

УДК 7.01:004:7.05

DOI <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2026.40.31>

ТРАНСФОРМАЦІЯ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА ТА ДИЗАЙНУ В УМОВАХ ЦИФРОВОЇ ЕПОХИ (НА ПРИКЛАДІ MORI BUILDING DIGITAL ART MUSEUM: TEAMLAB BORDERLESS)

Брильов Сергій Володимирович¹, Кочубей Миколай Саввович²,
Сотник Леонід Іванович³

¹ старший викладач кафедри дизайну,

Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, Київ, Україна,
e-mail: s.brylov@kubg.edu.ua, orcid: 0000-0003-0158-2359

² Заслужений художник України, доцент кафедри графічних мистецтв, Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури, Київ, Україна,
e-mail: mykolai.kochubei@naoma.edu.ua, orcid: 0000-0001-9318-4109

³ Заслужений діяч мистецтв України, доцент кафедри монументального і станкового живопису,

Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука, Київ, Україна,

e-mail: leonidsotnik213@gmail.com, orcid: 0009-0007-0059-8670

Анотація. Мета. Дослідити трансформацію образотворчого мистецтва та дизайну під впливом цифрових технологій початку XXI століття, зокрема проаналізувати досвід Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless як приклад інтеграції традиційних художніх принципів із сучасними мультимедійними засобами. З'ясувати роль академічної мистецької підготовки у формуванні нових моделей художньої творчості.

Методологія. Застосовано порівняльний аналіз традиційних і цифрових форм художньої практики, структурно-функціональний аналіз музейного простору та імерсивних інсталяцій, а також метод візуального аналізу інтерактивних творів колективу teamLab. Використано систематизацію та узагальнення теоретичних джерел і емпіричне спостереження за функціонуванням цифрових музейних експозицій.

Результати. Встановлено, що цифрові технології сформували нові форми художнього вираження від цифрового живопису та генеративного мистецтва до імерсивних інсталяцій із використанням VR/AR. Доведено, що академічна художня школа (рисунок, живопис, композиція) зберігає фундаментальне значення в умовах цифровізації. На прикладі Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless продемонстровано, як 520 комп'ютерів і 470 проєкторів створюють простір, де твори вільно переміщуються між залами, реагуючи на глядачів.

Наукова новизна. Уперше в українському мистецтвознавстві здійснено комплексний аналіз Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless і teamLab Planets як моделі трансформації музейного простору і глядацького досвіду. Виявлено механізми взаємодії традиційних художніх принципів із цифровими технологіями в контексті імерсивного мистецтва.

Практична значущість. Результати можуть бути використані у підготовці фахівців з образотворчого мистецтва та дизайну, при розробці курсів з цифрового мистецтва та музейної практики. Висновки слугують методологічною основою для проєктування імерсивних експозицій в Україні та для інтеграції цифрових інструментів у програми вищої мистецької освіти.

Ключові слова: образотворче мистецтво, цифрове мистецтво, графічний дизайн, цифрові технології, візуальна культура, мультимедійне мистецтво, teamLab, імерсивне мистецтво, інтерактивна інсталяція, музейний простір, цифровий живопис, віртуальна реальність, доповнена реальність, скульптура.

ВСТУП

Початок XXI століття ознаменувався стрімкою цифровізацією, яка торкнулася й мистецтва. Ще у 1990-х комп'ютерна графіка була інструментом переважно промислового дизайну та кінематографа, але вже у 2000-х цифрові засоби стали невід'ємною частиною повсякденної художньої практики [2]. Поширення програм для обробки зображень (Adobe Photoshop, CorelDRAW, згодом Procreate, Affinity Designer), а також поява доступних графічних планшетів суттєво змінили способи створення візуального контенту [6]. Межа між «традиційним» і «цифровим» мистецтвом стає дедалі умовнішою.

Два десятиліття тому класичні категорії – живопис, скульптура, графіка – існували здебільшого в аналоговому вимірі. Олійний живопис на полотні, бронзове лиття, офорт – ці техніки мали чітко окреслені технологічні рамки. Із настанням цифрової доби ці межі поступово розмиваються: живопис переходить на екрани планшетів, скульптура знаходить нове втілення у 3D-моделюванні та 3D-друку, графіка існує як векторна ілюстрація і як NFT-токен у блокчейні [6].

Інтерактивні інсталяції поєднують просторовий дизайн, відеопроєкції, звук і програмне забезпечення. Технології віртуальної реальності дозволяють глядачеві «увійти» в художній простір, що трансформує традиційне сприйняття твору мистецтва [16; 18]. Доповнена реальність, своєю чергою, накладає цифрові об'єкти на фізичне середовище, розширюючи межі художньої взаємодії. М. Чикарькова зазначає, що цифрове мистецтво вийшло за межі «малювання на комп'ютері» та перетворилося на складну систему творчих практик із власною мовою й філософією [9].

У цьому контексті особливого значення набуває аналіз проєктів, які демонструють максимальну інтеграцію мистецтва й технологій. Одним із найяскравіших прикладів є Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless – перший у світі повністю цифровий художній музей, відкритий 21 червня 2018 року в Токіо [19; 20]. Уже в перший рік функціонування музей залучив понад 2,3 мільйона відвідувачів зі 160 країн і потрапив до Книги рекордів Гіннеса як найбільш відвідуваний музей одного колективу [19].

Актуальність дослідження зумовлена тим, що цифровізація мистецтва ставить перед мистецтвознавством нові методологічні виклики [9], інтеграція технологій у музейний простір трансформує природу глядацького досвіду [14], а мистецька освіта в умовах

четвертої індустріальної революції потребує пошуку балансу між академічними традиціями та цифровими інструментами [3].

АНАЛІЗ ПОПЕРЕДНІХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Проблематика цифрової трансформації мистецтва привертає увагу дослідників з різних країн. Р. Арнхайм у класичній праці «Мистецтво і візуальне сприйняття» (1954) обґрунтував принципи гештальтпсихології стосовно сприйняття художньої форми [11]. Попри те, що ця праця написана задовго до цифрової революції, положення про закономірності зорового сприйняття, рівноваги та динаміки форм залишаються базовими для аналізу будь-якого візуального твору.

Й. Іттен у «Мистецтві кольору» [5] сформулював теорію кольорових контрастів і гармоній – підґрунтя, на якому будується робота з кольором і в цифровому середовищі. Ці принципи зберігають значення і в сучасних мультимедійних та інтерактивних художніх практиках.

Серед вітчизняних досліджень В. Ареф'єв розглядає цифрове мистецтво як явище «на стику технологій і креативності» [2]. П. Капустін аналізує вплив нових технологій на класичні форми художнього вираження [6]. М. Чикарькова здійснює спробу визначити термінологічні межі digital art [9]. К. Хівренко досліджує концептуальне мистецтво як феномен сучасного образотворчого простору [8], що є важливим для розуміння інтерактивних інсталяцій як форми концептуального мистецтва, реалізованої засобами цифрових технологій.

Н. Журавльова та Л. Сотник обґрунтовують значення рисунка й живопису як базових дисциплін у підготовці фахівців із графічного дизайну [4]. Б. Крулик розвиває цю тезу, досліджуючи живопис як основоположну дисципліну у професійній підготовці майбутніх художників [7], а Г. Букківська з колегами аналізують сучасні тенденції комп'ютерного дизайну в мистецькій освіті [13].

М. Харітоніду аналізує інтерактивне мистецтво як рефлексивний досвід, характеризуючи teamLab як «ультратехнологів» [15]. Дж. Алахіра та співавтори досліджують роль образотворчого мистецтва у просуванні сталого розвитку в контексті індустріального та графічного дизайну [10]. Л. Білозуб зі співавторами розглядають цифрове мистецтво крізь призму інновацій, етики та ідентичності [12]. Е. Буркут із колегами систематизують концепції музеїв цифрової доби та особливості їхнього просторового дизайну [14]. О. Грау досліджує віртуальне мистецтво як нову

форму імерсивного художнього досвіду [16]. С. Геренко аналізує вплив четвертої індустріальної революції на трансформацію візуального мистецтва та дизайн-індустрії [3]. Дж. Стентон обґрунтовує можливості віртуальної реальності як нового інструменту в живописі [18]. Д. Акімов розробляє методологічні засади наукового дослідження маркетингу образотворчого мистецтва [1].

Попередні дослідження формують значну теоретичну базу для осмислення цифрової трансформації мистецтва. Водночас комплексне мистецтвознавче дослідження, яке б поєднувало теоретичні засади цифрового мистецтва з детальним вивченням музейного проєкту teamLab, залишається недостатньо розробленим.

МЕТА

Мета дослідження – проаналізувати трансформацію образотворчого мистецтва та дизайну в умовах цифрової епохи на прикладі Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless, а також визначити роль академічної художньої підготовки у контексті цифровізації мистецтва.

Завдання дослідження полягають у тому, щоб проаналізувати теоретичні засади трансформації образотворчого мистецтва в цифрову епоху; визначити роль цифрових технологій у формуванні нових художніх практик; дослідити досвід Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless як приклад інтеграції мистецтва і технологій; обґрунтувати значення академічної художньої підготовки в контексті цифровізації.

РЕЗУЛЬТАТИ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Цифрова трансформація образотворчого мистецтва розгорталася поступово, але невідворотно. Якщо на рубежі тисячоліть арсенал цифрового художника обмежувався Adobe Photoshop та Illustrator, то вже до середини 2010-х цей інструментарій розширився до десятків спеціалізованих програм: Procreate для цифрового живопису, Blender і ZBrush для тривимірного моделювання, After Effects для моушн-дизайну, Unity та Unreal Engine – для інтерактивних середовищ [2; 6; 9].

Що принципово відрізняє цифрове середовище від традиційного? Передусім – його нематеріальна природа. Цифровий твір існує як програмно організована візуальна система, і саме це породжує його ключові характеристики: багаторівневу побудову зображення, можливість нескінченного редагування, оперативної трансформації форми, кольору й композиції, а також відтворення в різних

середовищах без прямої залежності від матеріального носія [6; 9]. Цифрова доба породила й форми мистецтва без безпосередніх аналогових прототипів: гліч-арт перетворює технічні збої на естетичний прийом, генеративне мистецтво використовує алгоритми, а AI-арт поставив під сумнів саме поняття авторства [9].

Попри революційність цифрових засобів, академічна художня підготовка набуває нового значення. Академічний рисунок формує розуміння пропорцій, перспективи, об'єму – навички, фундаментальні незалежно від медіуму [4]. Живопис розвиває колористичне мислення – роботу з тональним контрастом, взаємодією теплих і холодних відтінків, що становить основу візуальної гармонії за Іттенем [5]. Композиція вчить ритму, балансу, візуальній ієрархії – категоріям, однаково важливим як для станкового мистецтва, так і для сучасного дизайну, зокрема цифрового [4; 7].

Окремо слід сказати про скульптуру. Саме скульптура від часів Стародавнього Єгипту формує у митця розуміння простору, об'єму, пластики тривимірної форми. Тисячоліття скульптурного досвіду – від єгипетських колосів через грецьку класику й ренесансну бронзу до модерністських абстракцій – навчили людство сприймати й створювати об'єми, відчувати, як пластичні маси взаємодіють між собою і впливають на глядача. Цей досвід не зникає з приходом цифрових технологій – він трансформується. Разом із живописом і графікою, скульптурне мислення входить у нову реальність: віртуальні об'єкти, просторові проєкції, цифрові інсталяції та імерсивні середовища неможливі без глибинного розуміння того, як форма існує у просторі [4; 7; 16].

Є аспект, про який нечасто говорять, – емоційна складова. Мистецтво сприймається через контрасти: тепло і холод, світло і темрява, динаміка і статика. Лише підготовлений художник здатний керувати емоційним впливом на глядача; без розуміння того, як лінія, колір, тон, ритм і фактура впливають на сприйняття, митець ризикує перетворитися на технічного оператора цифрових засобів [4; 5; 7]. Саме тому в умовах цифровізації не зменшується, а посилюється значення академічної бази: цифрові інструменти знімають частину технічних бар'єрів, але не замінюють художнього бачення [6; 16].

Графічний дизайн виступає мостом між традиційним і цифровим мистецтвом: UX/UI, моушн-дизайн, візуалізація даних, інтерактивні інтерфейси та AR-рішення послуговуються

тими самими фундаментальними категоріями – композицією, ритмом, контрастом, кольором і просторовою організацією візуального поля [4; 5; 7]. У практиці teamLab ця інтеграція виявляється особливо наочно: світло набуває властивостей пластичної форми, цифрове зображення розгортається як просторове середовище, а глядач стає безпосереднім учасником твору [15; 19; 20].

Найповніше цю трансформацію втілює Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless – музейний проєкт, у якому мистецтво постає як безперервний, рухомий і взаємопов'язаний простір. У сучасному форматі teamLab Borderless функціонує в Azabudai Hills у Tokyo [19]. Його створив колектив teamLab, заснований у 2001 році, – міждисциплінарна команда митців, програмістів, інженерів, CG-аніматорів, математиків та архітекторів [15; 19]. М. Харітоніду влучно назвала їх «ультратехнологіями» [15] – фахівцями, які стирають межі між мистецтвом і технологією.

Концепція «Borderless» є структурним принципом цього музейного простору: твори не закріплені за окремими залами, вони вільно переходять між середовищами, взаємодіють між собою, впливають один на одного і включають у цю взаємодію глядача [19]. Саме тому teamLab Borderless визначається як «музей без мапи», де маршрут не задається наперед, а відкривається в процесі тілесного занурення, руху, споглядання та співприсутності з іншими відвідувачами [19].

Серед інсталяцій, що репрезентують цю логіку, особливо показовими є Infinite Crystal World, де світлові точки утворюють ілюзію безмежного тривимірного простору, EN TEA HOUSE, у якому квіти розквітають у чашці чаю, а також інтерактивні середовища Future Park, побудовані на принципі співтворення [19]. У цих роботах важливим є не лише візуальний ефект, а й сам механізм художнього досвіду: твір не є раз і назавжди завершеним об'єктом, він змінюється залежно від присутності людини, її руху, взаємодії та часу перебування в просторі [15; 19].

Паралельно функціонує teamLab Planets у Тойосу – музей, де відвідувач буквально входить у художній простір тілом, проходячи босоніж крізь водні й світлові середовища [20]. Тут тілесне занурення стає не метафорою, а реальною умовою естетичного досвіду. Простір, вода, світло, проєкція й рух глядача зливаються в єдиний процес сприйняття, завдяки чому твір існує як подія взаємодії, а не як статичний експонат [20].

Саме teamLab Planets наочно демонструє суспільний запит на такий формат мистецтва.

За даними Guinness World Records, музей прийняв 2 504 264 відвідувачі у період з 1 квітня 2023 року до 31 березня 2024 року, встановивши рекорд як найбільш відвідуваний музей, присвячений одному художньому колективу [20]. Такий показник свідчить не лише про популярність конкретного проєкту, а й про глибшу культурну тенденцію: сучасний глядач дедалі частіше шукає не просто споглядання мистецтва, а досвід співучасті, занурення й взаємодії [15; 20].

Географія діяльності teamLab і загалом поширення імерсивних цифрових практик свідчать про те, що йдеться вже не про локальний японський феномен, а про світовий тренд у розвитку музейної культури та візуального мистецтва. Модель, у якій твір є середовищем, глядач – співучасником, а технологія – засобом організації нового досвіду, виявляється однією з визначальних для мистецтва цифрової доби [14; 15; 19; 20].

Філософія teamLab полягає у знятті дистанції між людиною і мистецтвом: тіло не просто сприймає твір, а входить до його структури [15; 20]. При цьому кольорова гармонія, композиційна рівновага, ритмічна організація, взаємодія світла і простору працюють тут так само, як у класичному живописі чи монументальному мистецтві [5; 15]. Технологія в цьому контексті є не самоціллю, а інструментом виявлення нових форм художнього мислення.

Досвід teamLab показує, як може розвиватися мистецтво у XXI столітті: через посилення інтерактивності, просторовості, мультимедійності та занурення глядача в твір [3; 14; 15]. Але кожна з цих форм потребує не лише технологічної грамотності, а й міцного художнього фундаменту. Мистецька освіта має інтегрувати цифрові інструменти, зберігаючи академічну школу [4; 13]. Не «або – або», а «і – і»: рисунок і Procreate, живопис і цифровий планшет, скульптура і 3D-моделювання, композиція і UX-дизайн. Формула «академічний фундамент + цифровий інструментарій» описує оптимальну модель підготовки сучасного фахівця [4; 7; 13].

ВИСНОВКИ

Цифрові технології створили принципово нові форми мистецтва – цифровий живопис, тривимірне моделювання, VR/AR-середовища, гліч-арт, генеративне мистецтво, AI-арт. Це нові художні медіуми з власною естетикою, мовою та філософією, що розширюють межі того, чим може бути мистецтво. Водночас академічна художня школа (рисунок, живопис, скульптура, композиція)

зберігає фундаментальне значення. Емоційна складова мистецтва – яка сприймається через контрасти (тепло – холод, світло – темрява, статика – динаміка) – може бути реалізована лише художником із належною підготовкою. Цифрові інструменти знімають технічні бар'єри, але не замінюють художнього бачення.

Дизайн виступає інтеграційним полем, де естетичні принципи зустрічаються з цифровими технологіями. UX/UI-дизайн, моушн-дизайн, візуалізація даних спираються на фундаментальні художні категорії. Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless демонструє синтез мистецтва й технології як новий тип глядацького досвіду. Успіх музею (понад 2,5 мільйона відвідувачів, рекорди Гіннеса, глобальна мережа) підтверджує запит суспільства на цей формат. Це початок нової ери – те, що було фантастикою, стає реальністю. Майбутнє мистецтва – голограми, інтерактивні середовища, мистецтво метавсесвіту – визначається не вибором між технологією і традицією, а їхнім синтезом. Формула «академічний фундамент + цифровий інструментарій» описує оптимальну модель підготовки фахівця з образотворчого мистецтва та дизайну.

ЛІТЕРАТУРА

[1] Акімов Д. Методологія науково-дослідної роботи у сфері дослідження маркетингу образотворчого мистецтва. Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв. 2025. № 4. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.4.2025.351854>.

[2] Ареф'єв В. Цифрове мистецтво: на стику технологій і креативності. Грааль науки. 2022. № 18–19. С. 417–419. DOI: <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.26.08.2022.68>.

[3] Геренко С. Трансформація візуального мистецтва та дизайн індустрії в епоху 4іг: контури нової парадигми. Актуальні питання гуманітарних наук. 2024. Вип. 72, т. 1. С. 108–114. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/72-1-15>.

[4] Журавльова Н. А., Сотник Л. І. Рисунок і живопис як базова складова підготовки сучасного фахівця з графічного дизайну ОР «Бакалавр». АРТ-платФОРМА. 2025. Т. 12. С. 296–313. DOI: <https://doi.org/10.51209/platform.2.12.2025.296-313>.

[5] Іттен Й. Мистецтво кольору. Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва / пер. з нім. С. Святенка. Київ : ArtHuss, 2022. 96 с. ISBN 978-617-8025-24-3.

[6] Капустін П. Р. Цифрове мистецтво та його вплив на традиційне мистецтво початку ХХІ століття. Український мистецтвознавчий дискурс. 2024. № 2. С. 61–65. DOI: <https://doi.org/10.32782/uad.2024.2.7>.

[7] Крулик Б. Живопис як основоположна дисципліна у професійній підготовці майбутніх художників образотворчого та декоративного мистецтва в закладах вищої освіти. Педагогічний

дискурс. 2024. Вип. 36. DOI: <https://doi.org/10.31475/ped.dys.2024.36.10>.

[8] Хівренко К. В. Концептуальне мистецтво як феномен сучасного образотворчого простору: філософія і візуальна мова. Український мистецтвознавчий дискурс. 2025. № 5. С. 225–230. DOI: <https://doi.org/10.32782/uad.2025.5.28>.

[9] Чикарькова М. Цифрове мистецтво: дефініції та витоки. Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку. 2022. № 42. С. 108–113. DOI: <https://doi.org/10.35619/ucpmk.vi42.565>.

[10] Alahira J., Ani E. C., Ninduwezuor-Ehiobu N., Olu-lawal K. A., Ejibe I. The Role of Fine Arts in Promoting Sustainability within Industrial and Graphic Design: A Cross-Disciplinary Approach. International Journal of Applied Research in Social Sciences. 2024. Vol. 6, No. 3. DOI: <https://doi.org/10.51594/ijarss.v6i3.890>.

[11] Arnheim R. Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye. Berkeley : University of California Press, 1954. 408 p.

[12] Bilozub L., Volodymyr O., Osadchyi V., Diachenko A., Bondarchuk Y. Digital Art and Design for a Sustainable Future: Innovation, Ethics, and Identity. European Journal of Sustainable Development. 2025. Vol. 14(2). P. 381–392. DOI: <https://doi.org/10.14207/ejsd.2025.v14n2p381>.

[13] Buchkivska G., Baranovska V., Greskova V. Professional Training of Future Fine Art Teachers: Modern Tendencies and Methodological Approaches to Computer Design Education. Pedagogical Discourse. 2025. № 37. P. 12–17. DOI: <https://doi.org/10.31475/ped.dys.2025.37.02>.

[14] Burkut E. B., Tekin S., Dal M. Art and Museums in the Digital Age: An Overview of the Concepts and Spatial Design. Online Journal of Art and Design. 2025. Vol. 13(1). P. 73–87. DOI: <https://doi.org/10.30935/ojad/2513005>.

[15] Charitonidou M. Interactive art as reflective experience: Imagineers and ultra-technologists as interaction designers. Visual Resources. 2022. Vol. 38(2). P. 107–130. DOI: <https://doi.org/10.1080/01973762.2022.2041218>.

[16] Grau O. Virtual Art: From Illusion to Immersion. Cambridge, MA : MIT Press, 2003. 416 p. ISBN 978-0262572231.

[17] Mori Art Museum. MAM Digital. URL: <https://www.mori.art.museum/en/mamdigital/index.html> (дата звернення: 14.03.2026).

[18] Stanton J. Virtual Reality as a New Tool in Painting. Cham : Palgrave Macmillan, 2026. 238 p. ISBN 978-3-0320-8875-8.

[19] teamLab. teamLab Borderless Tokyo. URL: <https://www.teamlab.art/e/tokyo/> (дата звернення: 14.03.2026).

[20] teamLab. teamLab Planets Tokyo. URL: <https://www.teamlab.art/e/planets/> (дата звернення: 14.03.2026).

REFERENCES

[1] Akimov, D. (2025). Metodolohiia naukovodoslidnoii roboty u sferi doslidzhennia marketynhu obrazotvorchohomystetstva [Methodology of research work in the field of marketing of fine arts]. Visnyk Natsionalnoi

akademii kerivnykh kadriv kultury i mystetstv, (4). <https://doi.org/10.32461/2226-3209.4.2025.351854> [in Ukrainian].

[2] Arefiev, V. (2022). Tsyfrove mystetstvo: na styku tekhnolohii i kreatyvnosti [Digital art: at the intersection of technology and creativity]. *Hraal nauky*, (18–19), 417–419. <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.26.08.2022.68> [in Ukrainian].

[3] Herenko, S. (2024). Transformatsiia vizualnoho mystetstva ta dyzain industrii v epokhu 4IR: Kontury novoi paradyhmy [Transformation of visual art and design industry in the epoch of 4IR: Contours of a new paradigm]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*, 72(1), 108–114. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/72-1-15> [in Ukrainian].

[4] Zhuravlova, N. A., & Sotnyk, L. I. (2025). Rysunok i zhyvopys yak bazova skladova pidhotovky suchasnoho fakhivtsia z hrafnichnoho dyzainu OR «Bakalavr» [Drawing and painting as a basic component of training a modern specialist in graphic design]. *ART-platforma*, 12, 296–313. <https://doi.org/10.51209/platform.2.12.2025.296-313> [in Ukrainian].

[5] Itten, J. (2022). *Mystetstvo koloru. Subiektyvnyi dosvid i obiektyvne piznannia yak shliakh do mystetstva* [The Art of Color]. Kyiv: ArtHuss. [in Ukrainian].

[6] Kapustin, P. R. (2024). Tsyfrove mystetstvo ta yoho vplyv na tradytsiine mystetstvo pochatku XXI stolittia [Digital art and its influence on traditional art of the early XXI century]. *Ukrainskyi mystetstvoznavchyi diskurs*, (2), 61–65. <https://doi.org/10.32782/uad.2024.2.7> [in Ukrainian].

[7] Krulyk, B. (2024). Zhyvopys yak osnovopolozhna dystsyplina u profesiinii pidhotovtsi maibutnykh khudozhnykiv obrazotvorchoho ta dekoratyvnoho mystetstva [Painting as a fundamental discipline in professional training]. *Pedagogical Discourse*, (36). <https://doi.org/10.31475/ped.dys.2024.36.10> [in Ukrainian].

[8] Khivrenko, K. V. (2025). Kontseptualne mystetstvo yak fenomen suchasnoho obrazotvorchoho prostoru: filosofii i vizualna mova [Conceptual art as a phenomenon of contemporary visual space]. *Ukrainskyi mystetstvoznavchyi diskurs*, (5), 225–230. <https://doi.org/10.32782/uad.2025.5.28> [in Ukrainian].

[9] Chikarkova, M. (2022). Tsyfrove mystetstvo: definitsii ta vytoky [Digital art: definitions and origins]. *Ukrainska kultura: mynule, suchasne, shliakhy rozvytku*, (42), 108–113. <https://doi.org/10.35619/ucpmk.vi42.565> [in Ukrainian].

[10] Alahira, J., Ani, E. C., Nindwezuor-Ehiobu, N., Olu-lawal, K. A., & Ejibe, I. (2024). The role of fine arts in promoting sustainability within industrial and graphic design: A cross-disciplinary approach. *International Journal of Applied Research in Social Sciences*, 6(3). <https://doi.org/10.51594/ijarss.v6i3.890>.

[11] Arnheim, R. (1954). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*. University of California Press.

[12] Bilozub, L., Volodymyr, O., Osadchyi, V., Diachenko, A., & Bondarchuk, Y. (2025). Digital art and design for a sustainable future: Innovation, ethics, and identity. *European Journal of Sustainable Development*, 14(2), 381–392. <https://doi.org/10.14207/ejsd.2025.v14n2p381>.

[13] Buchkivska, G., Baranovska, V., & Greskova, V. (2025). Professional training of future fine art teachers: Modern tendencies and methodological approaches to computer design education. *Pedagogical Discourse*, (37), 12–17. <https://doi.org/10.31475/ped.dys.2025.37.02>.

[14] Burkut, E. B., Tekin, S., & Dal, M. (2025). Art and museums in the digital age: An overview of the concepts and spatial design. *Online Journal of Art and Design*, 13(1), 73–87. <https://doi.org/10.30935/ojad/2513005>.

[15] Charitonidou, M. (2022). Interactive art as reflective experience: Imagineers and ultra-technologists as interaction designers. *Visual Resources*, 38(2), 107–130. <https://doi.org/10.1080/01973762.2022.2041218>.

[16] Grau, O. (2003). *Virtual art: From illusion to immersion*. MIT Press.

[17] Mori Art Museum. (2026). MAM Digital. Retrieved March 14, 2026, from <https://www.mori.art.museum/en/mamdigital/index.html>

[18] Stanton, J. (2026). Virtual reality as a new tool in painting. Palgrave Macmillan.

[19] teamLab. (2026). teamLab Borderless Tokyo. Retrieved March 14, 2026, from <https://www.teamlab.art/e/tokyo/>

[20] teamLab. (2026). teamLab Planets Tokyo. Retrieved March 14, 2026, from <https://www.teamlab.art/e/planets/>

ABSTRACT

Brylov S., Kochubei M., Sotnyk L. Transformation of Fine Art and Design in the Digital Age (On the Example of Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless)

Purpose. To investigate the transformation of fine art and design under the influence of digital technologies of the early 21st century, with particular focus on the experience of Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless as an example of integration of traditional artistic principles with contemporary multimedia tools. To determine the role of academic art training in shaping new models of artistic creativity.

Methodology. The study employs comparative analysis of traditional and digital forms of artistic practice, structural-functional analysis of museum space and immersive installations, and the method of visual analysis of interactive works by the

teamLab collective. The research utilizes systematization and generalization of theoretical sources and empirical observation of digital museum exhibitions.

Results. *It has been established that digital technologies have created new forms of artistic expression – from digital painting and generative art to immersive installations using VR/AR. It has been proven that academic art school (drawing, painting, composition) retains fundamental importance in the context of digitalization. Using the example of Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless, it has been demonstrated how 520 computers and 470 projectors create a space where artworks freely move between halls, responding to viewers in real time.*

Scientific novelty. *For the first time in Ukrainian art studies, a comprehensive analysis of Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless and teamLab Planets has been conducted as a model of transformation of museum space and viewer experience. The mechanisms of interaction between traditional artistic principles and digital technologies in the context of immersive art have been identified.*

Practical relevance. *The results can be used in training specialists in fine art and design, in developing courses in digital art and museum practice. The conclusions serve as a methodological basis for designing immersive exhibitions in Ukraine and for integrating digital tools into higher art education programs.*

Keywords: *fine art, digital art, graphic design, digital technologies, visual culture, multimedia art, teamLab, immersive art, interactive installation, museum space, digital painting, virtual reality, augmented reality, sculpture.*

AUTHOR'S NOTE:

Brylov Serhii, Senior Lecturer at the Department of Design, Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University, Kyiv, Ukraine, e-mail: s.brylov@kubg.edu.ua, orcid: 0000-0003-0158-2359.

Kochubei Mykolai, Honored Artist of Ukraine, Associate Professor at the Department of Graphic Arts, National Academy of Fine Arts and Architecture, Kyiv, Ukraine, e-mail: mykolai.kochubei@naoma.edu.ua, orcid: 0000-0001-9318-4109.

Sotnyk Leonid, Honored Artist of Ukraine, Associate Professor at the Department of Monumental and Easel Painting, Mykhailo Boichuk Kyiv State Academy of Decorative Applied Arts and Design, Kyiv, Ukraine, e-mail: leonidsotnik213@gmail.com, orcid: 0009-0007-0059-8670.

Дата першого надходження статті до видання: 16.03.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 15.04.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 30.05.2026

Стаття поширюється на умовах ліцензії
відкритого доступу CC BY 4.0

