

УДК 069:004.946(4)

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/95-2-9>

**Ольга КОНОВАЛОВА,**

*orcid.org/0000-0002-1782-4757*

кандидат мистецтвознавства,

доцент кафедри образотворчого мистецтва

Київського столичного університету імені Бориса Грінченка,

(Київ, Україна) *o.konovalova@kubg.edu.ua*

## ІМЕРСИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ У СУЧАСНОМУ МУЗЕЇ: ЄВРОПЕЙСЬКИЙ ДОСВІД

У статті висвітлюється європейський досвід створення музейного простору з використанням сучасних технологій, зокрема, доповненої та змішаної реальності, штучного інтелекту, Cinema 4D, Redshift, After Effects, камер Kinect. Особливості мистецьких проєктів та особистий інтерактивний досвід аналізуються на прикладі відвідування автором Музею прикладного мистецтва та Музею імерсивного цифрового мистецтва «Cinema Mystica» в Будапешті. Поряд із загальновідомими класичними музеями столиці Угорщини – Національною галереєю, Музеєм образотворчих мистецтв, і навіть Музеєм Людвіга (Музеєм сучасного мистецтва) – «Cinema Mystica», відкритий у 2023 р., демонструє занурення у світ сучасних технологій. Простір експозиції «Cinema Mystica» розглядається з точки зору реального відвідувача. Авторське сприйняття творів, споглядання за реакцією глядачів з подальшим аналізом дозволяють говорити не тільки про унікальність технічного оснащення й захопиви відео- та інтерактивні інсталяції. Підкреслюється створення нового музейного простору, в якому за допомогою штучного інтелекту, імерсивних технологій, динаміки світла створюється для відвідувача нова реальність. І глядач у цій реальності набуває подвійного статусу – як керівника (в інтерактивних проєктах), так і провідника, через якого штучний інтелект створює нові простори, образи, патерни. Пропонується розглядати імерсивний цифровий музей «Cinema Mystica» та інтерактивну інсталяцію «Colour Mirror» в Музеї прикладного мистецтва як проєкти, що демонструють ідеї метамодернізму, а саме нестабільність місця людини в середовищі, сконструйованому штучним інтелектом, певне коливання між гравітацією та її відсутністю, між реальністю та ілюзією, особистим «єго» та його розбалансуванням за допомогою ІТ-технологій як головних ознак цифровізації соціуму.

**Ключові слова:** цифрове мистецтво, образотворче мистецтво, метамодернізм, імерсивні технології, інтерактивність, музейна експозиція, відеоінсталяція, штучний інтелект.

**Olha KONOVALOVA,**

*orcid.org/0000-0002-1782-4757*

Candidate of Art History,

Assistant Professor at the Department of Fine Arts

Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University

(Kyiv, Ukraine) *o.konovalova@kubg.edu.ua*

## IMMERSIVE TECHNOLOGIES IN THE CONTEMPORARY MUSEUM: THE EUROPEAN EXPERIENCE

The article highlights the European experience of creating museum spaces using modern technologies, specifically augmented and mixed reality, artificial intelligence, Cinema 4D, Redshift, After Effects, and Kinect cameras. The specific features of art projects and personal interactive experiences are analyzed based on the author's visit to the Museum of Applied Arts and the «Cinema Mystica» Museum of Immersive Digital Art in Budapest. Alongside the renowned classical museums of the Hungarian capital – the Hungarian National Gallery, the Museum of Fine Arts, and the Ludwig Museum (Museum of Contemporary Art) – «Cinema Mystica», opened in 2023, demonstrates an immersion into the world of contemporary technology. The exhibition space of «Cinema Mystica» is examined from the perspective of a real visitor. The author's perception of the works and observation of audience reactions, followed by analysis, allow for a discussion that goes beyond the uniqueness of the technical equipment and the spectacular video and interactive installations. The article emphasizes the creation of a new museum space wherein a new reality is constructed for the visitor through artificial intelligence, immersive technologies, and light dynamics. In this reality, the viewer acquires a dual status: both as a controller (in interactive projects) and as a medium through which artificial intelligence creates new spaces, images, and patterns. It is proposed to consider the interactive installation «Colour Mirror» at the Museum of Applied Arts and the exhibition at the «Cinema Mystica» immersive digital museum as projects that demonstrate the ideas of metamodernism. Specifically, they illustrate the instability of the human position within an environment constructed by artificial intelligence, a distinct oscillation between gravity and weightlessness, between reality and illusion, and between the personal «ego» and its destabilization by IT technologies, serving as the primary indicators of the digitalization of society.

**Key words:** digital art, fine arts, decorative and applied arts, metamodernism, museum exposition, immersive technologies, interactivity, video installation.

**Постановка проблеми.** Розвиток цифрових технологій торкнувся всього світового простору. І хоча класичні європейські музеї залишаються традиційними центрами тяжіння для мистецької спільноти, виклики сьогодення вимагають оновлення експозицій, враховуючи активне вторгнення у повсякденність штучного інтелекту та імерсивних технологій. Адже змінився і сам глядач – відвідувач музеїв і галерей. Починаючи з 1990-х років і появи пошукової системи Google (1998), виникла можливість мандрувати музеями й виставковими залами віртуально, що спричинило формування у глядача своєрідного синдрому «погляду ковзаня», коли зникає можливість роздивитись деталі твору – пастозність мазків живопису чи об'єм та фактуру скульптури. Таке «ковзаня» підкріплялось кліпвою свідомістю з поширенням Facebook (2004) та скролінгом новин у мобільних телефонах. Розтиражовані месенджером селфі у натовпі біля «Джоконди» в Луврі вщент руйнували ауру недоторканої унікальності. Глядач шукав нових вражень, яскравих емоцій, того, що відсутнє в експозиціях класичних музеїв, сповна насичених творами геніальних Рафаеля, Караваджо чи Веласкеса. Відтак, музейний простір активно став налаштовуватись на використання новітніх технологій в експозиційному просторі з метою активного залучення молодого покоління, майже з самого народження зануреного у віртуальний світ.

Вважаємо за доцільне розглянути досвід музеїв Будапешта з декількох причин. По-перше – столиця Угорщини має унікальні мистецькі локації, у яких активно впроваджені імерсивні технології – це, зокрема, Музей світлового мистецтва (Light Art Museum), Музей імерсивного цифрового мистецтва «Cinema Mystica», і навіть класичний Музей прикладного мистецтва (Iparművészeti Múzeum). По-друге – особисте відвідування автором цих просторів дозволило не тільки зафіксувати особливості експозицій, а й взяти участь в окремих інтерактивних проєктах, прорефлексувати особисті відчуття і реакцію відвідувачів. Зрештою зробити певні висновки, що виходять за межі нових медіа у простір метамодернізму – культурно-філософського процесу першої чверті XXI століття.

Відтак, запропонований матеріал стане у нагоді всім, хто цікавиться сучасною музейною практикою, поєднанням традиції і нових медіа та – значно ширше – процесами в царині сучасного візуального мистецтва.

**Аналіз досліджень.** Участь в інтерактивних проєктах та огляд експозицій спонукали до висно-

вку, що імерсивні технології мистецьких інституцій виступають доволі виразними маркерами метамодернізму. Зазначена теза була висвітлена у дисертації О. Губернатор (Губернатор, 2023). Грунтовне теоретичне висвітлення сутності понять «імерсивність», «метамодернізм» у концепціях провідних науковців і демонстрація значного візуального матеріалу (Україна, Великобританія, Іспанія, Франція, США) унеможливили детальне висвітлення особистісного досвіду щодо сприйняття певного експозиційного простору. Дисертація О. Красненко концентрується довкола особливостей становлення і тенденцій розвитку інтерактивності у контексті сучасного культурного простору України, хоча також апелює і до закордонних проєктів (Красненко, 2023). Виставковий простір Cinema Mystica, відкритий 2023 року в Будапешті, не увійшов до матеріалів науковців.

Окремі питання, пов'язані з імерсивними культурними практиками, розглянуто в наукових публікаціях С. Русакова (Русаків, 2023), Ю. Трач (Трач, 2018). Аналізу вітчизняних культурно-мистецьких проєктів, створених за допомогою імерсивних технологій, присвячено наукову публікацію О. Чепелик (Чепелик, 2021).

У запропонованій статті ми посилаємось на дослідження «Метамодернізм. Історичність. Афект і Глибина після Постмодернізму» (Metamodernism., 2017) з метою не розширення теоретичної складової статті, а навпаки – стисло виділення головних характеристик метамодернізму за результатами відвідування двох музеїв Будапешта. Відтак, запропонований матеріал являє собою рефлексію на особистий глядацький досвід, побудований з урахуванням головних характеристик метамодернізму, зокрема, осциляції (коливання) як ознаки сучасності (Metamodernism., 2017: 5).

Вважаємо за необхідне позначити також монографію Осціана Ворда (Ward, 2014) «Способи сприйняття: як відчутти сучасне мистецтво». Автор надає не тільки «покрокові» рекомендації, пропонує концепцію *tabula rasa* – чистого аркуша та свіжого розуму, коли слово «Tabula» стає акронімом: Time, Association, Background, Understanding, Look again, Assessment (Терпіння, Асоціації, Бекграунд, Усвідомлення, Лише подивіться ще раз, Аналіз). У контексті даного дослідження важлива презентація нової класифікації творів, об'єднаних цифровою добою і пошуками нових засобів виразності за допомогою штучного інтелекту; творів, які не вкладаються в класичну систему видів і жанрів образотворчого мистецтва. Проєкти, впроваджені в імерсивному середовищі виставкового простору

Будапешта, підпадають під категорії, зазначені у Оссіана Ворда: Мистецтво як розвага, Мистецтво як медитація, Мистецтво як подія, Мистецтво як видовище (Ward, 2014).

Разом із тим, мусимо констатувати, що далеко не завжди читачу пропонується роз'яснення проблематики сучасного мистецтва. У монографії Амі Демпсі «Сучасне мистецтво» (Демпсі, 2021) в останній главі «Поза межами авангардизму з 1965 року по сьогодні», авторка зупиняється тільки на поняттях «відеоарт» (Демпсі, 2021: 142) і «звукове мистецтво» (Демпсі, 2021: 154). Хоча оригінальний англomовний текст було опубліковано у 2018 році, коли імерсивні технології вже набули достатнього поширення у мистецькому середовищі.

**Мета статті** – на прикладі авторського відвідування музейно-виставкових локації Будапешта висвітлити особливості чуттєво-сенсорного досвіду у контексті парадигми метамодернізму.

**Виклад основного матеріалу.** Палац Музею прикладного мистецтва (Iparművészeti Múzeum) в Будапешті, шедевр угорської архітектури в стилі модерн, був побудований у 1893–1896 роках. Це був третій у світі музей прикладного мистецтва після лондонського та віденського.

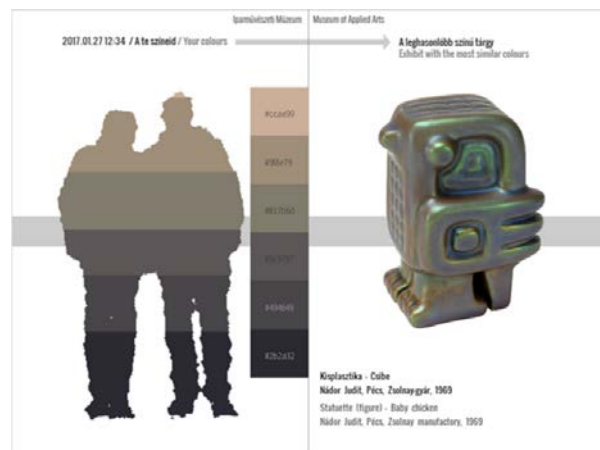
У музеї зберігаються унікальні твори угорського та європейського мистецтва від XVI ст. і до сьогодні: скляні вироби, кераміка мануфактури Жолнаї (Zsolnay), предмети текстилю й одягу, бронза, фарфор, музичні інструменти, ювелірні вироби, годинники. Унікальна колекція завжди була в полі зору всіх зацікавлених в історії декоративно-прикладного мистецтва. Але музей вирішив вийти із зони «класичного комфорту» і запропонував відвідувачам унікальну виставку «У настрої кольорів» (Színekre hangolva), яку супроводжував проєкт «Дзеркало кольорів» від MOME TechLab (Projektje «SzínTükör»...).

Виставка, що тривала з 1 квітня 2016 р. по 3 вересня 2017 року, організована навколо трьох кольорів – зеленого, синього і червоного. У залах було представлено близько 400 предметів декоративно-прикладного мистецтва, поділених на 25 тематичних груп, широкий спектр яких простягався від зелених еозинових керамічних виробів і ваз із червоного скла мануфактури Жолнаї кінця XIX ст. до синіх тканини з друкованим візерунком, розроблених Вільямом Моррісом і кобальтового скла «Зодіак» 1993 року відомої угорської дизайнерки Zsuzsua Vida.

Систематизуючи предмети за кольорами, виставка представила багату та різноманітну колекцію Музею прикладного мистецтва у нових

взаємозв'язках. Але не тільки поєднання старовинного і сучасного, сакрального й профанного, святкового і повсякденного стало головною ідеєю виставки. На відміну від традиційних історичних музейних наративів, проєкт «Дзеркало кольорів», що супроводжував виставку, став унікальним досвідом для відвідувачів.

Командою від MOME TechLab SzínTükör і цифровим куратором Zsófia Ruttkay була створена інтерактивна інсталяція – цікавий спосіб поєднати власні кольірні схеми відвідувачів із вражаючими кольорами експонатів. В окремій залі треба було стати у відведене місце напроти цифрового дзеркала. Colour Mirror сканувало одяг, створювало відповідну кольорову палітру і знаходило музейний експонат з найбільш схожими кольорами. Показану на моніторі схему можна було надіслати собі на пошту (рис. 1).



**Рис 1. Проєкт «Дзеркало кольорів», Музей прикладного мистецтва, Будапешт. Архів автора**

Штучний інтелект запропонував схожість за кольоровою гамою з декоративною скульптурою «Курча» (Csibe, 1969, мануфактура Жолнаї). Твір авторства Надор Юдіт (Nádor Judit) вирізнявся райдужним мерехтінням завдяки особливій люстровій глазурі «еозин», розробленій братами Жолнаї для кераміки. Варто зізнатися, що під час знайомства з експозицією музею, на цю скульптуру увагу не звернули. Але після «відповіді» дзеркала виникло бажання ще раз пройти експозицією й відшукати «Курча».

Занурення у колористичну палітру мистецьких творів і, завдяки сучасним технологіям, ідентифікація себе з конкретним об'єктом музейної експозиції не тільки створювала умови довше затриматись у музеї. Виникали міркування з точки зору психології, здебільшого, звісно поверхневі, але від цього не менш захоплені та гумористичні щодо

певного співпадіння свого «єго» з тим чи іншим предметом: бокалом, вазою, чобітками чи скульптурою. Також відзначимо – на користь мистецького закладу – копії представлених експонатів чи листівки з їх зображеннями пропонувалось придбати в магазині музею. До того ж, роздрукована схема, як результат сканування, залишається спогадом про відвідування, чим і скористалась автор презентованої статті.

Музей завдання виконав – завдяки підбору індивідуальних колористичних палітр, відвідування запам'яталось і набуло персоналізованого і просвітницького характеру, перетворюючи пасивного спостерігача в активного учасника культурного процесу.

Утім, виставка загалом – не тільки про зв'язок із конкретним глядачем. Це значно ширша інтерактивна програма, яка знімає у відвідувача ментальні «закрепи» про «завмерлі» експонати на полицях за склом і дає поштовх науковцям досліджувати проблематику кольору в міждисциплінарних аспектах. Імерсивний простір відкриває захоплюючу подорож, залучаючи також і молоде покоління, для яких сучасні технології стали невід'ємною частиною життя з самого народження.

Проєкт «Дзеркало кольорів» було презентовано угорською студією медіадизайну XORXOR, яка спеціалізується на створенні інтерактивних та імерсивних інсталяцій на перетині мистецтва, науки та технологій. Зазначимо, що співпраця з Музеєм прикладного мистецтва в Будапешті була продовжена у 2019 році проєктом Subjective Objects – серією інтерактивних інсталяцій з використанням фізичних симуляцій часток, якими відвідувачі могли керувати за допомогою спеціальних перемикачів, збираючи їх у тривимірні моделі музейних експонатів. Студія використовує такі технології, як генеративна графіка, проєкційний мепінг та датчики глибини (наприклад, Kinect) для створення середовищ, де глядач стає активним учасником процесу.

Іншим глядацьким досвідом виявилось відвідування в Будапешті Музею імерсивного цифрового мистецтва Cinema Mystica. Cinema Mystica позиціонує себе як імерсивна мультимедійна виставка цифрового мистецтва (Immersive digital art space & interactive exhibition). Це виставковий простір площею 1000 квадратних метрів, з проєкторами кількістю 100+, розташованих у десяти тематичних залах. Для створення інтерактивних мультимедійних інсталяцій використовували, зокрема, Cinema 4D, Redshift и After Effects («Form in Flux – Patterns of Consciousness»). Засновники Cinema Mystica, відкритого у 2023 році, створили унікальний аудіовізуальний досвід, який не має

аналогів на угорській художній сцені. Експозиція музею поновлюється кожні півроку.

У 2025 році Cinema Mystica представив цифровий арт-проєкт «Форма в русі – Патерни свідомості» («Form in Flux – Patterns of Consciousness»), який досліджував логічні закономірності, властиві формам. Відвідувачам було запропоновано мультисенсорну, імерсивну подорож у пошуках космічного порядку як підґрунтя життя. Мета виставки – «розкрити закономірності, що ховаються за видимим світом, – геометричні, симетричні структури та пульсуючі форми, що лежать в основі живих систем. Основне питання виставки: чи може форма бути не просто результатом випадковості, а проявом свідомого принципу на рівні матерії? За допомогою генеративного візуального мистецтва, світлових інсталяцій, звукового дизайну та інтерактивних просторів відвідувачі можуть зануритися у світ, де межі між людиною і творінням розмиті. Натхненна сакральною геометрією, морфогенезом і духовними філософіями, виставка закликає нас поглянути на реальність по-новому – як на взаємопов'язану, розумну систему, в якій кожен рух служить певній меті («Cinema Mystica»...).

На виставці були представлені твори 26 митців, біля кожного проєкту розміщувалась світлова табличка з інформацією про автора, назву і концепцію твору. Ми обрали декілька, щоб продемонструвати мультисенсорний досвід і, зрештою, окреслити певні позиції, що засвідчують поступ доби метамодернізму.

На першому поверсі глядача зустрічає інтерактивна мультимедійна установка «Ваш аватар» (Your ai avatar), художник Balázs Klárik. Потрібно стати перед камерою, натиснути кнопки й зробити знімок, і штучний інтелект створює аватар. У результаті на основі рис обличчя з'являється ваш двійник, що живе у віртуальному світі, й другого такого немає. Додатково штучний інтелект повідомляє вашу гендерну належність, що також відображається на екрані (рис. 2).



Рис. 2. Balázs Klárik, інтерактивна мультимедійна установка «Ваш аватар», Cinema Mystica, Будапешт. Фото автора

Таке сканування на початку візиту дає дуже цікаву опцію: тепер ви не самостійно знайомитесь з експозицією – ваша людська сутність набула життя в іншому вимірі у вигляді аватара. І це коливання між природним єством і віртуальним напологливо нагадує про принцип осциляції в теорії метамодернізму.

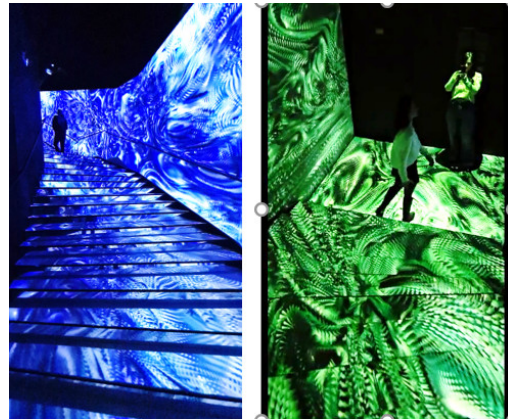
У центральному залі поряд – інтерактивна мультимедійна інсталяція «Футурама Будапешт» (Futurama Budapest). Художники (Máté Fekete, Gábor Papp, Roland Vass, Balázs Klárik, Antonin Krizanic, András Mátis, Gábor Fóris-Ferenczi, Ákos Dobroszláv, Tamás Páll, Krisztián Megyeri, David Vigh) задають питання про майбутнє Будапешту: яким буде місто через 800 років – морем бетону чи раєм на землі в гармонії з природою? Відповіді презентовано у формі медитативної, інтерактивної та імерсивної відеоінсталяції. Відвідувачі потрапляють в аудіовізуальний простір, де місто майбутнього оживає в симбіозі світла, звуку і руху. Елементи підлоги, що реагують на рухи, і динамічно мінливий звуковий ландшафт дозволяють глядачеві відкрити для себе Будапешт майбутнього у своєму власному темпі, створюючи особистий зв'язок з містом. Зображення змінюються – від впізнаваної та величної будівлі угорського парламенту на березі Дунаю – до футуристичних споруд і літаючих об'єктів майбутнього. Відтак відвідувачі одночасно і спостерігають і створюють візуальні уявлення про спільне майбутнє (рис. 3).



**Рис. 3. Máté Fekete, Gábor Papp, Roland Vass, Balázs Klárik, Antonin Krizanic, András Mátis, Gábor Fóris-Ferenczi, Ákos Dobroszláv, Tamás Páll, Krisztián Megyeri, David Vigh, Інтерактивна мультимедійна інсталяція «Футурама Будапешт», Cinema Mystica, Будапешт. Фото автора**

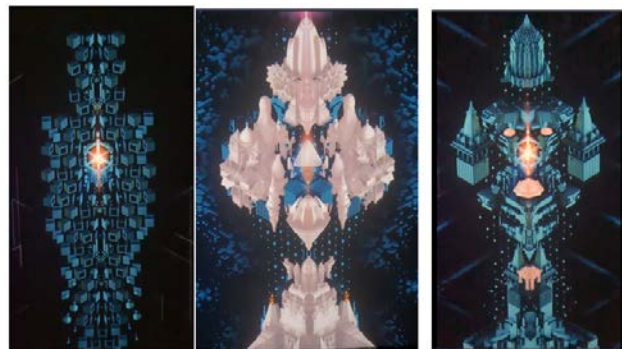
Щоб дістатися другого поверху, необхідно не просто рухатись сходами, а пройти крізь інтерактивну аудіовізуальну інсталяцію «Заплутатись» (Entangle) художника Нааві (Даніель Свінські) (Naavi (Danijel Svinski)). На стіну й підлогу проєцируються патерни, які рухаються разом із відвід-

увачами, але інколи у протилежному до глядачів напрямку. Створюється цілісне імерсивне середовище, у якому матеріальний об'єм діє як «жива» поверхня. Відтак втрачається відчуття гравітації, а звуковий супровід ще більше розбалансовує сприйняття. Відвідувачі по-різному реагують на простір – хтось хапається за встановлені поручні, а хтось взагалі сідає на сходи й деякий час не може рухатись. Глядачі виходять за межі буттєвості й на деякий час потрапляють у непередбачуваний стан коливання свідомості (рис. 4).



**Рис. 4. Naavi (Danijel Svinski). Імерсивна, інтерактивна аудіовізуальна інсталяція «Заплутатись», Cinema Mystica, Будапешт. Фото автора**

На другому поверсі художник Soundust (Ф. Ковач Себьо/ F. Kovács Sebő) презентував оновлений різновид традиційного стрітарту – відеомурал «Храм тіла». На екрані відбувається поступове калейдоскопічне перетворення структури людського тіла на архітектурні елементи – башти, арки, склепіння (рис. 5).



**Рис. 5. Soundust (F. Kovács Sebő), Відеомурал «Храм тіла», Cinema Mystica, Будапешт. Фото автора**

Автор посилається на індійські тексти, у яких зазначається, що «Людське тіло – це храм, а душа – божество» («Form in Flux – Patterns of Consciousness»). Підкреслюється вплив свідомості

на форму, адже без контролюючої свідомості, здатної бачити процеси тіла, ми не змогли б існувати у своїй фізичній формі. Біля відеомуралу відвідувачі довго вдивлялись у зміни форми, яка розпадалась і знову відбудовувалась. Цей проект, згідно теорії Оссіана Ворда, набував ознак Мистецтва як медитації (Ward Ossian): глядач занурювався в процес руйнування/відновлення. Постійний «рух маятника» також демонстрував, як сучасні медіа на практиці підтверджують тези про характерну рису метамодернізму, де кожна позиція одночасно заперечує та доповнює іншу (Metamodernism..., 2017: 18, 19).

**Висновки.** Відвідування Cinema Mystica і Музею прикладного мистецтва з проектом «Дзеркало кольорів» дозволяє констатувати, що в першій чверті XXI століття сформувалась єдність інноваційних творчих методів, що базуються на імерсивних технологіях і теорії метамодернізму.

В даному матеріалі ми свідомо відмовились від значної кількості характеристик зазначеної теорії та відзначили на наш погляд одну з головних рис – коливання (осциляцію). Сьогодні такий стан переживає кожна людина, знаходячись між «тим та іншим», подекуди без можливості чіткого визначення «за чи проти», «правда чи фейк», etc. Поряд з непевністю світова мережа заповнюється аватарами і персональна унікальність індивідуума втрачається через множинну суб'єктивність.

Митці, використовуючи сучасні технології, можливо, підсвідомо виокремлюють цей «стан маятника» й на певний час розбалансовують свідомість глядача. Утім, такі нетривалі подорожі віртуальними світами не шкодять, а сприяють отриманню нового практичного досвіду, дають зрозуміти мінливість всесвіту й відчуття поступу цифрової епохи.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Губернатор О. І. Імерсивні культурні практики як феномен метамодернізму : дис. ... д-ра філософії: 034 / Київський нац. ун-т культури і мистецтв. Київ, 2023. 192 с. URL: <https://nrat.ukrintei.ua/searchdoc/0825U000991/> (дата звернення: 18.01.2026).
2. Демпси А. Сучасне мистецтво. Київ : Форс Україна, 2021. 176 с.
3. Красненко О. Л. Інтерактивність як феномен сучасного культурного простору: особливості становлення і тенденції розвитку : дис. ... д-ра філософії: 034 / Київський нац. ун-т культури і мистецтв. Київ, 2023. 185 с. URL: [https://knukim.edu.ua/wp-content/uploads/diser/krasnenko/krasnenko\\_diser.pdf](https://knukim.edu.ua/wp-content/uploads/diser/krasnenko/krasnenko_diser.pdf) (дата звернення: 14.01.2026).
4. Русаков С. Вплив імерсивних технологій на сприйняття мистецтва в контексті трансформації сучасного артринку: культурологічні аспекти дослідження. *Питання культурології*. 2023. Вип. 41. С. 121–133. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.41.2023.276701>. URL: <http://issues-culture-knukim.pp.ua/article/view/276701> (дата звернення: 17.01.2026).
5. Трач Ю. В. Інтерактивність та віртуальність як феномени сучасності. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2018. Вип. 27. С. 8–13. DOI: <https://doi.org/10.35619/ucpmk.vi27.44>. URL: <https://zbirnyky.rshu.edu.ua/index.php/ucpmk/article/view/44> (дата звернення: 19.01.2026).
6. Чепелик О. Імерсивні середовища, VR, AR в українському сучасному мистецтві останніх років. *Сучасне мистецтво*. 2021. Вип. 17. С. 23–40. DOI: <https://doi.org/10.31500/2309-8813.17.2021.248423>. URL: <http://sm.mari.kyiv.ua/article/view/248423> (дата звернення: 19.01.2026).
7. Cinema Mystica, «Form in Flux – Patterns of Consciousness», Budapest. URL: <https://cinemamystica.net/kiallitas/> (дата звернення: 10.01.2026).
8. Metamodernism: Historicity, Affect, and Depth After Postmodernism / ed. by R. van den Akker, A. Gibbons, T. Vermeulen. London : Rowman & Littlefield International, 2017. 260 p.
9. Projektje «SzínTükör» a MOME TechLab, kiállítás «Színekre hangolva», Iparművészeti Múzeum, Budapest. URL: <https://www.imm.hu/hu/exhibits/view/400,Sz%C3%ADnekre+hangolva?type=archive> (дата звернення: 10.01.2026).
10. Ward O. Ways of Looking: How to Experience Contemporary Art. London: Laurence King Publishing, 2014. 176 p.

### REFERENCES

1. Hubernator O. (2023) Imersyvni kulturni praktyky yak fenomen metamodernizmu. [Immersive cultural practices as a phenomenon of metamodernism] Doctor's thesis, Kyiv. 192. URL: <https://nrat.ukrintei.ua/searchdoc/0825U000991/> (data zvernennia: 18.01.2026). [in Ukrainian].
2. Dempsy A. (2021) Suchasne mystetstvo. [Contemporary art]. Kyiv. 176. [in Ukrainian].
3. Krasnenko O. (2023) Interaktyvnist yak fenomen suchasnoho kulturnoho prostoru: osoblyvosti stanovlennia i tendentsii rozvytku. [Interactivity as a phenomenon of modern cultural space: features of formation and development trends]. Doctor's thesis, Kyiv. 185. URL: [https://knukim.edu.ua/wp-content/uploads/diser/krasnenko/krasnenko\\_diser.pdf](https://knukim.edu.ua/wp-content/uploads/diser/krasnenko/krasnenko_diser.pdf) (data zvernennia: 14.01.2026). [in Ukrainian].
4. Rusakov S. (2023) Vplyv imersyvnykh tekhnolohii na spryniattia mystetstva v konteksti transformatsii suchasnoho artrynku: kulturolohichni aspekty doslidzhennia. [Impact of immersive technologies on the perception of art in the context of the transformation of the modern art market: cultural aspects of the study]. Pytannia kulturolohii, 41. 121–133. URL: <http://issues-culture-knukim.pp.ua/article/view/276701> (data zvernennia: 17.01.2026). [in Ukrainian].
5. Trach Yu. (2018). Interaktyvnist ta virtualnist yak fenomeny suchasnosti. [Interactivity and virtuality as phenomena of modernity]. Ukrainaska kultura: mynule, suchasne, shliakhy rozvytku, 27. 8–13. URL: <https://zbirnyky.rshu.edu.ua/index.php/ucpmk/article/view/44> (data zvernennia: 19.01.2026). [in Ukrainian].

6. Chepelyk O. (2021). Imersyvni seredovyshcha, VR, AR v ukrainskomu suchasnomu mystetstvi ostannikh rokiv [Immersive environments, VR, AR in Ukrainian contemporary art of recent years]. Suchasne mystetstvo. 17. 23–40. URL: <http://sm.mari.kyiv.ua/article/view/248423> (data zvernennia: 19.01. 2026). [in Ukrainian].
7. Cinema Mystica. «Form in Flux – Patterns of Consciousness», Budapest. URL: <https://cinemamystica.net/kiallitas/> (data zvernennia: 10.01.2026).
8. van den Akker R., Gibbons A., & Vermeulen T. (Eds.). (2017). Metamodernism: Historicity, affect, and depth after postmodernism. Rowman & Littlefield International. 260.
9. Projektje «SzínTükör» a MOME TechLab, kiállítás «Színekre hangolva», Iparművészeti Múzeum [Project «Color Mirror» at MOME TechLab, exhibition «Tuned to Colors», Museum of Applied Arts], Budapesht. <https://www.imm.hu/hu/exhibits/view/400,Sz%C3%ADnekre+hangolva?type=archive> (data zvernennia: 10.01.2026). [in Hungarian].
10. Ward O. (2014). Ways of looking: How to experience contemporary art. Laurence King Publishing. 176.

Дата першого надходження статті до видання: 29.01.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 20.02.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 27.03.2026

Стаття поширюється на умовах ліцензії відкритого доступу (CC BY 4.0)

