

DOI: <https://doi.org/10.51209/platform.2.12.2025.254-267>

УДК 7.02-028.63:[316.42/.43-042+004.358

Дар'я Андріївна ЧЕМБЕРЖІ,

кандидат мистецтвознавства,

Київський столичний університет імені Бориса Грінченка,
Київ, Україна,

e-mail: d.chemberdzhii@kubg.edu.ua,

ORCID: 0000-0002-8595-6188

Наталія Миколаївна САПФІРОВА,

кандидат мистецтвознавства,

Київський столичний університет імені Бориса Грінченка,

e-mail: n.sapfirova@kubg.edu.ua,

ORCID: 0000-0002-5573-324X

ІНТЕРАКТИВНІСТЬ ЯК КАТЕГОРІЯ СУЧАСНОГО ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА: ІНСТАЛЯЦІЙНИЙ ВИМІР

Анотація. Сучасний мистецько-культурний простір вимагає новаторських підходів до презентації творів мистецтв, висуває нові концептуальні вимоги до їх змістовності, технік виконання та оформлення. Стрімкий розвиток цифрових технологій, який зумовив появу цифрового мистецтва, акцентує увагу митців на розумінні контексту часу, його цінностей і пріоритетів. Відповідно, глядач, безпосередньо залучений до співтворчості за допомогою інтерактивних технік у сучасні мистецькі експерименти, потребує підготовки перед зануренням у віртуальний світ, усвідомлення правил створення інсталяційного виміру. Теоретичне осмислення інтерактивності як однієї з базових категорій сучасного цифрового мистецтва, зокрема в контексті інсталяційних

практик, дозволяє зрозуміти процес актуалізації мистецько-глядацьких відносин. З огляду на це, важливим є поточнення семантичних та функціональних аспектів поняття «інтерактивність» у мистецькому дискурсі, дослідження еволюції інтерактивних форм від традиційних експозиційних моделей до цифрових середовищ, заснованих на алгоритмічних і комунікативних принципах. Особливу увагу приділено аналізу інсталяції як простору міжсуб'єктивної взаємодії, де глядач постає активним співтворцем художнього змісту і форми. У статті висвітлено трансформацію і можливості категорії авторства, простору та часу під впливом інтерактивних технологій, особливості створення перцептивного образу в цифровому мистецтві. Акцентовано, що інтерактивність у сучасних інсталяційних практиках виступає не лише художнім прийомом, а й естетичною, комунікативною та онтологічною засадою цифрової художньої культури. Результати сьогодення щодо рівня розвитку цифрового мистецтва і прогнози щодо його можливостей свідчать про необхідність ідентифікації, збереження та класифікації творів сучасного цифрового мистецтва як цифрової культурної спадщини і культурних цінностей.

Ключові слова: інтерактивні технології, цифрове мистецтво, інсталяція, інтерактивні технології, медіа-арт, інтерактивне мистецтво, цифрова культурна спадщина.

Вступ. II пол. XX – на поч. XXI ст. мистецтво пережило глибинну трансформацію, спричинену стрімким розвитком цифрових технологій, медіакомунікацій і віртуальних середовищ. Ці процеси зумовили зміну парадигми художньої творчості – від репрезентаційної до інтерактивної, у межах якої акцент зміщується з завершеного об'єкта на процес взаємодії між митцем, твором і реципієнтом. У сучасному цифровому мистецтві

інтерактивність демонструє не тільки технічні досягнення, а й набуває якостей фундаментальної естетичної категорії, що визначає специфіку художнього досвіду та комунікативну природу мистецького акту.

Сучасний розвиток цифрових технологій і медіакомунікацій зумовив появу нових форм художньої експресії, у яких змінюється сама природа взаємодії між митцем, твором і глядачем. Однією з ключових характеристик цього процесу є інтерактивність, що виступає не лише в якості технологічного засобу, а й естетичною, комунікативною та онтологічною категорією сучасного мистецтва. Водночас, попри значну увагу до феномена інтерактивності в контексті цифрової культури, у науковому дискурсі залишається недостатньо розробленою проблема її теоретичного осмислення в інсталяційних практиках, які поєднують матеріальні, просторові та віртуальні виміри художнього досвіду. Потребує уточнення семантика поняття «інтерактивність» у мистецькому контексті, зокрема у співвідношенні з категоріями авторства, часу, простору та рецепції. Це зумовлює актуальність дослідження інтерактивності як структурного компонента сучасного цифрового мистецтва, що визначає специфіку інсталяційного формату як простору міжсуб'єктивної взаємодії та співтворчості.

Мета статті – дослідити інтерактивність як одну з базових категорій сучасного цифрового мистецтва в контексті інсталяційних практик.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Починаючи з сер. ХХ ст., інсталяція та цифрове мистецтво набувають самостійності як форми сучасного мистецтва. З того часу їх активний розвиток, відповідний зворотній зв'язок та запит від споживачів культурних кіл на цей мистецький контент сприяв зміцненню позицій художніх інсталяційних практик у мистецькому середовищі світу.

Провідні музеї світу та мистецькі галереї підтримують тенденції розвитку цифрового мистецтва та тривимірних художніх об'єктів, високо оцінюють contemporary art і представляють його на своїй площах для отримання інтерактивного досвіду. Серед сучасних митців варто відзначити Рейчел Уітереад, Яйой Кусами – майстрів, які займають лідируючі позиції мистецького визнання. Дослідження українських науковців у галузі мистецтва свідчать про те, що цифрове мистецтво в Україні набуло визнання з певним запізненням порівняно з Заходом. Значне зростання кількості досліджень окресленої теми українськими мистецтвознавцями, культурологами та філософів відбулось у сер. 1990-х – на поч. 2000-х рр. Катерина Ботанова, Гліб Вишеславський, Галина Олег Сидор-Гібелінда, Склярєнко, Ярина Шумська провели дослідження щодо витоків та розвитку і цифрових та інсталяційних практик в Україні [6]. Дослідження О. Красенко присвячені інтерактивності як феномену сучасного культурного простору України, зокрема використанню принципу інтерактивності у культурних продуктах і практиках поч. ХХІ ст., впливу на функціонування культурного простору, особливостям розвитку інтерактивних практик у культурному просторі України останніх двох десятиліть ХХІ ст., феномену і можливостям інтерактивності як засобу організації діалогу в сучасному українському суспільстві [4]. М. Кулиняк тематикою частини своїх наукових праць обрав цифрову культурну спадщину і доводить необхідність цифровізації у сфері культури, актуальність вивчення, збереження, створення, поширення та споживання культурних цінностей та культурних благ як феномену цифрової культури [5].

Результати. Стрімкий розвиток і використання цифрових технологій висуває вимоги задля своєчасної

фіксації змін в цій сфері. Необхідність реєстрації та аналізу трансформацій інтерактивних та мультимедійних творів, віртуальних реальностей, комп'ютерного моделювання та медіа-інсталяцій зумовлена необхідністю розуміння мистецьких процесів сучасності для подальшої еволюції художнього продукту й набуття ним високоякісних характеристик. Поява нових художніх концепцій, мінливість творчого середовища імерсивна складова цифрового мистецтва відкриває нові дієві можливості для художників у творчому процесі та продукує нові форми виразності.

Цифрові платформи та соціальні мережі суттєво розширюють коло споживача цифрового продукту, надаючи можливості художникам для демонстрації своїх робіт глядацькій аудиторії, отримання зворотнього зв'язку, взаємодії з представниками мистецького середовища, обміну професійним досвідом. Відзначимо, що цифрове мистецтво сприяє демократизації доступу до мистецьких творів, оскільки вони можуть бути наявні в Інтернеті та розміщені на інших електронних носіях.

Окрім культурних та соціальних аспектів взаємодії, цифрове мистецтво також робить вагомий внесок у розвиток технологій та ініціює дослідження у цьому напрямку. Художники, співпрацюючи з фахівцями у сфері технологій, вносять новаторські рішення в галузі віртуальної реальності, інтерактивних систем і медіа-інсталяцій. Це забезпечує безперервність постійного розвитку, вдосконалення цифрових технологій та їх впровадженню в інші сфери життя.

Цифрове мистецтво має значний вплив на психологічну складову глядацького сприйняття і може суттєво змінити їхні перцептивні реакції внаслідок взаємодії з мистецькими творами.

Інтерактивність у цифровому мистецтві передбачає можливість взаємодії глядача з твором. Віртуальна реальність, інтерактивні інсталяції та комп'ютерні програми дозволяють глядачеві стати активним учасником творчого процесу. Це створює новий рівень залучення та емоційного зв'язку з мистецтвом [2].

Інтерактивність як феномен сучасного мистецтва пропонує активне залучення глядача до процесу творення художнього змісту. У цьому контексті вона стає не лише технічною властивістю медіаоб'єктів, а й принципом організації художнього простору, який передбачає зміну ролей між митцем і реципієнтом. Глядач не лише споглядає а й ініціює події, впливає на композиційні або концептуальні параметри твору, стаючи співучасником його реалізації. Таким чином, у сучасній інсталяції відбувається перехід від традиційної парадигми «твір-глядач» до системи «митець-твір-учасник», де останній є повноправним суб'єктом творчого процесу.

З огляду на це, варто поточнити аспекти семантичного змістовного поля теми у мистецькому сучасному дискурсі. До них можна віднести кореляцію між такими поняттями, як «митець», «твір», «глядач», «учасник», а також «час», «простір», «тривимірний об'єкт»; появу перемінних часових і просторових зв'язків між цими поняттями; взаємозалежність між елементами семантичного поля і відносна його незалежність від традиційних видів мистецтв, що мають історично обумовлений поступ.

У цифрових інсталяційних практиках ця взаємодія реалізується через різноманітні технічні медіа-датчики руху, системи штучного інтелекту, програмне кодування, голографічні або VR/AR технології, що реагують на дії учасників. Так, у роботах Рафаеля Лозано-Хеммера, Крістіана Мерца або японського колективу «teamLab»

простір перетворюється на живу, змінну систему, яка «відповідає» на присутність людини. Саме завдяки цьому інсталяція набуває рис відкритої комунікативної структури, де мистецький твір стає подією зустрічі між людиною й алгоритмом, між фізичним і цифровим середовищем.

У такому контексті інтерактивність виявляє себе як спосіб існування мистецтва в умовах постмедійної культури. Вона трансформує уявлення про авторство, адже художник більше не створює «завершений» об'єкт, а формує умови для події взаємодії. Автор стає ініціатором процесу, у якому остаточний результат залежить від реакцій та дій аудиторії [1].

Показовим прикладом алгоритмічної інтерактивності є проєкт Christa Sommerer та Laurent Mignonneau «A-Volve» (1994 р.). Глядач створює віртуальних істот на сенсорному екрані, які потім «оживають» у водяному резервуарі, рухаючись і взаємодіючи одна з одною відповідно до фізичних законів, заданих алгоритмом. Автори свідомо делегують частину творчого акту користувачу, перетворюючи процес взаємодії на акт співтворення. У цьому контексті інтерактивність виявляє себе як категорія, що порушує традиційне розуміння авторства й автономності художнього об'єкта, формуючи модель «відкритого твору».

У проєктах австралійського художника Роба Мюзгрейва, зокрема у Echo Chamber (2019 р.), досліджується взаємодія людини із системами штучного інтелекту. Інсталяція аналізує голосові команди відвідувачів, створюючи у відповідь аудіовізуальні образи, які трансформуються залежно від емоційної інтонації. Тут інтерактивність постає як форма діалогу між людиною та алгоритмічною системою – діалогу, у якому межа між суб'єктом і об'єктом стає відносною.

В українському мистецькому просторі та контексті розвитку цифрового мистецтва інтерактивні інсталяції також набувають дедалі більшого поширення. Зокрема, у роботах Катерини Бучацької, Максима Демського, Оксани Чепелик інтерактивність слугує не лише технічним прийомом, а й інструментом соціальної рефлексії. Наприклад, проекти О. Чепелик, що поєднують відеоарт і VR-технології, створюють ситуацію віртуальної присутності, де користувач взаємодіє з історичними або соціальними нарративами у режимі реального часу. Подібні практики актуалізують питання ідентичності, пам'яті та інформаційної комунікації у цифрову добу.

Суттєвий внесок у формування інтерактивної парадигми в цифровому мистецтві зробила нідерландська студія «Studio Roosegaarde», очолювана дизайнером Дані Роузегардом (Daan Roosegaarde). Її інсталяції «Waterlicht» (2015 р.) та «Smog Free Tower» (2016 р.) демонструють поєднання екологічного та технологічного дискурсів. «Waterlicht» – це світлова інсталяція, що створює ілюзію хвиль води, реагуючи на рух людей та зміни в атмосферному освітленні. Проект є водночас естетичним і просвітницьким, адже висвічує проблему підвищення рівня світового океану через кліматичні зміни. Інтерактивність тут виступає не просто елементом візуальної динаміки, а способом залучення глядача до екологічного осмислення простору.

У проєктах французького митця Мішеля Анжу, зокрема в інсталяції «Digital Skin» (2019 р.), використано технології комп'ютерного зору, що фіксують рух і міміку відвідувачів. Візуальна поверхня реагує на присутність людини, створюючи ефект «живої тканини», яка змінює кольори й текстури. Таким чином, цифрове середовище ніби набуває чутливості, що провокує глядача до рефлексії над питанням тілесності та ідентичності у віртуальному

просторі. Інтерактивність у цьому випадку виявляє себе як метафора взаємопроникнення фізичного й цифрового буття. Інтерактивна інсталяція, як правило, функціонує у просторі, де матеріальне поєднане з віртуальним. Простір інсталяції не є сталим – він змінюється під впливом часу, руху, світла або звуку. Така динамічність створює ілюзію живої присутності твору, який реагує на навколишнє середовище. Водночас це підкреслює процесуальність цифрового мистецтва, де головним стає не результат, а тривалість та характер взаємодії.

Важливо зазначити, що інтерактивність у сучасному мистецтві не обмежується технологічним аспектом. Вона є також комунікативною та соціальною категорією, оскільки формує нові моделі взаємодії між людиною, суспільством і технологічними системами. Інтерактивні інсталяції часто стають платформою для осмислення соціальних, екологічних чи політичних тем, де глядач через власну участь усвідомлює себе співучасником глобальних процесів.

У цьому контексті інтерактивність можна трактувати як інструмент демократизації художнього досвіду. Вона знімає дистанцію між елітарним і масовим мистецтвом, відкриваючи доступ до творчості для широких аудиторій [3].

Необхідно відзначити те, що у зв'язку з поступом цифрового середовища відбуваються зрушення в онтологічних засадах сучасного культурного й мистецького середовища, які безпосередньо співвідносяться з духовною і матеріальною культурою. Сучасні творчі практики цифрового мистецтва здатні впливати на свідомість. Імерсивна складова інсталяційних вимірів сприяє не тільки спогляданню, а й активним діям «глядача-учасника», що дозволяє отримати йому власний досвід, який в залежності від його індивідуальних особливостей психотипу може

мати в тому числі й непередбачувані наслідки. Це дозволяє зробити висновок про необхідність звернення до етичних норм і коректних визначень їх окреслених меж.

З розвитком цифрового мистецтва актуалізуються питання класифікації і типологізації його творів. Можна прогнозувати розширення культуротворчого й мистецького простору, можливостей взаємодії у сфері мистецької освіти, музейної справи, арт-бізнесу. Предметна база і теоретичний матеріал сучасного цифрового мистецтва дозволяє наголосити на необхідності подальшого вивчення творів сучасного цифрового мистецтва як цифрової культурної спадщини, культурних цінностей і визначення критеріїв, за якими можна класифікувати сучасні твори цифрового мистецтва.

Резюмуючи, зазначимо, що інтерактивна інсталяція функціонує як поліфонічний простір, у якому перетинаються технологічні, естетичні та комунікативні рівні. Її художня цінність полягає не у статичному результаті, а у зміні, у процесі, у комунікації, що постійно оновлюється. Таким чином, інтерактивність можна визначити як категорію, що відображає нову філософію мистецтва цифрової епохи – мистецтва, яке не відображає світ, а взаємодіє з ним.

Висновки. В основі процесу еволюції інтерактивних форм покладено комунікативні моделі між митцем і реципієнтом, певний алгоритм їх взаємодії через інтерактивні технології, медіа-арт, мистецькі інсталяційні форми. Завдяки науковим і технічним досягненням ХХІ ст. традиційні можливості побудови експозицій еволюціонували і наразі складають частку потенціалу цифрових середовищ. Глядацька аудиторія або окремих глядач завдяки інтерактивним практикам виступає в ролі активного співавтора мистецького твору цифрового мистецтва, його художньої форми і змісту. Завдяки

співаторській участі реципієнта просторові, часові можливості цифрового мистецтва трансформуються під впливом інтерактивних технологій, у підсумку виводячи інтерактивне мистецтво на нові високохудожні рівні. Інтерактивність у сучасних інсталяційних практиках виступає не лише художнім прийомом, а й естетичною, комунікативною та онтологічною засадою цифрової художньої культури. Накопичена предметна база і теоретичний матеріал сучасного цифрового мистецтва дозволяє наголосити на необхідності подальшого вивчення творів сучасного цифрового мистецтва як цифрової культурної спадщини, культурних цінностей і створення окремої бази або реєстру України з відповідним їх обліком.

Список використаних джерел:

1. Білецька Н. Цифрове мистецтво як засіб формування сучасної культури. Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Серія «Філософія». 2020. № 27. Сс. 36-43.
2. Данилюк О. Розвиток цифрового мистецтва в Україні: проблеми та перспективи. Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Серія: Педагогічні науки. 2020. Вип. 99. Сс. 49-55.
3. Євтушенко О. Взаємодія глядача з мистецтвом у цифровій епохі. Культурологія: актуальні проблеми. 2020. № 2. Сс. 25-31.
4. Красненко О. Інтерактивність як феномен сучасного культурного простору: особливості становлення і тенденції розвитку : дис... доктора філософії. Київ: Київський національний університет культури і мистецтв, 2023. 185 с.
5. Кулиняк М. Цифрова культурна спадщина як феномен цифрової культури. Культурологічний альманах. 2022. Вип. 3. Сс. 218-227.

6. Чембержі Д. Інсталяція як візуально-комунікативна практика творення сучасного мистецького простору: дис. ... канд. Мистецтвознав. 26.00.01 – Теорія та історія культури. Київ: ІПСМ НАМ України, 2021. 189 с.

Daria A. CHEMBERZHI,

PhD in Arts,

Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University,

e-mail: d.chemberdzhii@kubg.edu.ua,

ORCID: 0000-0002-8595-6188

Nataliia M. SAPFIROVA,

PhD in Arts,

Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University,

e-mail: n.sapfirova@kubg.edu.ua,

ORCID: 0000-0002-5573-324X

INTERACTIVITY AS A CATEGORY OF CONTEMPORARY DIGITAL ART: THE INSTALLATION DIMENSION

Abstract. The modern artistic and cultural space requires innovative approaches to the presentation of artworks and introduces new conceptual demands for their content, techniques, and design. The rapid development of digital technologies, which has led to the emergence of digital art, draws artists' attention to understanding the context of the present time, its values, and priorities. Accordingly, the viewer—directly involved in co-creation through interactive techniques in contemporary artistic experiments – requires preparation before immersion into the virtual world, as well as awareness of the principles underlying the creation of installation-based dimensions. Theoretical comprehension of interactivity as one of the fundamental categories of

contemporary digital art, particularly in the context of installation practices, makes it possible to understand the process of actualizing the relationship between art and the viewer. In this regard, it is important to clarify the semantic and functional aspects of the concept of interactivity in the artistic discourse and to explore the evolution of interactive forms – from traditional exhibition models to digital environments based on algorithmic and communicative principles. Special attention is given to the analysis of installation as a space of intersubjective interaction, where the viewer becomes an active co-creator of artistic meaning and form. The article highlights the transformation and potential of the categories of authorship, space, and time under the influence of interactive technologies, as well as the peculiarities of creating a perceptual image in digital art. It is emphasized that interactivity in contemporary installation practices functions not only as an artistic device but also as an aesthetic, communicative, and ontological foundation of digital artistic culture. The current state of digital art development and forecasts for its future indicate the necessity of identifying, preserving, and classifying works of contemporary digital art as digital cultural heritage and cultural values.

Key words: interactive technologies, digital art, installation, media art, interactive art, digital cultural heritage.

References:

1. Biletska N. (2020). Tsyfrove mystetstvo yak zasib formuvannia suchasnoi kultury [Digital art as a means of shaping modern culture]. Naukovi zapysky Natsionalnoho universytetu «Ostrozka akademiia». Seriia “Filosofiiia”. 27, 36-43 [in Ukrainian].
2. Danyliuk, O. (2020). Rozvytok tsyfrovoho mystetstva v Ukraini: problemy ta perspektyvy [The development of digital art in Ukraine: challenges and prospects]. Visnyk Zhytomyrskoho derzhavnoho universytetu imeni Ivana

Franka. Seriia "Pedahohichni nauky". 99, 49-55 [in Ukrainian].

3. Yevtushenko, O. (2020). Vzaiemodiia hliadacha z mystetstvom u tsyfrovii epokhi [The interaction of the viewer with art in the digital age]. Kulturolohiia: aktualni problem. 2, 25-31 [in Ukrainian].

4. Krasnenko, O. (2023). Interaktyvnist yak fenomen suchasnoho kulturnoho prostoru: osoblyvosti stanovlennia i tendentsii rozvytku [Interactivity as a phenomenon of the modern cultural space: features of formation and development trends]: dys. ... doktor filosofii. Kyiv: Kyivskyi natsionalnyi universytet kultury i mystetstv [in Ukrainian].

5. Kulyniak, M. (2022). Tsyfrova kulturna spadshchyna yak fenomen tsyfrovoi kultury [Interactivity as a phenomenon of the modern cultural space: features of formation and development trends]. Kulturolohichniy almanakh. 3, 218-227 [in Ukrainian].

6. Chemberzhi, D. (2021). Instaliatsiia yak vizualno-komunikatyvna praktyka tvorennia suchasnoho mystetskoho prostoru [Installation as a visual-communicative practice in the creation of contemporary artistic space]: dys. ... kand. Mystetstvoznav. 26.00.01 – Teoriia ta istoriia kultury. Kyiv: IPSM NAM Ukrainy [in Ukrainian].