

cyberespace et la transformation de l'agir militant аналізує особливості жіночого активізму у цифрову епоху [5].

У практичному розділі дипломної роботи розглянуто переддипломну практику у Водно-інформаційному центрі, що поєднує феміністський та екологічний дискурси в музейному середовищі [1].

Музейні виставки, як-от у Frauenmuseum у Бонні, демонструють міждисциплінарні підходи до репрезентації феміністського мистецтва 1970–1980-х років, включаючи документальне та перформативне мистецтво [5].

Висновки: Феміністське мистецтво продовжує формувати критичне поле візуальної культури, використовуючи нові форми, медіа та інституційні простори. Його інтердисциплінарність, критичний потенціал і відкритість до нових аудиторій робить його значущим елементом сучасного мистецького процесу [1;5].

Список використаних джерел

1. Жук А.О. Еволюція феміністських мистецьких течій у візуальній культурі. Кваліфікаційна робота бакалавра. – Київ: КНУТД, 2025. – 51 с. + додатки.

2. Nochlin L. Why Have There Been No Great Women Artists? – ArtNews, 1971.

3. Pollock G. Vision and Difference: Feminism, Femininity and the Histories of Art. – Routledge, 1988.

4. Jones A. Body Art: Performing the Subject. – University of Minnesota Press, 1998.

5. Reckitt H. (ed.). Art and Feminism. – Phaidon, 2001.

СОЦІОКУЛЬТУРНІ ТЕНДЕНЦІЇ ТА НОВІ ФОРМАТИ МИСТЕЦЬКОГО ВИРАЖЕННЯ

Малюк А.М., здобувач вищої освіти

Київський національний університет технологій та дизайну

Ключові слова: цифрове мистецтво, інноваційні технології, гейміфікація.

Інтерактивність та гейміфікація перетворилися на провідні тенденції у сучасному мистецтві, радикально змінюючи звичні форми взаємодії з художніми творами. Якщо в традиційному мистецтві глядач здебільшого залишався пасивним спостерігачем, то сьогодні, завдяки використанню інноваційних технологій, його роль значно активізується. Інтерактивні проєкти залучають аудиторію до безпосередньої участі у мистецькому процесі, відкриваючи нові горизонти творчості та сприяючи глибшому осмисленню змісту твору. Подібні форми мистецтва реагують на дії

публіки, змінюючись відповідно до способу її взаємодії з об'єктом [3, 36-40].

Інтерактивні роботи часто використовують різноманітні технології, такі як сенсори руху, звуку чи дотику. Вони дозволяють глядачам впливати на твір мистецтва в реальному часі. Один із яскравих прикладів – проект Рафаеля Лозано-Геммера «Pulse Room», де сенсори, що вимірюють серцебиття учасників, використовуються для створення світлових ефектів, що реагують на кожну зміну. Такі роботи розмивають межу між автором і глядачем, стаючи чимось живим, де кожна взаємодія може змінити результат і привнести нові сенси в сприйняття.

Гейміфікація, в свою чергу, привносить елементи відеоігор у мистецтво, поєднуючи інтерфейси, нагороди, рівні складності та завдання. У своїх дослідженнях мистецтвознавець Деніел Чеймберс наголошує, що гейміфікація не лише приваблює молодшу аудиторію, але й пропонує нові можливості для створення художніх нарративів. У таких роботах, де глядач сам може створювати свою історію, вони стають активними учасниками, не лише спостерігаючи, а й формуючи зміст роботи [3, 36-39].

Мультимедійні інсталяції, де глядач може змінювати компоненти, є ще одним прикладом використання інтерактивних технологій. Продовженням цієї ідеї є роботи, як, наприклад, "Interactive Art" Януса Сева, який розробляє проекти, де кожен глядач здатний змінювати зображення або музичний супровід твору. Це також дозволяє створити роботи, які ніколи не повторюються, оскільки кожен відвідувач вносить свою інтерпретацію.

Не менш важливим є використання гейміфікації в інших мистецьких формах, таких як театр чи живопис. У проекті «The Game of Art» група художників створює інсталяції, де кожен відвідувач має виконати завдання, яке змінює хід вистави. Це робить глядача активним учасником твору і відкриває нові можливості для взаємодії з традиційним мистецтвом [5].

Гейміфікація також знаходить своє місце в музичних проектах, таких як "Arcade", який поєднує звуки та відеоігри, дозволяючи користувачам створювати музику в реальному часі. Це допомагає не лише розважити публіку, а й інтегрує її у творчий процес, ставлячи перед нею завдання та виклики.

Концепція "Art Games" дозволяє розглядати відеоігри як нову форму мистецтва, де гравці створюють не лише свої переживання, але й впливають на художній процес. Пітер М. Кушнер стверджує, що ігри перетворюються на платформу для нових художніх досліджень, адже в них поєднуються елементи гри, взаємодії та естетики [2].

Сучасне мистецтво активно взаємодіє з технологіями, інтерактивністю та гейміфікацією, що відкриває нові горизонти для творчості та сприйняття художніх творів. Одним з найбільших досягнень цього процесу є поява цифрових музеїв і онлайн-галерей, що повністю трансформують формат експозицій та взаємодії глядача з мистецтвом.

Цифрові музеї та онлайн-галереї стали важливим етапом у розвитку мистецтва, оскільки вони дозволяють глядачам з усіх куточків світу взаємодіяти з творами, не обмежуючись фізичними просторами. Відомі музеї, такі як Лувр і Музей Ван Гога, активно створюють цифрові версії своїх експозицій. Ці платформи надають можливість не лише переглядати експонати, а й взаємодіяти з ними за допомогою доповненої (AR) та віртуальної реальності (VR), що відкриває нові горизонти для сприйняття мистецтва. Технології дозволяють зануритися в тривимірні світи, досліджуючи не лише самі твори, а й контекст їхнього створення та культурний фон [1, 263-264].

Цифрові музеї, як новий феномен, представляють собою інноваційну модель збереження та представлення культурної спадщини, поєднуючи традиційні музейні функції з можливостями сучасних цифрових технологій. Завдяки віртуальним турам, інтерактивним експозиціям та мультимедійним ресурсам, відвідувачі можуть досліджувати колекції з будь-якої точки світу. За словами дослідників, цифрові музеї стають майданчиком для міжкультурного діалогу та інтерактивної освіти, що сприяє глибшому зануренню у світ мистецтва та історії.

Цифрові музеї також змінюють не лише формат взаємодії, але й концепцію самого мистецтва. Проекти, що використовують VR і AR, дозволяють глядачам "заглянути" у картини, створюючи відчуття занурення у світ художнього твору. Класичні роботи можна трансформувати в цифрові інтерпретації, де глядач може змінювати сюжет або переглядати композиції з різних перспектив. Таким чином, взаємодія з мистецтвом стає більш персоналізованою, що дозволяє кожному глядачу сформувати власне бачення твору [6, 92-97].

Мультимедійні інсталяції розширюють горизонти традиційного мистецтва. Об'єднуючи відео, аудіо, інтерактивні елементи та технології доповненої реальності, ці проекти створюють унікальний візуальний та емоційний досвід для глядачів. Як зазначають експерти, мультимедійні інсталяції перетворюють виставковий простір на інтерактивну лабораторію, де класичне мистецтво отримує нове звучання та форму завдяки сучасним технологіям. Вони не лише демонструють мистецькі твори, а й залучають аудиторію до активної взаємодії з експонатами, що стимулює креативне мислення та емоційне сприйняття.

Мультимедійні інсталяції, що використовують інтерактивні технології, можуть трансформуватися в частину експозиції цифрового музею, перетворюючи його на платформу для творчого самовираження. Митці, як Янус Сева, створюють роботи, де глядач може не тільки взаємодіяти з уже існуючим змістом, але й змінювати його, додаючи свій вклад. Ці можливості дозволяють змінити саму суть експозицій і надають нові варіанти використання віртуальних і доповнених реальностей [3, 40].

Цифрові галереї та музеї відкривають нові можливості для створення унікальних експозицій, де можна поєднувати традиційні твори з цифровими форматами, інтерактивністю та гейміфікацією. Це дозволяє не лише

привернути увагу молодій аудиторії, а й залучити нові верстви публіки, змінюючи сприйняття мистецтва. Водночас, ці нові форми сприйняття і взаємодії можуть викликати етичні та культурні питання, що стосуються збереження авторських прав, автентичності та ролі традиційних музейних форм в умовах технологічного прогресу.

В своїх дослідженнях Чепелик О. пише, що однією з важливих рис сучасного мистецтва є зосередженість на соціальних і екологічних темах, які виявляються у формах соціально-активістського та біоміметичного мистецтва. Художники дедалі частіше порушують питання глобального масштабу – зміни клімату, збереження природи, проблеми соціальної нерівності – використовуючи сучасні технології як інструмент для підвищення поінформованості та передачі значущих послань. Паралельно з цим, відкритість і співпраця в рамках мистецьких практик, які підтримуються онлайн-платформами та цифровими даними, формують нові умови для міжнародних колективних проєктів, у яких кожен охочий може зробити свій внесок у створення мистецтва [4, 47-50].

Підсумовуючи дане дослідження зазначимо, що за останні десятиріччя арт-менеджмент (культурний менеджмент) сформувався у окремий специфічний мультидисциплінарний напрямок управлінської діяльності. Покликаний забезпечити регулювання взаємодії між повсякденною рутиною бізнесу та швидкоплинним вибуховим мистецтвом, арт-менеджмент став саме тим центром, який забезпечує гармонійну взаємодію мистецтва, бізнесу/держави та глядацької аудиторії.

Список використаних джерел

1. Попінова О. М., Крюкова Г. О. Інтеграція технологій і образотворчого мистецтва: від комп'ютера до цифрових медіа // Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв. 2024. № 1. С. 260–265.
2. Федоришин Д. Віртуальна реальність: від фантастики до практики // i.nure.ua. Технології. URL: <https://i.nure.ua/tekhnologiji/1942-virtualna-realnist-vid-fantastiki-do-praktiki> (дата звернення: 16.12.2024)
3. Чеймберс Д. Гейміфікація мистецтва: нові можливості для взаємодії глядача // Мистецтво та культура. 2019. № 8. С. 34-42.
4. Чепелик О. Медіа-арт як чинник трансформації простору культури // Культурологічна думка. 2021. № 19. С. 45–57
5. Чепелик О. Новітні технології у візуальному мистецтві. К.: Фенікс, 2008. 280 с.
6. Petz, M., Bernhardt, E. Mind-Driven Art: Exploring Creativity in the Digital Age // Digital Art Review, 2021, Vol. 12, №2, P. 90-101