

Руслана ТКАЧЕНКО,
orcid.org/0000-0002-9107-9804
кандидат мистецтвознавства,
доцент кафедри культурології та філософії культури
Інституту гуманітарних наук Національного університету «Одеська політехніка»
(Одеса, Україна) ruslana.tkachenko@gmail.com

ГРА З ПРОСТОРОМ У СУЧАСНІЙ ВІЗУАЛЬНІЙ КУЛЬТУРІ

У статті розглядається проблемне поле гри з простором у нових соціокультурних умовах існування мистецтва як актуальної складової сучасної культури. Ми бачимо як візуальна культура активно впливає на процес осмислення середовища, на мову мистецтва, успадковує і постійно відновлює основні дискурси. Поступово складаються художні (високохудожні) об'єкти та культурно-значущі символи, що мають різні взаємовідношення з простором. Але саме цікаве трапляється тоді коли сам процес їх створення і ті закономірності які можна в ньому простежити залучаються до формування образу світу і вторинної інтерпретації. Найрізноманітніші форми роботи з простором у творчості сучасних художників і дизайнерів стають своєрідним маркером, що вписує їхні імена в історію сучасного мистецтва.

Автор пробує проаналізувати можливі форми роботи з простором у мистецтві сьогодення. Простір що створюється може бути як простором культурної інституції чи музею, так і виставковим, ігровим, імерсивним або вигаданим, пов'язаним з інституцією чи художником. Такі «ігри з простором» створюють поліфонію дискурсів. Це різноманіття стає предметом дослідження, при тому що об'єктом і в цьому випадку, як і раніше, залишається сучасна візуальна культура як єдине ціле.

Досліджуване матеріальне та віртуальне середовище яскраво демонструє специфіку простору. Сюди можуть входити як інсталяції, виставки та імерсивні досліді, так і інноваційні види нового місця перебування. Можна простежити, наскільки змінюється сприйняття простору, якщо змінюється середовище.

Також у сучасних художників є можливість моделювати неймовірні ситуації, занурюючи себе як героя в ігровий світ. У роботах з доповненою реальністю можна простежити за тим, як з'являється додатковий рівень у вигляді другого простору, який працює у зв'язку з матеріальним середовищем.

Ось чому так важливо зрозуміти, як новітні інструменти впливають на художнє осмислення і наскільки звужують або розширюють перехід до цифрової взаємодії з глядачем.

Поділ простору за принципом матеріальне і віртуальне – звертає увагу на істотну різницю цих середовищ і на саму межу між реальностями.

У своєму дослідженні автор намагається простежити, наскільки різноманітні методи застосовують художники у своїх проектах і максимально досягають різними способами своєї мети.

Ключові слова: мистецтво, гра, простір, візуальна культура, сучасна культура, інсталяція, ігровий простір, художній метод, трансформація простору.

Ruslana TKACHENKO,
orcid.org/0000-0002-9107-9804
Candidate of Art History,
Associate Professor at the Department of Cultural Studies and Philosophy of Culture
Institute of Humanities of the National University "Odessa Polytechnic"
(Odessa, Ukraine) ruslana.tkachenko@gmail.com

PLAYING WITH SPACE IN CONTEMPORARY VISUAL CULTURE

The article examines the problematic field of playing with space in the new sociocultural conditions of art's existence as a relevant component of contemporary culture. We see how visual culture actively influences the process of understanding the environment and the language of art, inheriting and constantly renewing the main discourses. Gradually, artistic (highly artistic) objects and culturally significant symbols are formed, which have different relationships with space. But the most interesting thing happens when the very process of their creation and the patterns that can be traced in it are involved in the formation of the image of the world and secondary interpretation. The most diverse forms of working with space in the work of contemporary artists and designers become a kind of marker that inscribes their names in the history of contemporary art.

The author attempts to analyze possible forms of working with space in contemporary art. The space created can be the space of a cultural institution or museum, as well as an exhibition, game, immersive, or fictional space associated with an institution or artist. Such "games with space" create a polyphony of discourses. This diversity becomes the subject of research, while the object in this case, as before, remains contemporary visual culture as a whole.

The material and virtual environment under study clearly demonstrates the specificity of space. This can include installations, exhibitions, and immersive experiences, as well as innovative types of new places of residence. It is possible to trace how the perception of space changes when the environment changes.

Contemporary artists also have the opportunity to simulate incredible situations, immersing themselves as characters in a game world. In augmented reality works, one can observe how an additional level appears in the form of a second space that interacts with the physical environment.

That is why it is so important to understand how the latest tools influence artistic interpretation and to what extent they narrow or broaden the transition to digital interaction with the viewer.

The division of space according to the principle of material and virtual draws attention to the essential difference between these environments and to the very boundary between realities.

In his study, the author attempts to trace the variety of methods artists use in their projects and how they achieve their goals in different ways.

Key words: art, game, space, visual culture, contemporary culture, installation, game space, artistic method, transformation of space.

Постановка проблеми. Проблематика простору є ключовою для розуміння не тільки образотворчого мистецтва, а й усієї сучасної візуальної культури. У XX і XXI століттях мистецтво перестає бути замкнутим на площині картини або в матеріальності скульптури і все частіше звертається до поняття середовища, оточення чи контексту. Простір стає невід'ємною частиною художнього висловлювання, його структурним елементом і носієм сенсу твору. Сучасні художники та куратори виставок сьогодні оперують простором так само вільно, як із кольором, звуком або композицією.

Актуальність теми підсилюється й тим, що в сучасному суспільстві простір втрачає стабільність: віртуальні технології, соціальні мережі та доповнена реальність створюють нові типи просторового досвіду. Ми одночасно перебуваємо в декількох просторах – фізичному, цифровому, емоційному та символічному, і це багатошарове сприйняття стає ключем до розуміння художніх практик, де глядач може переміщатися між вимірами та брати участь у їх формуванні.

Аналіз досліджень. Дослідження художнього простору має давню традицію, що сягає античних уявлень про пропорції, симетрію та гармонію. В епоху Ренесансу формується лінійна перспектива, яка закріплює за простором статус раціональної, впорядкованої системи. Однак уже в XIX столітті з появою імпресіонізму та наступних модерністських напрямків художники починають сприймати простір як живу, мінливу категорію. Класичні праці Ервіна Панофського, Рудольфа Арнхейма, Генріха Вільфліна заклали основу аналізу просторовості через категорію сприйняття. Феноменологічна традиція, представлена роботами Моріса Мерло-Понті (Мерло-Понті, 2014: 100), запропонувала розглядати простір не як зовнішню структуру, а як феномен чуттєвого досвіду, невіддільний від людського тіла і свідомості. У XX столітті просторове мислення стає

центральною в архітектурі та авангарді – від Баухауза до мінімалізму, від концептуального мистецтва до ленд-арту.

У вітчизняній науці питання просторової організації мистецтва розглядалися в працях Бабій Н. (Бабій, 2020), Гуржия І. та Коршунова Д. (Гуржій, Коршунов, 2024: 55–60), Мачуліна Л. (Мачулін, 2022: 67–77), Олійника О. (Олійник, 2019: 169–177), Пилипчука О. (Пилипчук, 2025: 142–151), Прокопович Т. (Прокопович, 2022), Тормахової А. (Тормахова, 2022: 76–81), Федорука В. (Федорук, 2023), Юра М. (Юр, 2015) та інших дослідників. Сучасні теоретики, такі як Ніколас Бурріо (Bourriaud, 1998), Клер Бішоп (Bishop, 2023), Лев Манович (Manovich, 2015) і Юссі Парікка (Parikka, 2024), розвивають ідеї реляційної естетики, медіаархеології та постцифрової естетики, пропонуючи нові підходи до осмислення просторової динаміки.

Мета дослідження. Мета статті полягає у виявленні специфіки гри з простором як художнього методу в сучасному мистецтві, а також в аналізі тих філософських, культурних і технологічних передумов, які зумовили трансформацію категорії простору в візуальній культурі кінця XX – початку XXI століття.

Виклад основного матеріалу. Сучасне мистецтво демонструє втрату стабільного поняття простору на користь динамічних і процесуальних моделей. Простір стає контекстом, медіумом, інтерфейсом і символом одночасно. Він перестає бути нейтральним контейнером для художнього об'єкта і перетворюється на живу систему взаємодії між тілом, технологією та сприйняттям. У цьому сенсі сучасне мистецтво не лише працює з простором, але й конструює його, створюючи нові сценарії для сприйняття та участі.

В інсталяції Луїзи Буржуа «Клітка» кожна комірка – це кімната, в яку глядачам пропонують зазирнути, і де вони виявляють вельми символічне розташування скульптур і знайдених предметів.

У клітці внутрішні стіни пофарбовані в синій колір, а дві реалістичні скульптурні руки спираються на шматок мармуру і вдавлюються одна в одну. Колір, форми і включення дзеркал мають на увазі клінічне і негостинне середовище, в якому розчленовані частини тіла піддаються ретельному вивченню.

Одним із ключових результатів аналізу є виявлення того, що простір стає не просто сценою для дії, а полем безпосереднього залучення глядача. Інсталяції Олафура Еліассона, Джеймса Таррелла та Яйой Кусами створюють ситуації, у яких сприйняття глядача стає частиною художнього акту. Світло, тінь, відбиття та звук формують нестійкий, текучий простір, який постійно змінюється залежно від положення і руху спостерігача. Простір втрачає стабільність і стає подією, що розгортається у часі. Він існує лише в момент сприйняття, в акті взаємодії між тілом і середовищем. Цей феномен особливо яскраво проявляється у проєктах *immersive art*, де глядач буквально «занурюється» у твір.

Робота американського концептуаліста Брюса Наумана «Коридори» задала тон напрямку «гри з простором», де художник постійно експериментує з інсталяціями-коридорами. Вони включають участь глядачів і створюють ефекти зміщення та дезорієнтації. Проходячи через коридор, глядач бачить себе на верхньому моніторі зі спини, що зменшується в міру просування. На нижньому моніторі його фігура відсутня. В результаті виникає тривожний досвід подвоєння і зміщення.

Сучасні митці прагнуть активувати сенсорні механізми сприйняття, використовуючи простір як засіб тілесного переживання. Перформанси, інсталяції Ентоні Гормлі чи Елі Анцуї акцентують тілесність як основу взаємодії. Простір тут відчувається не очима, а всім тілом – через рух, тепло, холод, акустику, запах. У таких практиках художній простір стає продовженням тіла глядача, зоною резонансу і внутрішнього відгуку. Важливу роль відіграє і фактор часу: простір сприймається у динаміці, у процесі перебування в ньому, а не як фіксована структура.

У реляційній естетиці Ніколя Бурріо простір розуміється як місце комунікації, як мережа відносин між художником, глядачем і контекстом. У цьому ключі працюють Рафаель Лозано-Хеммер, Карстен Хеллер, Рікрит Тіраванія. Їхні твори побудовані на принципі співучасті: глядач не просто спостерігає, а доповнює простір своїми діями, емоціями та фізичною присутністю. Таким чином, межі між твором і аудиторією стираються, а простір перетворюється на медіатор колектив-

ного досвіду. Цей феномен особливо актуальний в епоху постпандемічного суспільства, де фізична присутність набуває нового значення та цінності.

У цифровому мистецтві відбувається кардинальна переоцінка ролі простору. Роботи Refik Anadol, teamLab, Random International, Universal Everything та інших створюють візуальні світи, що існують у реальному часі на основі даних, алгоритмів та штучного інтелекту. Простір стає результатом програмного розрахунку, який безперервно змінюється і самовідновлюється. Такі простори динамічні, інтерактивні і реагують на глядача. Тут простір – це вже не тло, а активний процес, що включає пам'ять, сприйняття та потік інформації. Віртуальні інсталяції створюють ілюзію фізичної присутності, залучаючи глядача до «метадосвіду», де зникають межі між реальним і цифровим.

Сучасні художники використовують простір як форму критичного висловлювання. Урбаністичні інтервенції, *site-specific* проєкти та соціально орієнтовані інсталяції розглядають простір як поле влади, конфлікту і пам'яті. Приклади можна знайти у творчості Ай Вейвєя, Тістера Гейтса. Простір у таких роботах стає ареною для осмислення історичних і культурних травм, місцем пам'яті або спротиву. Тут гра з простором набуває політичного сенсу: художник втручається в суспільні структури, змінює сприйняття публічних зон, руйнує звичні маршрути сприйняття міста.

Наприклад художник Томас Хіршхорн у своїй роботі «Зріз» імітує гігантську будівлю, що обвалилася, на верхніх поверххах якої висять оригінали картин авангарду в колись затишних інтер'єрах. Автор вважає за краще називати свої роботи «показами» або скульптурами. Проєкти Хіршхорна завжди відрізняються своїми масштабними інсталяціями, павільйонами та багаторівневими просторами, всередину яких можна зайти і уважно розглянути всю кількість деталей.

Філософська рефлексія сучасного мистецтва показує, що простір – це не лише фізична або візуальна категорія, але й спосіб мислення. У контексті ідей Гайдеггера, Делеза та Бодрієра простір розуміється як динамічне становлення, як система відносин між буттям, сприйняттям і технологією. Художні експерименти з простором відкривають нові форми досвіду: від споглядального до іммерсивного, від індивідуального до колективного. У цьому сенсі мистецтво перетворюється на лабораторію, де перевіряються межі людської присутності та сприйняття.

Інсталяція Урс Фішер «Сервіс по-французьки» являє собою композицію з відполірованих до дзер-

кального блиску кубів з нержавіючої сталі з нанесеними на них шовкографіями. Назва відсилає нас до практики французького королівського двору подавати всі страви одночасно, щоб справити найбільше враження. На кубах надруковані фотографії знайомих об'єктів, таких як помада, телефонна будка, Ейфелева вежа, шматок швейцарського сиру, комп'ютер або вітрильний корабель. Така прогулянка по інсталяції відкриває погляду відвідувачів пишний ландшафт сучасної цивілізації.

Окремої уваги заслуговує взаємодія мистецтва і науки у конструюванні нових просторових форм. Роботи, засновані на даних нейронауки, астрономії, екології чи архітектури, створюють гібридні моделі простору, де художня уява поєднується з науковими методами. Так, проекти Ансельма Кіффера, Томаса Сарацено і Refik Anadol досліджують космос, біосферу, молекулярні структури, перетворюючи невидимі процеси у візуальні та просторові образи. Таке поєднання дисциплін дозволяє розглядати простір як відкрите поле пізнання, що об'єднує чуттєвий, раціональний і технологічний виміри.

У сукупності всі ці тенденції свідчать про те, що сучасне мистецтво не просто використовує простір, а й створює нові способи його переживання. Просторова гра стає універсальною страте-

гією художнього мислення, що відображає прагнення людини до розширення меж сприйняття, тіла і свідомості. Вона демонструє, як мистецтво XXI століття перетворює простір із фізичної категорії на онтологічну, соціальну і філософську.

Виходячи з цього можна зробити такі висновки:

1. Простір у сучасному мистецтві перестає бути статичною категорією і стає процесуальною, реляційною та інтерактивною системою.

2. Гра з простором є універсальним принципом художнього мислення XXI століття, що дозволяє поєднати фізичне, віртуальне та уявне.

3. Простір перетворюється на медіатора між людиною і технологією, між тілесним досвідом і цифровими даними.

4. Сучасний глядач стає активним співавтором твору, беручи участь у конструюванні просторового досвіду.

5. Гра з простором відображає глибокі зміни в онтології мистецтва: від об'єктної моделі до процесуальної, від уявлення до взаємодії.

Таким чином, просторова гра – це не просто естетична стратегія, а й філософська модель сучасного світу, в якому межі між реальним і віртуальним постійно переглядаються.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бабій Н. Мистецтво в публічному просторі західноукраїнських міст: очікування і реалії. URL: <https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/791aa5d0-fc8d-41df-b283-8dc1ce861d9b/content> (дата звернення: 25.10.2025).
2. Гуржій І. А., Коршунов Д. О. Твір сучасного мистецтва у експозиційному просторі, сприйняття та вплив. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2024. Вип. 2. С. 55–60.
3. Мачулін Л. Вплив NFT (невзаємозамінних токенів) на світ мистецтва. *Культура України*. 2022. № 75. С. 67–77.
4. Мерло-Понті М. Феноменологія сприйняття. – К.: Український центр духовної культури, 2001. – 552 с.
5. Олійник О. М. Культурний простір, комунікація, місто: співвідношення понять. *Культура і мистецтво у сучасному світі*. 2019. № 20. С. 169–177.
6. Орлова Т. І. Простір в образотворчості і реальності, перцептуальність, концептуальність. URL: <https://newacropolis.org.ua/theses/prostir-v-obrazotvorchosti-realnost-pertseptualnost-kontseptualnost-1500792585> (дата звернення: 25.10.2025).
7. Полетаєва Г. Визначення та сфера застосування цифрового мистецтва. *Актуальні проблеми сучасного дизайну: збірник матеріалів V Міжнародної науково-практичної конференції*. Т. 1. Київ: КНУТД, 2023. С. 363–366.
8. Прокопович Т. Духовно-мистецький простір образотворчого мистецтва. *Сучасний культурно-мистецький простір: креативні та інформаційно-комунікативні трансформації: матер. Всеукр. наук.-практ. конф., 21–22 червня 2022 р. М-во культ. та інформ. політики України; Нац. акад. кер. кадрів культ. і мистец.* Київ: НАКККіМ, 2022. 195 с.
9. Пилипчук О. Визначення сучасних тенденцій упровадження арт-об'єктів в інтер'єрний простір. *Вісник КНУ-КіМ. Серія «Мистецтвознавство»*, (51), 2025. С. 142–151.
10. Тормахова А. Сучасний музей як простір художнього експерименту: ДОСВІД THE MUSEUM OF MODERN ART (МОМА). *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку* випуск 39, 2022. С. 76–81. URL: <https://zbirnyky.rshu.edu.ua/index.php/ucpmk/article/view/500> (дата звернення: 25.10.2025).
11. Федорук В. Категорії часу та простору в мистецтві живопису. URL: https://lnam.edu.ua/files/Academy/nauka/visnyk/pdf_visnyk/23/10.PDF (дата звернення: 25.10.2025).
12. Храмова-Баранова О., Галенко А. Розвиток цифрових комп'ютерних технологій, їх вплив на мистецтво і дизайн України. *Гуманітарний вісник ЧДТУ. Серія: Історичні науки*. 2017. Вип. 11. С. 82–87.
13. Юр М. Еволюція поняття "художній простір" у мистецтві. *Мистецтвознавство України*. 2015. Вип. 15. С. 191–198.
14. Clair Bishop. *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. 2023.
15. Drucker Johanna. Is There a "Digital" Art History? *Visual Resources*, 2013. № 1–2, P. 5–13. DOI: 10.1080/0197376.2.2013.761106.

16. Jussi Parikka. *Living Surfaces: Images, Plants, and Environments of Media* (Leonardo). MIT Press, 2024. – 325 p.
17. Manovich Lev. *Data Science and Digital Art History*. *DAH-Journal*. 2015. № 1. P. 14–34.
18. Nicolas Bourriaud. *Esthétique relationnelle*, Les presses du réel, 1998.

REFERENCES

1. Babii N. (2020) *Mystetstvo v publichnomu prostori zakhidnoukrainskykh mist: ochikuvannia i realii*. [Art in public spaces in western Ukrainian cities: expectations and realities]. Retrieved from <https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/791aa5d0-fc8d-41df-b283-8dc1ce861d9b/content> [in Ukrainian].
2. Hurzhii I. A., & Korshunov D. O. (2024) *Tvir suchasnoho mystetstva u ekspozytsiinomu prostori, spryiniattia ta vplyv*. [Contemporary art in exhibition spaces, perception and influence] *Ukrainskyi mystetstvoznavchyi dyskurs*, 2024, 2. 55–60. [in Ukrainian].
3. Machulin L. (2022) *Vplyv NFT (nevzaiemozaminnnykh tokeniv) na svit mystetstva*. [The impact of NFTs (non-fungible tokens) on the art world] *Kultura Ukrainy*, 75. 67–77. [in Ukrainian].
4. Merlo-Ponti M. (2001). *Fenomenolohiia spryiniattia*. [The phenomenology of perception] Kyiv, *Ukrainskyi tsentr dukhovnoi kultury*. [in Ukrainian].
5. Olijnyk O. M. (2019). *Kulturnyi prostir, komunikatsiia, misto: spivvidnoshennia poniat*. [Cultural space, communication, city: the relationship between concepts] *Kultura i mystetstvo u suchasnomu sviti*, 20. 169–177. [in Ukrainian].
6. Orlova T. I. (2025) *Prostir v obrazotvorchosti i realnost, pertseptualnost, kontseptualnost*. [Space in art and reality, perceptuality, conceptuality] Retrieved from <https://newacropolis.org.ua/theses/prostir-v-obrazotvorchosti-realnost-pertseptualnost-kontseptualnost-1500792585> [in Ukrainian].
7. Polietaieva H. (2023) *Vyznachennia ta sfera zastosuvannia tsyfrovoho mystetstva*. [Definition and scope of digital art] *Aktualni problemy suchasnoho dyzainu: zbirnyk materialiv V Mizhnarodnoi naukovopraktychnoi konferentsii*, Kyiv, 1. 363–366. [in Ukrainian].
8. Prokopovych T. (2022) *Dukhovno-mystetskyi prostir obrazotvorchoho mystetstva*. [The spiritual and artistic space of visual arts] *Suchasnyi kulturno-mystetskyi prostir: kreatyvni ta informatsiino-komunikatyvni transformatsii: mater. Vseukr. nauk.-prakt. konf., M-vo kult. ta inform. polityky Ukrainy; Nats. akad. ker. kadrov kult. i mystets*, Kyiv. 195. [in Ukrainian].
9. Pylypchuk O. (2025). *Vyznachennia suchasnykh tendentsii uprovalzhennia art-obiektiv v interiernyi prostir*. [Identifying current trends in the use of art objects in interior design] *Visnyk KNUKiM, Seriya «Mystetstvoznavstvo»*, 51. 142–151. [in Ukrainian].
10. Tormakhova A. (2022) *Suchasnyi muzei yak prostir khudozhnoho eksperymentu: DOSVID THE MUSEUM OF MODERN ART (MOMA)*. [The contemporary museum as a space for artistic experimentation: EXPERIENCE OF THE MUSEUM OF MODERN ART (MOMA)] *Ukrainska kultura: mynule, suchasne, shliakhy rozvytku*, 39. 76–81. Retrieved from <https://zbirnyky.rshu.edu.ua/index.php/ucpmk/article/view/500> [in Ukrainian].
11. Fedoruk V. (2023) *Katehoriia chasu ta prostoru v mystetstvi zhyvopysu*. [Categories of time and space in the art of painting] Retrieved from https://lnam.edu.ua/files/Academy/nauka/visnyk/pdf_visnyk/23/10.PDF [in Ukrainian].
12. Khramova-Baranova O., Halenko A. (2017) *Rozvytok tsyfrovnykh kompiuternykh tekhnolohii, yikh vplyv na mystetstvo i dyzain Ukrainy*. [The development of digital computer technologies and their impact on art and design in Ukraine] *Humanitarnyi visnyk ChDTU. Istorychni nauky*, 11. 82–87. [in Ukrainian]
13. Yur M. (2015). *Evoliutsiia poniattia "khudozhnii prostir" u mystetstvi*. [The evolution of the concept of “artistic space” in art] *Mystetstvoznavstvo Ukrainy*. 15. 191–198. [in Ukrainian].
14. Clair Bishop. (2023) *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*.
15. Drucker Johanna. (2013) *Is There a “Digital” Art History?* *Visual Resources*, 1–2. 5–13.
16. Jussi Parikka. (2024) *Living Surfaces: Images, Plants, and Environments of Media* (Leonardo). MIT Press.
17. Manovich Lev. (2015) *Data Science and Digital Art History* *DAH-Journal*, 1. 14–34.
18. Nicolas Bourriaud. (1998) *Esthétique relationnelle*, Les presses du reel.

Дата першого надходження рукопису до видання: 26.10.2025

Дата прийнятого до друку рукопису після рецензування: 28.11.2025

Дата публікації: 19.12.2025