

УДК 7.012:004.9(477)

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2025.4.6>

Іванова Маргарита Сергіївна,

асистентка кафедри мультимедійного дизайну

Київського національного університету технологій та дизайну

ORCID ID: 0000-0001-7484-7317

ivanova.ms@knutd.edu.ua

Силенко Юлія Володимирівна,

старша викладачка кафедри мультимедійного дизайну

Київського національного університету технологій та дизайну

ORCID ID: 0000-0002-5535-176X

sylenko.yv@knutd.edu.ua

ІМЕРСИВНІ ВИСТАВКИ ЯК ПРОСТІР ІННОВАЦІЙ У СФЕРІ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ДИЗАЙНУ УКРАЇНИ

Мета статті – теоретичне обґрунтування ролі імерсивних виставок як чинника розвитку мультимедійного дизайну в Україні та виявлення їх впливу на трансформацію сучасних культурних практик і виставкової діяльності. У статті використано такі методи дослідження: аналітичний, порівняльний, системно-структурний методи, case-study. Результати дослідження. Уточнено дефініцію «імерсивності» у виставковій діяльності як досвіду глибокого залучення та ефекту присутності, досягнутого засобами мультимедійного дизайну. Узагальнено типологію імерсивних виставок за домінуючими технологіями (VR, AR, проєкційні / відеомапінг, інтерактивні з фізичною взаємодією, театралізовані / перформативні, гібридні) та показано, що мультимедійний дизайн є їхнім ядром, яке забезпечує інтерактивність, сенсорне занурення та переформатування музейного простору в динамічне середовище. На матеріалі українських кейсів доведено, що імерсивні проєкти формують нові стандарти експозиційного дизайну, підвищують очікування аудиторії щодо взаємодії, посилюють інструменти культурної дипломатії та міжнародної інтеграції, а також стимулюють запит на підготовку фахівців і модернізацію освітніх програм з мультимедійного дизайну, сприяючи розвитку локального ринку технологій. Наукова новизна полягає в систематизації типів імерсивних виставок у зв'язку з практиками мультимедійного дизайну та окресленні їх впливу на український виставковий ландшафт. Обмеженням є теоретичний характер роботи; подальші дослідження доцільно спрямувати на оцінювання ефективності імерсивних проєктів та вивчення психологічних ефектів занурення. Перспективами подальших розвідок визначається в аналізі впливу імерсивних виставок на освітні практики у сфері мультимедійного дизайну та ґрунтового дослідження ролі імерсивних технологій у формуванні міжнародного культурного іміджу України.

Ключові слова: дизайн, мультимедійний дизайн, імерсивні виставки, віртуальна реальність (VR), доповнена реальність (AR), відеомапінг, інтерактивні технології, сенсорне занурення, експозиційний дизайн, культурні практики, креативні індустрії в Україні.

Ivanova Marharyta, Sylenko Yuliia. IMMERSIVE EXHIBITIONS AS A SPACE OF INNOVATION IN THE FIELD OF MULTIMEDIA DESIGN IN UKRAINE

The aim of the article is to theoretically substantiate the role of immersive exhibitions as a factor in the development of multimedia design in Ukraine and to identify their impact on the transformation of contemporary cultural practices and exhibition activity. The study employs the following research methods: analytical, comparative, systemic-structural approaches and case-study analysis. Results. The definition of “immersiveness” in exhibition practice is refined as an experience of deep engagement and a sense of presence achieved through multimedia design. A typology of immersive exhibitions has been synthesized according to dominant technologies (virtual reality – VR; augmented reality – AR; projection / video-mapping; interactive exhibitions with physical interaction; theatrical / performative; hybrid), and it is shown that multimedia design serves as their core, providing interactivity, sensory immersion and the transformation of museum spaces into dynamic environments. Based on Ukrainian case studies, it is demonstrated that immersive projects establish new standards in exhibition design, raise audience expectations for interaction, strengthen instruments of cultural diplomacy and international integration, and stimulate demand

for specialist training and the modernization of educational programs in multimedia design, thereby contributing to the development of the local technology market. The scientific novelty of the study lies in the systematization of types of immersive exhibitions in relation to multimedia design practices and in delineating their impact on the Ukrainian exhibition landscape. A limitation of the work is its theoretical character; further research should be aimed at evaluating the effectiveness of immersive projects and examining the psychological effects of immersion. Prospects for future research include analysis of the influence of immersive exhibitions on educational practices in the field of multimedia design and an in-depth study of the role of immersive technologies in shaping Ukraine's international cultural image.

Key words: design, multimedia design, immersive exhibitions, virtual reality (VR), augmented reality (AR), projection mapping (video mapping), interactive technologies, sensory immersion, exhibition design, cultural practices, creative industries, Ukraine.

Актуальність дослідження. Розвиток мультимедійних технологій суттєво змінив сферу виставкової діяльності, спричинивши появу нового явища – імерсивних виставок. Цей формат експозицій відрізняється від традиційних виставок інтерактивністю, зануренням глядача у віртуальну або змішану реальність, а також використанням сучасних мультимедійних технологій. У світовій практиці імерсивні виставки стають невід'ємною частиною культурного простору. Прикладами є такі проекти, як імерсивна виставка робіт Густава Клімта в Fabrique des Lumières та Ван Гог, зоряна ніч: імерсивна виставка в Atelier des Lumières. Вони демонструють, що мультимедійний дизайн дозволяє розширити сприйняття мистецтва та історії, роблячи його доступнішим та більш емоційно насиченим.

Аналіз останніх досліджень і публікацій показує, що проблематика мультимедійного дизайну та імерсивних практик набуває зростаючого наукового інтересу в українському та міжнародному науковому дискурсі. У сучасних працях увага приділяється як теоретико-методологічним аспектам дизайн-проектування, так і практикам використання імерсивних технологій у культурному та освітньому середовищі.

Зокрема, А. Шаповал, Ю. Силенко та М. Іванова (2025) досліджують теоретико-методологічні засади проектування об'єктів мультимедійного дизайну, підкреслюючи необхідність системного підходу до інтеграції цифрових технологій у візуальні комунікації [16, с. 118–123]. У роботах Ю. Силенко та М. Іванової (2024) розкриваються тенденції й інновації інтерактивного дизайну у сучасному візуальному середовищі [12, с. 697–700].

У сфері культурологічних досліджень О. Губернатор й О.Красненко (2023) визначають імерсивність як системний конструкт культурної практики, наділений характеристиками глибинного занурення, інтерактивності та когнітивного доступу [1, с. 89–99]. S. Dotsenko, C. Van (2023) розглядають імерсивні технології як симбіоз цифрових технологій та мистецтва, що формує нові форми культурної комунікації [17, с. 118–124]. І.Димова (2022) акцентує на освітньому потенціалі імерсивного підходу [3, с. 289–293].

Тема інтеграції VR і AR активно розробляється у працях N.Yuhan, L.Korniytska, D. Suchkov, Z. Alforova та V. Boiko (2024), де вивчаються творчі можливості інтерактивних технологій у сучасному мистецтві [20, с. 9089–9106]. В. Мулкохайнен і В. Бойко (2024) розглядають образотворчий потенціал імерсивних технологій в українському дизайні [9, с. 124–132], тоді як Ю. Трач (2023) фокусує увагу на використанні VR-застосунків для популяризації культурної спадщини [14, с. 134–145].

Проблематика просторового дизайн-проектування в умовах військової агресії проаналізована у дослідженні R. Kucher, D. Vakulenko, V. Boiko, R. Pratskov, A. Dokolova (2025), що демонструє кризові аспекти організації мистецьких подій та пошук нових рішень в екстремальних соціокультурних умовах [19, с. 188–200]. О.Ілніська, R.Kucher, D. Vakulenko, V. Boiko, R. Pratskov (2024) наголошують на значенні сценографії як складника української культурної ідентичності [18, с. 641–655], тоді як К. Лян і Л. Корницька (2025) пропонують інноваційний підхід до презентації мистецтва через віртуальні галереї [8, с. 73–80].

У працях Д. Сучкова і О. Красненка (2025) актуалізується проблема інтерактивності та імерсивності в музейних практиках, де аудиторія постає не лише споживачем, а й співавтором культурного досвіду [13, с. 159–164]. О. Кундеревиц, К. Кириленко і О. Бенюк (2021) трактують імерсивність як мистецьку стратегію початку XXI століття, аналізуючи театральний досвід і його філософські підвалини [7, с. 174–182].

Отже, попередні дослідження доводять, що імерсивні технології та мультимедійний дизайн розглядаються у широкому спектрі контекстів: від освітнього і культурного до технологічного й мистецтвознавчого. Водночас комплексне осмислення впливу імерсивних виставок саме на розвиток мультимедійного дизайну в Україні залишається недостатньо вивченим, що зумовлює актуальність представленого дослідження.

Матеріали та методи. *Мета дослідження* – теоретичне обґрунтування ролі імерсивних виставок як чинника розвитку мультимедійного дизайну в Україні та виявлення їх впливу на трансформацію сучасних культурних практик і виставкової діяльності. *Цілями дослідження* визначено: 1) проаналізувати сутність поняття «імерсивність» у культурно-мистецькому та виставковому контекстах; 2) охарактеризувати основні види імерсивних виставок залежно від застосованих мультимедійних технологій; 3) дослідити специфіку використання мультимедійного дизайну в імерсивних арт-проектах України; 4) визначити тенденції розвитку мультимедійного дизайну у взаємозв'язку з культурною дипломатією та міжнародною інтеграцією; 5) окреслити перспективи застосування імерсивних практик у формуванні професійних компетентностей майбутніх фахівців з мультимедійного дизайну. *Методологічною базою дослідження* є міждисциплінарний підхід, що поєднує теоретичні положення мистецтвознавства, культурології, медіа-досліджень та дизайну. В основу покладено принципи системності, інтегративності та культурно-історичного підходу, які дозволяють комплексно розглядати імерсивні виставки як феномен сучасного мультимедійного мистецтва та

засіб комунікації з аудиторією. *Методи дослідження*: *аналітичний метод* (зادля узагальнення наукових підходів до вивчення мультимедійного дизайну та імерсивних технологій); *порівняльний метод* (зadля зіставлення світового й українського досвіду організації імерсивних виставок); *системно-структурний метод* (зadля виявлення взаємозв'язку між мультимедійним дизайном і культурними практиками); *case-study* (аналіз імерсивних виставкових проєктів).

Результати дослідження. Мультимедіа – це сучасна комп'ютерна інформаційна технологія, яка дозволяє поєднувати в комп'ютерних системах текст, звук, відео, графіку та анімацію. Ці елементи можуть об'єднуватися різними способами, щоб створювати різноманітні мультимедійні продукти, такі як вебсайти, відеоігри, електронні книги, аудіо- та відео-презентації та інші. Термін означає одночасний вплив на користувача через декілька інформаційних каналів [10, с. 352–354]. Мультимедійний дизайн – це комплексна техніка, що поєднує в собі різноманітні форми візуальної, аудіо та інших медіа форматів з метою створення ефективного комунікаційного засобу [10, с. 352–354].

Мультимедійний дизайн має важливе значення у виставковій сфері, оскільки він дозволяє створювати експозиції, мистецькі проєкти, інтерактивні виставки та інші засоби, що полегшують сприйняття культурного контенту та сприяють його збереженню і популяризації. Він відкриває широкі можливості для розвитку творчої складової забезпечуючи інтеграцію різних медіаформатів для створення інтерактивних та естетично привабливих проєктів.

На сучасному етапі розвитку суспільства масову популяризацію отримують імерсивні культурні практики. Поняття «імерсивність» з'явилося порівняно нещодавно і прийшло в сучасну українську мову з лексики комп'ютерних ігор та віртуальних реальностей. У перекладі з англійської мови «імерсивність» означає «занурення». Зазвичай ним означається ефект «присутності» – комплекс відчуттів людини, яка знаходиться в штучно створеному тримірному світі, в якому вона

може змінювати точку огляду, наближувати та віддаляти об'єкти та ін. [2, с. 283–289].

Як зазначає С. Русаков (2023), «поява нових імерсивних технологій сприяла зміні способів сприйняття мистецтва в сучасному світі. Враховуючи наявні дослідження та популярність мультимедійних артпроектів в контексті артринку, констатуємо, що такі технології стають важливим чинником залучення публіки до сутнісного розуміння ідей митців як сучасних, так і класичних, а також дослідження актуальної соціокультурної проблематики. Дослідження показали, що звичні форми діалогу між митцем та глядачем через текст та аудіо мають менший вплив на людей, ніж візуальні та аудіовізуальні форми. Нові технології занурення, що уможливаються інтерактивними технологіями, забезпечують новий рівень культурного досвіду, адже залучення сенсорного досвіду глядача сприяє значному емоційному та інтелектуальному відгуку. Занурюючи людей у тему, твори мистецтва дають змогу комплексно осягнути актуалізовану митцем ідею, осмислити та артикулювати проблематику, сформулювати позицію до важливих соціальних тем» [11, с. 125].

У контексті виставкової діяльності імерсивність визначається нами як глибоке занурення відвідувача в експозиційне середовище, що створює ефект присутності та взаємодії, залучаючи його до активного досвіду сприйняття. Це досягається через

використання сучасних мультимедійних технологій, зокрема відеомапінгу, доповненої та віртуальної реальності, інтерактивних елементів, звукових і світлових ефектів. Такий підхід не лише сприяє глибшому розумінню представленого матеріалу, а й впливає на емоційний стан відвідувача, дозволяючи йому стати частиною мистецького або історичного нарративу. Імерсивні виставки змінюють традиційне уявлення про музейний простір, роблячи його динамічним, інтерактивним і таким, що адаптується до потреб та очікувань сучасної аудиторії.

Імерсивність означає характеристики середовища, які можуть змінювати психологічний стан людини, створюючи безперервний потік стимулів і реакцій. У результаті взаємодії з таким середовищем людина відчуває себе повністю залученою та включеною в цей досвід (О. Чепелик, 2021) [15, с. 23–40].

Імерсивні виставки є кількох основних видів залежно від технологій. Розглянемо їх детальніше (табл. 1).

Основні види імерсивних виставок відрізняються не лише технологіями їх реалізації, а також методами взаємодії та рівнем залучення глядача. Деякі з них орієнтовані на повне занурення в цифрове середовище за допомогою віртуальної або доповненої реальності, тоді як інші використовують інтерактивні елементи, сенсорні технології та відеомапінг для створення ефекту присутності.

Таблиця 1

Основні види імерсивних виставок залежно від типу технологій

| Вид | Характеристика, особливість взаємодії |
|--|--|
| VR-виставки | Використовуються технології віртуальної реальності, які повністю занурюють відвідувача у цифровий простір. В таких проєктах взаємодія з експонатами відбувається через VR-гарнітури |
| Виставки з доповненою реальністю (AR) | Поєднання фізичних експонатів із цифровими елементами виконується через AR-додатки. Відвідувачі використовують смартфони або планшети для перегляду додаткового контенту |
| Проекційні та відеомапінг виставки | У таких проєктах використовуються великі проєкції на стінах, підлозі або стелі для створення ефекту занурення. Сенсорні панелі або рухові датчики можуть забезпечувати інтерактивність таким показам |
| Інтерактивні виставки з фізичною взаємодією | Глядачі можуть змінювати експозицію через дотик, рух або голосові команди. Часто використовуються датчики руху, тактильні панелі, голограми. |
| Театралізовані та перформативні імерсивні виставки | Відвідувачі стають частиною сюжету, взаємодіють з акторами та середовищем. Такі виставки часто використовуються в історичних або мистецьких інсталяціях |
| Гібридні імерсивні виставки | Поєднуються елементи VR, AR, відеомапінгу та фізичної взаємодії. Вони можуть включати мультимедійні інсталяції, театралізацію, гейміфікацію |

Імерсивні виставки можуть передбачати як пасивне споглядання динамічного контенту, так і активну участь відвідувачів, які впливають на зміну простору чи розвиток сюжету. Вони можуть включати театралізовані перформанси, де глядач стає частиною подій, або ж інтерактивні мультимедійні інсталяції, що реагують на рухи, жести чи голосові команди.

Рівень занурення залежить від технологічних рішень і концептуальної побудови експозиції: від мінімального, коли глядач взаємодіє лише з окремими елементами, до максимального, коли він повністю включений у створений віртуальний або фізичний світ. Таким чином, імерсивні виставки розширюють межі традиційного мистецтва та виставкової діяльності, використовуючи основні інструменти мультимедійного дизайну.

В Україні сфера імерсивних виставок активно розвивається, пропонуючи глядачам нові форми взаємодії з мистецтвом та культурою. Виставка «Ukraine WOW» (2019–2020 рр.) є однією з перших яскравих прикладів імерсивного та мультимедійного дизайн-проекту, що використовує сучасні технології. Вона пропонує відвідувачам глибоке занурення у подорожі Україною показуючи

цікаві місця, різноманітні аспекти української культури, історії та природи через інтерактивні експозиції, а саме: великомасштабні візуальні проєкції, звуковий супровід, зони оснащені технологіями VR та AR, інтерактивні елементи (рис. 1).

Мультимедійна виставка «Імерсивний світ Тараса Шевченка» авторства Наталі Делієвої, Валерія Костюка та Таїсії Поди є однією із небагатьох, яка продемонструвала сучасність технологій та високий рівень кваліфікації діячів для створення сучасних українських мистецьких проєктів. Ця виставка являє собою аудіовізуальний контент, створений на основі високоякісних скан-копій та цифрових зображень картин, графічних творів і рукописів Тараса Шевченка, що спрямований на встановлення емоційного зв'язку глядача з митцем (рис. 2).

Даний проєкт актуалізує творчий спадок Тараса Шевченка у реаліях сьогодення та показує багатогранність особистості видатного українця. Виставка взаємодіє з глядачами через масштабні проєкції малюнків і картин Тараса Шевченка, які доповнені анімованими елементами, світловими ефектами та аудіосупроводом, що формують цілісний

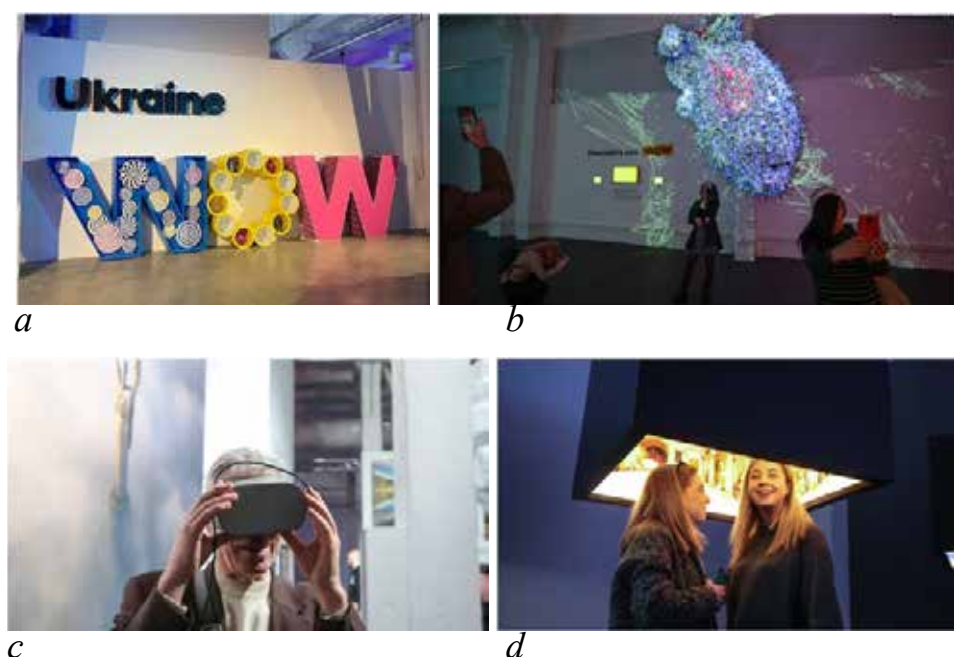


Рис. 1. Експонати Ukraine WOW «Київ-Пасажирський»:
а – інтерактивна інсталяція Ukraine WOW; **б** – «Серце України» з елементами проєкції;
с – зона з VR-окулярами; **д** – Куб з пейзажем України [4]



Рис. 2. Мультимедійна виставка «Імерсивний світ Тараса Шевченка» «Одеська кіностудія», Мультимедійний арт-центр Віри Холодної (2021 р.) [6]

мультимедійний проєкт. Візуальна стилістика базується на традиційних українських мотивах та кольоровій палітрі, характерній для творчості митця, зокрема земляних, чорних і червоних відтінках. Атмосферу занурення підсилює аудіодизайн, що включає музичний супровід, записи голосу поета, а також декламацію його поетичних творів у виконанні відомих українських акторів. Такий підхід сприяє глибшому емоційному залученню глядача та посиленню художнього впливу експозиції.

«Україна: Земля хоробрих» – імерсивна виставка основною ідеєю якої є документальне відображення подій сучасної війни в Україні. Візуальна частина ґрунтується на реальних відео- та фотоматеріалах, знятих на передовій українськими журналістами та фотографами, що створює потужний емоційний ефект. Колірна гамма експозиції представлена темними, насиченими відтінками, що сприяють передачі драматизму та напруги воєнних подій (рис. 3). Мета – донести до міжнародної спільноти правдиву інформацію про війну в Україні та героїчний опір українського народу, а також зібрати кошти на підтримку постраждалих від війни.

Ще одним прикладом є імерсивний концерт «Звуки України», який являє собою музичну композицію Тимура Полянського підкріплену відеоматеріалами створюючи глибоке занурення в українську культуру та мистецтво. Проєкт був представлений у лютому 2024 року в Берліні та Токіо, надаючи міжнародній аудиторії можливість відчувати українську ідентичність через синтез звуку та візуальних образів (рис. 4). Цей концерт є прикладом того, як синергія музики та візуального мистецтва



Рис. 3. Виставка «Україна: земля хоробрих» у Мюнхені, в Українському Вільному Університеті (16 лютого 2024 р.) [5]

може створювати потужний емоційний вплив, сприяючи культурному обміну та взаєморозумінню між народами.

Серія заходів до яких належать «Імерсивний світ Тараса Шевченка», «Україна: Земля хоробрих» та «Звуки України» були проведені в різних містах не лише України, до прикладу: Мюнхен, Берлін та Токіо, цим самим не тільки розвивають виставкову галузь в Україні, а й демонструють міжнародній спільноті зв'язок української культури та сучасної боротьби за неї.

PinchukArtCentre переважно презентує традиційні виставки, де експонати існують окремо від глядача, а його залученість обмежується спостереженням, але є і такі, що містять імерсивні елементи. Серед них: «Як полюбити дерево» Гіра Набі; «Ombak Belum Tidur [Хвилі не спали]» Іпех Нур; «Мозаїчні очі тропіків», «Без назви», «Вовк, Тигр та інші» Чжан Сю Джан (рис. 5). Вони використовують проєкції, стоп-моушн анімацію, відео та аудіосупровід.



Рис. 4. «Звуки України» в Токіо, в концертному залі Посольства Канади (23 лютого 2024 р.) [5]



Рис. 5. Експонати PinchukArtCentre: а – «Як полюбити дерево» Гіра Набі; б – «Хвилі не спали» Іпех Нур; с – «Мозаїчні очі тропіків», «Без назви», «Вовк, Тигр та інші» Чжан Сю Джан

Висновки. Отже, імерсивні виставки в Україні базуються на широкому використанні мультимедійного дизайну, що охоплює

такі технології, як: проєкційні технології та відеомапінг, голографія, аудіотехнології, VR (віртуальна реальність) та AR (доповнена

реальність), інтерактивні інсталяції, сенсорні панелі. Завдяки таким проєктам Україна стає частиною світових тенденцій цифрового мистецтва, а мультимедійний дизайн закріплюється як важлива складова сучасної культурної індустрії.

Поява імерсивних виставок в Україні безпосередньо впливає на розвиток мультимедійного дизайну та має різні наслідки. Формуються нові стандарти у виставковій сфері. Використання інтерактивних технологій підвищує рівень експозиційного дизайну в музеях та культурних просторах. Глядачі очікують від виставок не просто демонстрації артефактів, а повноцінного досвіду взаємодії, що змушує організаторів впроваджувати нові технологічні рішення.

Відбувається популяризація української культури через сучасні технології. Поєднання традиційного мистецтва з цифровими технологіями робить культурний контент доступним для різної аудиторії. Оскільки виставки демонструються за кордоном – це сприяє формуванню міжнародного іміджу України

як інноваційної країни. покращується міжнародна інтеграція та культурна дипломатія. Такий досвід відкриває можливості для міжнародної співпраці у сфері мультимедійного мистецтва. Як наслідок зростатиме попит на фахівців мультимедійного дизайну та посилиться розвиток освітніх програм пов'язаних з мультимедійним дизайном у вищих навчальних закладах. Українські фахівці отримують можливість працювати з передовими мультимедійними інструментами, що сприяє розвитку локального ринку.

Наукова новизна полягає в систематизації типів імерсивних виставок у зв'язку з практиками мультимедійного дизайну та окресленні їх впливу на український виставковий ландшафт.

Перспективами подальших розвідок визначається в аналізі впливу імерсивних виставок на освітні практики у сфері мультимедійного дизайну та ґрунтовного дослідження ролі імерсивних технологій у формуванні міжнародного культурного іміджу України.

Література:

1. Губернатор О., Красненко О. Прояви імерсивності в сучасних культурних практиках. *Питання культурології*. 2023. Вип. 41. С. 89–99. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.41.2023.276696>
2. Губернатор О.І. Імерсивні культурні практики XXI століття: особливості та прийоми. *Культурологічний альманах*. Серія «Культурологія». 2022. Вип. 3. С. 283–289. DOI <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2022.3.36>
3. Димова І. Імерсивний підхід в системі університетської освіти. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2022. Вип. 48. Т. 1. С. 289–293. DOI: <https://doi.org/10.24919/23084863/48-1-45>
4. Виставка Ukraine WOW на залізничному вокзалі у Києві «закохує» в країну. URL: <https://www.radiosvoboda.org/a/vystavka-ukraine-wow/30445371.html> (дата звернення: 28.08.2025).
5. Імерсивні виставки “Україна: земля хоробрих” та “Імерсивний світ Тараса Шевченка” представили в Німеччині та Японії. URL: https://www.irf.ua/imersyvni-vystavky-ukrayina-zemlya-horobryh-ta-imersyvnyj-svit-tarasa-shevchenka/?utm_source=chatgpt.com (дата звернення: 28.08.2025).
6. Мультимедійна виставка «Імерсивний світ Тараса Шевченка». URL: https://knpu.gov.ua/archive/multymedijna-vystavka-imersyvnyj-svit-tarasa-shevchenka/?utm_source=chatgpt.com (дата звернення: 28.08.2025).
7. Кундеревич О.В., Кириленко К.М., Бенюк О.Б. (2021). Імерсивність як мистецька стратегія початку XXI століття (аналіз театрального досвіду та його філософських підвалин). *Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознавство»*. 2021. Вип. 45. С. 174–182. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1176.45.2021.247390>
8. Лян К., Корницька Л. Розвиток віртуальної галереї як інноваційного підходу до презентації мистецтва. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. Вип. 6. С. 73–80. DOI: <https://doi.org/10.32782/uad.2024.6.9>
9. Мулкохайнен В.А., Бойко В.А. Образотворчий потенціал імерсивних технологій в українському дизайні. *Теорія та практика дизайну*. 2024. Вип. 1(31). С. 124–132. DOI: <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2024.31.14>
10. Пасько О., Бондаренко Н., Ван Шуанху Мультимедійний дизайн як інструмент навчання. *Актуальні проблеми сучасного дизайну: збірник матеріалів V Міжнародної науково-практичної конференції*, м. Київ, 27 квітня 2023 року. Т. 2. Київ: КНУТД, 2023. С. 352–354. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/24791> (дата звернення: 28.08.2025).

11. 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>
12. Силенко Ю.В., Іванова М.С. Інтерактивний дизайн у сучасному візуальному середовищі: тенденції та інновації. *Grail of Science: Iii Cisp Conference «Open Science Nowadays: Main Mission, Trends And Instruments, Path And Its Development»*. 2024. No. 45 (2024). С. 697–700. DOI: <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.01.11.2024.103>
13. Сучков Д. Г., Красненко О. Л. Інтерактивність та імерсійність сучасних культурних практик: аудиторія музею як співавтор. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2025. № 1. С. 159–164. URL: <http://elib.nakkkim.edu.ua/handle/123456789/6063> (дата звернення: 28.08.2025).
14. Трач Ю. Імерсивні VR-застосунки як інструмент ознайомлення з об'єктами культурної спадщини. *Питання культурології*. 2023. Вип. 41. С. 134–145. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.41.2023.276702>
15. Чепелик О. Імерсивні середовища, VR, AR в українському сучасному мистецтві останніх років. *Збірник наукових праць СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО*. 2021. Вип. 17. С. 23–40. DOI: <https://doi.org/10.31500/2309-8813.17.2021.248423>
16. Шаповал А.Г., Силенко Ю.В., Іванова М.С. Теоретико-методологічні засади проєктування об'єктів мультимедійного дизайну. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2025. Вип. 83, том 3. С. 118–123. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/83-3-17>
17. Dotsenko S., Van C. Immersive technologies: a symbiosis of digital technologies and art. *New Collegium*. 2023. № 1(110). P.p. 118–124. DOI: <https://doi.org/10.30837/nc.2023.1-2.118>
18. Ilnitska O., Kucher R., Vakulenko D., Boiko V., Pratskov R. The identity of stage design as a component of Ukrainian culture of the 21st century. *New Design Ideas*. 2024. № 8(3). P. 641–655. DOI: <https://doi.org/10.62476/ndi83641>
19. Kucher R., Vakulenko D., Boiko V., Pratskov R., Dokolova A. Problemas da crise de design espacial de eventos de arte em condições de agressão militar (experiência ucraniana). *Convergências – Revista De Investigação E Ensino Das Artes*. 2025. № 17 (33). P. 188–200. DOI: <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.33.238>
20. Yuhan N., Kornyska L., Suchkov D., Alforova Z., Boiko V. Virtual reality and interactive technologies in contemporary art: an analysis of creative opportunities. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*. 2024. № 102 (24). P. 9089–9106. URL: <https://www.jatit.org/volumes/Vol102No24/22Vol102No24.pdf> (дата звернення: 28.08.2025).

References:

1. Hubernator, O., & Krasnenko, O. (2023). Proiavy imersyvnosti v suchasnykh kulturnykh praktykakh [Manifestations of immersivity in contemporary cultural practices]. *Pytannia kulturolohii*, 41, 89–99. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.41.2023.276696> [in Ukrainian]
2. Hubernator, O. I. (2022). *Imersywni kulturni praktyky XXI stolittia: osoblyvosti ta pryomy* [Immersive cultural practices of the 21st century: Features and techniques]. *Kulturolohichnyi almanakh. Seriiia "Kulturolohiiia"*, (3), 283–289. <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2022.3.36> [in Ukrainian]
3. Dymova, I. (2022). Imersywnyi pidkhid v systemi universytetskoï osvity [Immersive approach in the system of university education]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*, 48(1), 289–293. <https://doi.org/10.24919/23084863/48-1-45> [in Ukrainian]
4. Radio Svoboda. (2020, February 19). Vystavka Ukraine WOW na zaliznychnomu vokzali u Kyievi "zakokhuie" v krainu [Exhibition Ukraine WOW at Kyiv railway station "makes you fall in love" with the country]. Retrieved from <https://www.radiosvoboda.org/a/vystavka-ukraine-wow/30445371.html> [in Ukrainian]
5. International Renaissance Foundation. (2023). Imersywni vystavky "Ukraina: zemlia khorobrykh" ta "Imersywnyi svit Tarasa Shevchenka" predstavly v Nimechchyni ta Yaponii [Immersive exhibitions "Ukraine: Land of the Brave" and "Immersive World of Taras Shevchenko" presented in Germany and Japan]. Retrieved from <https://www.irf.ua/imersywni-vystavky-ukrayina-zemlya-horobryh-ta-imersywnyj-svit-tarasa-shevchenka> [in Ukrainian]
6. National Police of Ukraine. (2021). Multymediina vystavka "Imersywnyi svit Tarasa Shevchenka" [Multimedia exhibition "Immersive world of Taras Shevchenko"]. Retrieved from <https://knpu.gov.ua/archive/multymedijna-vystavka-imersywnyj-svit-tarasa-shevchenka> [in Ukrainian]
7. Kunderevych, O. V., Kyrylenko, K. M., & Beniuk, O. B. (2021). Imersywnist yak mystetska stratehiia pochatku XXI stolittia (analiz teatralnoho dosvidu ta yoho filosofskykh pidvalyn) [Immersivity as an artistic strategy of the early 21st century (analysis of theatrical experience and its philosophical foundations)]. *Visnyk KNUKiM. Seriiia "Mystetstvoznavstvo"*, 45, 174–182. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.45.2021.247390> [in Ukrainian]

8. Lian, K., & Kornyska, L. (2025). Rozvytok virtualnoi halerei yak innovatsiinoho pidkhopu do prezentatsii mystetstva [Development of a virtual gallery as an innovative approach to art presentation]. *Ukrainskyi mystetstvoznavchyi dyskurs*, 6, 73–80. <https://doi.org/10.32782/uad.2024.6.9> [in Ukrainian]
9. Mulkohainen, V. A., & Boiko, V. A. (2024). Obrazotvorchyi potentsial imersyivnykh tekhnolohii v ukrainskomu dyzaini [The artistic potential of immersive technologies in Ukrainian design]. *Teoriia ta praktyka dyzainu*, 1(31), 124–132. <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2024.31.14> [in Ukrainian]
10. Pasko, O., Bondarenko, N., & Van, Sh. (2023). Multymediini dyzain yak instrument navchannia [Multimedia design as a learning tool]. In *Aktualni problemy suchasnoho dyzainu: Proceedings of the 5th International Scientific and Practical Conference* (Vol. 2, pp. 352–354). Kyiv: KNUTD. <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/24791> [in Ukrainian]
11. Rusakov, S. (2023). Vplyv imersyivnykh tekhnolohii na spryiniattia mystetstva v konteksti transformatsii suchasnoho artrynku: kulturolohichni aspekty doslidzhennia [The influence of immersive technologies on the perception of art in the context of the transformation of the modern art market: Cultural studies aspects]. *Pytannia kulturolohii*, 41, 121–133. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.41.2023.276701> [in Ukrainian]
12. Sylenko, Yu. V., & Ivanova, M. S. (2024). Interaktyvnyi dyzain u suchasnomu vizualnomu seredovyshchi: tendentsii ta innovatsii [Interactive design in the modern visual environment: Trends and innovations]. *Grail of Science*, 45, 697–700. <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.01.11.2024.103> [in Ukrainian]
13. Suchkov, D. H., & Krasnenko, O. L. (2025). Interaktyvnist ta imersiivnist suchasnykh kulturnykh praktyk: audytorii muzeiu yak spivavtor [Interactivity and immersivity of modern cultural practices: The museum audience as a co-author]. *Visnyk Natsionalnoi akademii kerivnykh kadriv kultury i mystetstv*, 1, 159–164. <http://elib.nakkkim.edu.ua/handle/123456789/6063> [in Ukrainian]
14. Trach, Yu. (2023). Imersyivni VR-zastosunky yak instrument oznaiomlennia z ob'iektamy kulturnoi spadshchyny [Immersive VR applications as a tool for exploring cultural heritage]. *Pytannia kulturolohii*, 41, 134–145. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.41.2023.276702> [in Ukrainian]
15. Chepelyk, O. (2021). Imersyivni seredovyshcha, VR, AR v ukrainskomu suchasnomu mystetstvi ostannykh rokiv [Immersive environments, VR, AR in contemporary Ukrainian art of recent years]. *Suchasne mystetstvo*, 17, 23–40. <https://doi.org/10.31500/2309-8813.17.2021.248423> [in Ukrainian]
16. Shapoval, A. H., Sylenko, Yu. V., & Ivanova, M. S. (2025). Teoretyko-metodolohichni zasady proiektuvannia ob'iektiv multymediinoho dyzainu [Theoretical and methodological principles of multimedia design objects development]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*, 83(3), 118–123. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/83-3-17> [in Ukrainian]
17. Dotsenko, S., & Van, C. (2023). Immersive technologies: A symbiosis of digital technologies and art. *New Collegium*, 1(110), 118–124. <https://doi.org/10.30837/nc.2023.1-2.118>
18. Ilnitska, O., Kucher, R., Vakulenko, D., Boiko, V., & Pratskov, R. (2024). The identity of stage design as a component of Ukrainian culture of the 21st century. *New Design Ideas*, 8(3), 641–655. <https://doi.org/10.62476/ndi83641>
19. Kucher, R., Vakulenko, D., Boiko, V., Pratskov, R., & Dokolova, A. (2025). Problemas da crise de design espacial de eventos de arte em condições de agressão militar (experiência ucraniana) [Problems of spatial design of art events under military aggression (Ukrainian experience)]. *Convergências – Revista De Investigação E Ensino Das Artes*, 17(33), 188–200. <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.33.238>
20. Yuhan, N., Kornyska, L., Suchkov, D., Alforova, Z., & Boiko, V. (2024). Virtual reality and interactive technologies in contemporary art: An analysis of creative opportunities. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 102(24), 9089–9106. Retrieved from <https://www.jatit.org/volumes/Vol102No24/22Vol102No24.pdf>

Стаття надійшла: 06.08.2025

Прийнято: 20.08.2025

Опубліковано: 10.10.2025