачення імерсивності як простору, що стимулює розвиток етичного начала. "Імерсивне середовище сприяє зміні етичної парадигми на користь усіх інших живих істот, щоб людина могла легше зійти з п'єдесталу, побудованого згідно з антропоцентричною концепцією. Етика партнерства замість конкуренції як модель співіснування є, зрештою, дуже благодатною для виживання людства на нашій планеті – вона вибудовує відчуття безпеки, підтримує міжлюдські та міжвидові зв'язки, повагу до іншої людини та інших форм життя, зв'язок із природою та ідею спільного майбутнього" (Чепелик, 2023, с. 65).

Серед переліку проектів, що відкрились завдяки розвитку технологій, актуальним є формат імерсивних виставок. Цей напрямок, який набув поширення впродовж останніх років, можливий за умови використання великої кількості проєкційної техніки, оцифрованого контенту та простору. Їхня специфіка полягає у створенні ефекту занурення глядача у світ того чи того митця через його мистецькі полотна. Істотною відмінністю імерсивних виставок від "звичайних" є те, що відвідувач може не просто споглядати одне полотно майстра, а фактично бачити його довкола себе. Нерідко створення проєкцій супроводжується музикою, що ще більше підсилює художні враження. Ураховуючи те, що мистецькі артефакти містяться в різних музейних установах, картинних галереях тощо, їх оцифрування та демонстрація у спеціальних приміщеннях дозволяє наблизити їх до реципієнтів.

Для проведення імерсивних виставок використовують і наявні раніше артпростори, і ті, що виникли відносно недавно, точніше були перетворені з урбаністично-індустріальних, військових, складських чи транспортних об'єктів на арткластери. Процес ревіталізації, тобто надання другого життя цим міським спорудам, дозволяє сформувати неповторну атмосферу, що не може бути досягнута у вже наявних музейних установах. В. Вечерський визначає його призначення так: "Змістом ревіталізації є відновлення втрачених функцій громадських, житлових будівель, які мають історико-культурну цінність і підлягають збереженню, або надання нових, актуальних для суспільства функцій тим спорудам, первісні функції яких втрачені або стали нерелевантними" (Вечерський, 2025). Прикладом ревіталізації архітектурних об'єктів є один з найбільших центрів цифрового мистецтва у світі – Bassins de Lumières, розміщений у бункері французького міста Бордо, де була база підводних човнів часів Другої світової війни, що відкрився у новому форматі у 2020 році. Ревіталізовані артпростори мають, як правило, великий функціонал,

що забезпечується використанням мобільних конструкцій або трансформованих приміщень, що дозволяє легко змінювати їхню функцію – від виставки до вечірки, від лекції до кінопоказу.

В Україні відома низка успішних прикладів ревіталізації промислових об'єктів, що перетворилися на значущі мистецькі осередки. Так, на місці колишнього текстильного підприємства в Києві (Дарницького шовкового комбінату) було створено великий культурний простір, де відбуваються виставки, фестивалі, кінопокази та освітні заходи (Артзапов "Платформа"). У Львові відновлено будівлю, яку раніше використовували для виробництва харчових продуктів, що набула нового значення як артцентр, у якому проходять сучасні художні проекти – "Фабрика Повидла". Інший приклад – мистецька інституція, яка спершу функціонувала на сході України, але внаслідок політичних подій була змушена змінити локацію, продовживши діяльність у столиці – культурний хаб "Ізоляція". Музей сучасного українського мистецтва Корсаків (м. Луцьк), який відкрито в приміщенні колишнього заводу синтетичних шкір, є популяризатором українського мистецтва; його куратори постійно експериментують з формами вираження, демонструючи поруч із традиційними виставками мультимедійні перформанси, імерсивні шоу та інтерактивні інсталяції. Так, у музеї проходила імерсивна виставка "Космогонія сенсів", у якій узяли участь 300 художників України.

На початку 2025 року у Львові відкрили новий мистецько-освітній патріотичний імерсивний простір "АРТ-42м²" у 58-му Будинку офіцерів, де художні твори українських митців представлені таким чином, щоб складалося відчуття мандрів крізь час і простір. Заклад створений як інтерактивне освітнє середовище, де здійснюється віртуальне знайомство з історією, мистецтвом тощо. Крім цього, це місце призначене для психологічної реабілітації військовослужбовців ЗСУ. У цьому та інших просторах наявні умови задля проведення і "класичних" виставково-експозиційних проектів, й імерсивних.

Завдяки своїм архітектурним і функційним характеристикам ревіталізовані простори часто більше підходять для імерсивних виставок, ніж традиційні музеї та галереї. Багато об'єктів регенерації мають великі відкриті простори без чіткого зонування, подібного до того, що притаманне класичному музейному залу. Це дає змогу створювати масштабні інсталяції, які займають весь простір і можуть бути реконфігуровані відповідно до концепції виставки. За таких умов рух аудиторії не обмежений і вона може занурюватися у виставковий простір без чіткого маршруту, що є важливою особливістю імерсивного досвіду. Відреставровані історичні та промислові будівлі часто зберігають автентичні декоративні елементи, як-от: грубі фактури стін, металеві конструкції, високі стелі або залишки старого обладнання. Ці особливості можуть органічно доповнити художню концепцію виставки і створити унікальний контекст, який неможливо відтворити в традиційному виставковому просторі. Відтворений простір часто має мінімальні технічні обмеження щодо встановлення мультимедійного обладнання. Можна використовувати великі проекційні поверхні, інтерактивні інсталяції, технології віртуальної та доповненої реальності, потужні звукові системи, що значно розширює потенціал для створення імерсивних проектів. Також

легше реалізовувати технічно складні виставки, оскільки вони не повинні відповідати суворим кліматичним умовам, характерним для музеїв. На відміну від традиційних галерей і музеїв, де виставки зазвичай розглядають із фіксованої відстані, імерсивні проекти, розміщені в активних просторах, передбачають активну взаємодію між глядачем і мистецьким середовищем. Це і тактильні об'єкти, і динамічні світлові та звукові ефекти, і просторові композиції, що змінюються під впливом рухів та дій відвідувачів.

Звісно, що хоча тематика імерсивних виставок є різною, проте низка авторських стилів виявляє спроможність до адаптації щодо формування таких проектів. Як зазначає Дарка Горова, найбільш придатними для імерсивних виставок виявляються роботи митців початку – першої третини ХХ століття, поміж яких згадують імена імпресіоністів Вінсента ван Гога, сюрреаліста Сальвадора Далі, символіста Густава Клімта, а також неперевершеної Фріди Кало. "Наприклад, естетика Клімта начебто створена для сучасного прочитання. Його знамените золоте дерево виростає з-під землі та підіймається стінами зали, розпускаючи свої блискучі гілки. Ефектний вигляд має і найвідоміша картина митця – "Поцілунок", спроектована на великі стіни" (Горова, 2024).

Аналізуючи імерсивні виставки, що виникають в умовах сьогодення, можна виокремити кілька груп, що виокремлюються за типом контенту та місцем їх проведення. Зокрема, в українських виставкових просторах нині відбуваються покази імерсивних версій відомих полотен західноєвропейських митців. Universum Hall на ВДНГ в Києві став місцем, де показували роботи Ієроніма Босха, Сальвадора Далі та Пабло Пікассо.

Проте істотною частиною імерсивних виставок, організованих українськими кураторами, присвячених творчості вітчизняних митців, воєнним подіям в Україні, можуть проходити за межами країни. Наприклад, до другої групи можна віднести серію виставок, створену завдяки співпраці української продюсерки Наталі Делієвої та продюсера з Канади Валерія Костюка. Їхні проекти "Імерсивний світ Тараса Шевченка", "Україна: земля хоробрих" (Оберенко, 2024) підтримував Міжнародний фонд "Відродження". Перший з проектів уміщував мистецькі полотна Тараса Шевченка та був створений і вперше експонований на Одеській кіностудії у 2021 році – до 30-ї річниці Незалежності України. Ця виставка була "апробована" у вітчизняних виставкових просторах, а вже згодом вийшла на міжнародний рівень. "З візуальної точки зору імерсивна виставка – це аудіовізуальний контент, створений на основі спеціальних скан-копій високої роздільної здатності та цифрових фотографій картин і графічних творів та рукописів Тараса Шевченка, спрямований на емоційний зв'язок глядача з митцем" (Мультимедійна виставка). Згодом упродовж двох років була продемонстрована в інших містах України, а саме в Каневі, а вже потім у Канаді, ОАЕ, США, Німеччині, Японії. Другий проект "Україна: земля хоробрих" став репрезентацією документальних знімків часів повномасштабного вторгнення, зроблених на передовій. Отже, ці виставки є не лише джерелом, що ознайомлює із творчістю митців у новітньому форматі, а й засобом демонстрації жахів війни та її наслідків, що призводять до руйнування і знищення культурно-мистецької спадщини. Друга

виставка була продемонстрована в німецьких (Берлін, Мюнхен) та японських (Токіо) містах у 2024 році.

Цифрові іммерсивні технології можна відстежити не лише в офлайн-виставкових проєктах, а й тих, що стосуються онлайн-простору. І такі практики зумовлені потребою поглиблення комунікації аудиторії з мистецьким контентом, що також сприяє формуванню нового культурного досвіду, як зазначає С. Русаков: "Огляд мистецьких проєктів і виставок, які використовують технології занурення, показав, що іммерсивні технології як інноваційний напрям, що забезпечує новий рівень культурного досвіду (сенсорний досвід глядача сприяє значному емоційному та інтелектуальному відгуку), розширюють культурний досвід, оновлюють твори мистецтва, впливають на сприйняття мистецтва та трансформацію артринку" (Русаков, 2023, с. 130). В Україні активно розвиваються онлайн-виставки та віртуальні 3D-тури з використанням іммерсивних технологій, які занурюють відвідувачів у культурно-історичний контекст. Один з них, "Віртуальний тур музеями просто неба України", дозволяє відвідувачам ознайомитися з традиційною архітектурою та культурою різних регіонів, не виходячи з дому. Тур охоплює сім автентичних музеїв під відкритим небом, зокрема й музеї народної архітектури та побуту (Музеї України просто неба). Інший приклад – музей віртуальної реальності "Війна впритул", який показує наслідки війни в Україні за допомогою 360-градусних панорам і 3D-моделей. Над його створенням спільно працювала команда FreeGen із першим сертифікованим фотографом Google в Україні – Миколою Омельченком, а також Міністерством культури та інформаційної політики України. Під час віртуальної мандрівки місцями обстрілів на Київщині, Сумщині, Харківщині, Чернігівщині можна докладно збагнути, що таке "руський мір". За допомогою VR-окулярів або звичайного браузера відвідувачі можуть побачити масштаби руйнувань та відчути атмосферу місць, що постраждали від російської окупації. Також варто відзначити платформу "Віртуальні екскурсії", яка об'єднує віртуальні тури музеями України та світу. Вона пропонує 3D-тури Національним історичним музеєм України, Музеєм писанкового розпису. У режимі онлайн можна відвідати тисячолітні церкви столиці. Так, за допомогою віртуальних турів можна потрапити в середину Софії Київської та Кирилівської церкви (Національний заповідник "Софія Київська"). Ще один онлайн-проект – "Віртуальний музей наївного мистецтва". У цьому "музеї без стін" зібрано роботи українських митців у стилі "наїв", де можна не лише подивитися на картини, а й дізнатися про традиції та тенденції наїву з відеоекспліцій.

Група "Ємузей production" оцифровує твори мистецтва і завдяки співпраці з незалежною галереєю "Blu Velvet Undergraund" стала доступною в оцифрованому форматі авторська кераміка Івана Марчука. Виставка, на якій була представлена кераміка, проходила в Національному музеї "Київська картинна галерея". Тисячі людей мали змогу оглянути роботи безпосередньо, а в цифровому форматі змогли розглянути кожну деталь твору з різних боків. 3D-моделі можна було завантажити на мобільні телефони. Біля кожного стенду був представлений QR-код, що додавало інтерактивності виставці. Таким чином, у цифровому форматі твори митця стали більш доступними для аналізу. Також завдяки колаборації Ємузей production, Музею декоративного мистецтва України та

Prymachenko family foundation створено унікальне мультимедійне шоу "Примаченко. Рік дракона", у якому "оживили" понад двадцять картин відомої української художниці Марії Приймаченко. Завдяки сучасним технологіям організатори актуалізували та зробили зрозумілими творчу спадщину мисткині. Отже, інтерактивні технології допомагають користувачам переглядати експонати в зручному онлайн-форматі, дізнаватися про історичні пам'ятки, культурну та мистецьку спадщину України. Ці проєкти демонструють, що сучасні технології не лише популяризують українську культуру, а й надають нових форм взаємодії з виставками, роблячи їх доступними для ширшої аудиторії по всьому світу. "Кількість іммерсивних виставок постійно збільшується, тому їхня популярність найближчим часом не зменшиться. Твори мистецтва, виконані за допомогою віртуальної, доповненої або змішаної реальностей, наразі перебувають в центрі культурних інновацій" (Русаков, 2023, с. 128).

Також у контексті аналізу цифрового мистецтва необхідно згадати про українські бієнале цифрового та медіамистецтва. Це унікальні події, які відбулися у 2021 та 2023 роках. Перше українське бієнале (2021 р.) відбулося в галереї ARTAREA (м. Київ). На ньому були представлені сучасні медіа художники, як з України, так і з-за кордону. Глядачі могли ознайомитися із цифровими інсталяціями, з відеоартом, з VR та NFT експонатами. Саме бієнале було присвячене темі "30 років Визволення". Серед української частини виставки на особливу увагу заслуговують відеороботи митця Олега Шупляка, який поєднав 60 картин у єдиний відеоряд під назвою "Український космос". Художник "оживив" полотна і надав можливість по-іншому подивитися на живописні твори. Ще один український автор привернув увагу аудиторії – Олег Харч та його медіаарт твір "Дошки космічної Пошани". Сам автор зазначив, що він використовує у своїй творчості поєднання нео-наївного мистецтва та диджиталарту. Митець використав QR-коди для кожної своєї картини, застосувавши які можна було почути запис таких звуків, які космонавти чують у космосі.

Друге українське бієнале (2023) відбулося в Музеї історії міста Києва. Виставка мала назву "UBIENNALE: ПРОБУДЖЕННЯ". Ідея виставки полягала в намаганні занурити глядача в цифровий світ, за допомогою якого маніфестувалися важливі та актуальні проблеми сучасного світу, причому це все відбувалося мовою сучасного цифрового мистецтва. Цьому сприяло використання VR- і AR-експонатів, які завдяки ефекту присутності змушували по-іншому подивитися на реальність сьогодення. На заході були представлені нові *артоб'єкти*, які поєднували візуальні, аудіальні та віртуальні підходи, були об'єкти NFT-art, а також інсталяції, у яких головну роль відігравали безпосередньо відвідувачі виставки. На бієнале були представлені тридцять українських художників, поміж яких були роботи Оксани Чепелик, Алевтини Кахідзе, Вероніки Чередніченко, П'ютра Армянського, Олександра Ісаєнка, Віталія Шупляка та багатьох інших. Усі роботи об'єднувала загальна ідея важливості пробудження спільноти, нації, національного самоусвідомлення.

Також, у 2023 році українські митці були представлені на виставці аудіовідеомистецтва MATADAC (м. Мадрид, Іспанія), темою якої було "Мистецтво еко-гібридної війни", де українські митці стали головними гостями. Через свої твори наші митці намагалися донести жакливі реалії України під час

війни, привернути увагу європейської спільноти до того, як українці відстоюють європейські цінності та як протидіяти російській пропаганді. Такі бієнале демонструють нам, що сьогодні мистецтво стає новим способом комунікації. Медіахудожники по-іншому розглядають та досліджують проблему свободи в нових реаліях. Мистецтво за допомогою цифрових технологій спілкується сучасною мовою, яка доступна всім і відкриває нові горизонти сприйняття.

Дискусії і висновки

Дослідження цифрової трансформації українських виставково-експозиційних практик показує, що використання нових медіатехнологій сприяє зміні традиційних форматів. Актуалізація медіаарту, поява імерсивних виставок, розвиток технологій VR та AR розмивають межі між фізичним та цифровим просторами і створюють нові способи взаємодії мистецтва з аудиторією. Імерсивні формати заохочують активну участь глядача, перетворюючи його з пасивного спостерігача на учасника мистецького процесу. Це створює нові можливості для мистецької комунікації та робить культурні артефакти доступними для ширшої аудиторії, незалежно від географічних кордонів. Імерсивність також змінює механізми художнього сприйняття. Глядачі взаємодіють з мистецтвом не лише на візуальному рівні, але й через фізичний досвід, як-от рух, тактильний контакт і просторова орієнтація. Ревіталізація архітектурного простору відіграє особливу роль у трансформації українських виставкових практик. Трансформація промислових і громадських будівель в артпростори не тільки дає нове життя занедбаним будівлям, а й створює сприятливі умови для проведення масштабних мультимедійних виставок. Це особливо актуально для України, де ревіталізація історичних будівель стала важливим елементом збереження культурної спадщини. Дослідження підтверджує, що імерсивні технології стали невід'ємною частиною сучасних мистецьких просторів, а їх подальший розвиток створює перспективи для розширення меж художнього вираження. Водночас дедалі більшого значення набувають міждисциплінарні підходи до аналізу цього явища. Цифрова трансформація українських виставково-експозиційних практик охоплює не лише культурні, а й технологічні, соціальні та економічні аспекти. Майбутні студії можуть бути зосереджені на впливі інших цифрових інструментів на розповсюдження творів мистецтва.

Список використаних джерел

4 кейси, як культурна спадщина використовує імерсивні технології. (н.д.). <https://www.culturepartnership.eu/ua/article/4-keysi-yak-kuljturma-spadschina-vikorisovue-imersivni-tehnologii>
 Вечерський, В. В. (2025). Ревіталізація (архітектура). *Велика українська енциклопедія*. [https://vue.gov.ua/Pevitalizatsiya_\(arhitektura\)](https://vue.gov.ua/Pevitalizatsiya_(arhitektura))
 Відкритий архів українського медіа-арту. <https://www.mediaartarchive.org.ua/>
 Війна впритул ~ VR музеї війни. (н.д.). <https://war.city/>
 Віртуальні екскурсії музеями України та світу. <https://nibu.kyiv.ua/virttour/museum/>
 Горова, Д. (2024, січень 18). Відчути себе в картині Далі: як влаштовані імерсивні виставки. *Амаль Берлін*. <https://amalberlin.de/ua/2024/01/18/how-immersive-exhibitions-work/>

Кундеревиц, О., Кириленко, К., & Бенюк, О. (2021). Імерсивність як мистецька стратегія початку XXI століття (аналіз театрального досвіду та його філософських підвалин). *Вісник КНУКІМ. Серія Мистецтвознавство*, 45, 174–182. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.45.2021.247390>

Куратор Яніна Пруденко щодо створення цифрового архіву українського медіа-мистецтва (2015). <https://akhmetovfoundation.org/news/kurator-yanina-prudenko-schodo-stvorenniya-tsyfrovogo-arhivu-ukrainskogo-media-mystetstva>

Музеї України просто неба. (н.д.). <https://museums.authenticukraine.com.ua/ua/>
 Мультимедійна виставка "Імерсивний світ Тараса Шевченка". (н.д.). <https://knpu.gov.ua/archive/multymedijna-vystavka-imersyvnyi-svit-tarasa-shevchenka/>

Національний заповідник "Софія Київська". (н.д.). Віртуальні тури. <https://st-sophia.org.ua/uk/virtualni-turi/>

Оберенко, О. (2024). Імерсивні виставки "Україна: земля хоробрих" та "Імерсивний світ Тараса Шевченка" представили в Німеччині та Японії. <https://www.irf.ua/imersyvni-vystavky-ukrayina-zemlya-horobryh-ta-imersyvnyi-svit-tarasa-shevchenka/>

Русаков, С. (2023). Вплив імерсивних технологій на сприйняття мистецтва в контексті трансформації сучасного артринку: культурологічні аспекти дослідження. *Питання культурології*, 41, 121–133. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.41.2023.276701>

Русаков, С. С. (2019). Феномен арт-ринку як проблема сучасної культурології. *Культурологічна думка*, 16, 175–183.

Цикл лекцій "Медіапрактика і медіатеорія. Мистецтво високих технологій, або Високі технології в мистецтві" (2010). <https://life.pravda.com.ua/afisha/2010/02/03/38962/>

Чепелик, О. (2023). Імерсивне середовище як інструмент зміни людиноцентричної оптики. *Сучасне мистецтво*, 19, 55–78. <https://doi.org/10.31500/2309-8813.19.2023.294885>

References

4 cases of how cultural heritage uses immersive technologies. (n.d.). <https://www.culturepartnership.eu/ua/article/4-keysi>
 Chepelyk, O. (2023). Immersive environment as a tool for changing human-centric optics. *Contemporary art: theory and practice*, 19, 55–78.
 Curator Yanina Prudenko on Creating a Digital Archive of Ukrainian Media Art (2015). <https://akhmetovfoundation.org/news/kurator-yanina-prudenko-schodo-stvorenniya-tsyfrovogo-arhivu-ukrainskogo-media-mystetstva>
 Horova, D. (2024, January 18). Feel like you are in Dali's painting: How immersive exhibitions work. *Amal Berlin*. <https://amalberlin.de/ua/2024/01/18/how-immersive-exhibitions-work/>
 Kunderievych, O., Kyrylenko, K., & Benyuk, O. (2021). Immersion as an artistic strategy of the early 21st century (analysis of theatrical experience and its philosophical foundations). *Bulletin of KNUKIM. Art Studies Series*, 45, 174–182. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.45.2021.247390>
 Lecture series "Media Practice and Media Theory. The Art of High Technologies or High Technologies in Art" (2010). <https://life.pravda.com.ua/afisha/2010/02/03/38962/>
 Multimedia exhibition "Immersive World of Taras Shevchenko". (n.d.). <https://knpu.gov.ua/archive/multymedijna-vystavka-imersyvnyi-svit-tarasa-shevchenka/>
 National Preserve "Saint Sophia of Kyiv". (n.d.). Virtual tours. <https://st-sophia.org.ua/uk/virtualni-turi/>
 Oberenko, O. (2024). Immersive exhibitions "Ukraine: Land of the Brave" and "Immersive World of Taras Shevchenko" presented in Germany and Japan. <https://www.irf.ua/imersyvni-vystavky-ukrayina-zemlya-horobryh-ta-imersyvnyi-svit-tarasa-shevchenka/>
 Open Archive of Ukrainian Media Art. (n.d.). <https://www.mediaartarchive.org.ua/>
 Rusakov, S. (2023). The impact of immersive technologies on the perception of art in the context of the transformation of the modern art market: Cultural studies aspects of the research. *Cultural Studies Issues*, 41, 121–133. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.41.2023.276701>
 Rusakov, S. S. (2019). The phenomenon of the art market as a problem of modern cultural studies. *Cultural Thought*, 16, 175–183.
 Ukrainian open-air museums. (n.d.). <https://museums.authenticukraine.com.ua/ua/>
 Vecherskyi, V. V. (2025). Revitalization (architecture). *Great Ukrainian Encyclopedia*. [https://vue.gov.ua/Pevitalizatsiya_\(arhitektura\)](https://vue.gov.ua/Pevitalizatsiya_(arhitektura))
 Virtual tours of museums in Ukraine and the world. (n.d.). <https://nibu.kyiv.ua/virttour/museum/>
 War Up Close ~ VR museum of war in Ukraine. (n.d.). <https://war.city/>
Отримано редакцією журналу / Received: 18.03.25
Прорецензовано / Revised: 31.03.25
Схвалено до друку / Accepted: 09.06.25

Anastasiia TORMAKHOVA, PhD (Philos.), Assoc. Prof.
ORCID ID: 0000-0001-7178-850X
e-mail: anastasiia_tormakhova@knu.ua
Taras Shevchenko National University of Kyiv, Kyiv, Ukraine

Olena ALEKSIENKO, PhD (Philos.), Assist. Prof.
ORCID ID: 0009-0007-5333-9170
e-mail: olenaaleksienko@knu.ua
Taras Shevchenko National University of Kyiv, Kyiv, Ukraine

DIGITAL TRANSFORMATION OF CONTEMPORARY UKRAINIAN EXHIBITION AND DISPLAY PRACTICES

Background. Over the past decades, digital technologies have transformed artistic practices, expanding the boundaries of artistic expression and exhibition formats by integrating new media, interactive elements, and virtual components into the creative process. This shift is largely driven by technological and societal transformations within contemporary culture. The purpose of the article is to examine the role of digital technologies in the transformation of Ukrainian exhibition and display practices.

Methods. To trace how digital technologies have changed exhibition and exposition practices and the ways in which audiences interact with works of art, the study employs a comprehensive approach grounded in cultural analysis. A comparison of traditional and contemporary formats is employed to identify the specific features of immersive art exhibition practices. Additionally, the study adopts a systematic approach, considering immersive technologies not as an isolated phenomenon but as part of a broader digital transformation of culture.

Results. Immersive formats engage the viewer as an active participant rather than a passive observer in the artistic process. This creates new opportunities for artistic communication and makes cultural artefacts accessible to a wider audience, regardless of geographical boundaries. Immersiveness also changes the mechanisms of interaction with the art: visual perception becomes supplemented by the complex spatio-physical experience, based on movement and tactile contact. Special role in transforming Ukrainian exhibition practices plays the revitalization of industrial and public architectural spaces, which not only gives new life to abandoned buildings but also creates favourable conditions for large-scale multimedia exhibitions.

Conclusions. The study of current transformations in Ukrainian exhibition and display practices demonstrates that the use of new media technologies is reshaping traditional formats. The actualisation of media art, the rise of immersive exhibitions, and the development of VR and AR technologies blur the boundaries between physical and digital spaces and create new ways of interacting with the audience. Immersive technologies have already become an integral part of contemporary art spaces, and their further development creates prospects for expanding the boundaries of artistic expression. At the same time, analyzing this phenomenon—which encompasses not only cultural but also technological, social, and economic dimensions—requires interdisciplinary approaches.

Keywords: exhibition and display practices, digital technologies, Ukraine, immersive exhibitions, media art, festival, project, Ukrainian art, digital transformation

Автори заявляють про відсутність конфлікту інтересів. Спонсори не брали участі в розробленні дослідження; у зборі, аналізі чи інтерпретації даних; у написанні рукопису; в ухваленні рішення про публікацію результатів.

The authors declare no conflicts of interest. The funders had no role in the design of the study; in the collection, analyses or interpretation of data; in the writing of the manuscript; in the decision to publish the results