

2. Creative space in design education: A typology of spatial functions // The Design Society. URL: https://www.designsociety.org/publication/33233/creative_space_in_design_education_a_typology_of_spatial_functions (дата звернення: 10.02.2026).
3. The impact of interior design on spaces inhabited by university students // Preprints. URL: <https://www.preprints.org/manuscript/202506.1438> (дата звернення: 10.02.2026).
4. Значення дизайн-ергономічного навчального середовища при формуванні інноваційної культури викладача // Наукові записки. Серія: Проблеми природничо-математичної, технологічної та професійної освіти. URL: <https://journals.cusu.in.ua/index.php/pmtp/article/view/533> (дата звернення: 10.02.2026).
5. Physical environment for design teaching: The sustainable influence of space factors in interior design on students' design creativity // Hong Kong Journal of Social Sciences. URL: <https://hkjoss.com/index.php/journal/article/view/525> (дата звернення: 11.02.2026).

DOI 10.70286/ISU-08.04.2026.002

КОНЦЕПЦІЯ «БІЛОГО КУБА» ТА ЇЇ ЗНАЧЕННЯ ДЛЯ РОЗВИТКУ ЕКСПОЗИЦІЙНО-ВИСТАВКОВОГО ДИЗАЙНУ

Вергунов Сергій Віталійович

кандидат мистецтвознавства, професор,
завідувач кафедри «Дизайну та інтер'єру»

Вергунова Наталія Сергіївна

кандидат мистецтвознавства, доцент,
завідувач кафедри «Дизайну та 3D-моделювання»

Коваленко Валерія Андріївна

здобувачка вищої освіти бакалаврського рівня
Харківський національний університет міського господарства
імені О. М. Бекетова, Україна

Анотація. У роботі досліджено концепцію «білого куба» як ключову модель організації виставкового простору ХХ–ХХІ століть та проаналізовано її вплив на формування теорії й практики експозиційно-виставкового дизайну. Розкрито ідеологічні засади нейтрального галерейного простору, окреслено його переваги для стандартизації експонування й зосередження уваги на художньому творі, а також висвітлено основні напрями критики, пов'язані з обмеженням контекстуалізації. На основі сучасних музейних практик показано трансформацію моделі «білого куба» у бік плюралістичних, гібридних і

досвідоцентрованих форматів, що поєднують технічну спадщину модернізму з новими соціальними та комунікаційними підходами.

Ключові слова: білий куб, експозиційно-виставковий дизайн, музейний простір, інституційна критика, сучасні виставкові практики.

Концепція «білого куба» сформувалася як домінантна модель організації виставкового простору у XX столітті, і найбільш повно теоретично осмислена у фундаментальній праці Браяна О'Догерті *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space* (1976). О'Догерті описує «білий куб» як простір із білими стінами, рівним ненав'язливим освітленням, мінімумом архітектурних деталей та повною відсутністю зовнішніх контекстів, що створює ілюзію ідеальної нейтральності. На думку автора, ця нейтральність не є суто технічною, а має ідеологічну природу: вона слугує «очищенням» мистецтва від історичних, соціальних і політичних нашарувань, перетворюючи художній твір на автономний об'єкт, який ніби існує поза часом і простором [1]. Саме ця ідеологічна природа білого куба і стала причиною того, що він був сприйнятий не просто як архітектурне рішення, а як нова модель інституційного функціонування мистецтва.

З теоретичної точки зору основні принципи «білого куба» – нейтральність поверхонь, контрольоване освітлення, стандартизований монтаж і дистанціювання експонату від зовнішнього середовища вважалися способом забезпечити «чисте» естетичне судження та витворити універсальний простір для модерністських ідей про автономію мистецтва. Водночас уже з кінця XX - початку XXI століття дослідники та критики вказували на обмеження цієї моделі: імператив нейтралітету часто замасковує інституційну владу, політику відбору та соціальну ексклюзивність, а також не відповідає потребам творів, що вимагають інтерактивності або контекстуалізації. У дослідженнях із музейних студій розвивалися концепції «критичної музеографії» та плюралізації експозиційних форматів, які ставлять під сумнів універсалізм «білого куба» і пропонують інтеграцію історичного, соціального та перформативного вимірів у побудові виставкового досвіду [2].

Концепція «білого куба» радикально вплинула на формування основних практик експозиційного дизайну XX століття, задавши стандарти просторової нейтральності, контролю освітлення та зрізаної інституційної презентації як «канон» демонстрації творів мистецтва. Саме ідея про неутручальну, нейтральну «раму» для твору, білі стіни, відсутність вікон, системне верхнє або спрямоване освітлення і стандартні відстані між об'єктами, сприяла розвитку технічних рішень у галереях і музеях: архітектурна регламентація приміщень, уніфіковані системи підвісу й трекового освітлення, а також професійні норми монтажу й охорони експонатів. Ці практики зробили можливим стандартизоване сприйняття об'єктів і полегшили логістику виставкового менеджменту, але одночасно закріпили уявлення про мистецтво як автономний, відокремлений від соціального контексту феномен.

Ефекти цієї стандартизації були двоякими: з одного боку, «білий куб» дозволив акцентувати увагу на формальних якостях твору і забезпечив «чисту»

естетичну ситуацію, близьку до модерністських уявлень про автономію мистецтва; з іншого, він сприяв інституційному відокремленню та створенню бар'єрів для доступності й інтерпретації. Критики зазначали, що нейтралізація контексту може маскувати інституційну владу та ідеологію відбору, а також робити досвід перегляду пасивним, позбавленим соціально-історичної рефлексії. Саме ці критичні зауваги стимулювали розвиток напрямлень у музейній практиці (critical museology, institutional critique), які вимагали більшої контекстуалізації, прозорості кураторських рішень та врахування соціального виміру експонування [3].

На практичному рівні реакція на обмеження «білого куба» породила низку трансформацій у дизайні виставок: поява сайт-специфічних інсталяцій, які інтегрують архітектуру й місце як активні елементи вистави; використання неklasичних матеріалів і кольору стін для створення тематичного контексту; застосування інтерактивних і перформативних елементів, які змінюють роль глядача із пасивного споглядача на учасника. Такі підходи демонструють, що сучасний експозиційний дизайн дедалі частіше комбінує технічну досконалість «white cube» (контроль за освітленням, збереженням, логістикою) з прагненням до супровідної інтерпретації й досвідоцентрованих рішень.

Показовим прикладом застосування концепції «білого куба» у сучасних практиках виставкового дизайну стала експозиція «The Forever Now: Contemporary Painting in an Atemporal World» (MoMA, 2014–2015), кураторки Лаури Хоптман. Виставка була розгорнута у класичному білокубному просторі четвертого поверху MoMA, де архітектурна нейтральність дозволила підкреслити центральну ідею кураторського задуму – «позачасовість» живопису. Універсальні білі стіни, рівномірне холодне освітлення та відсутність декоративних елементів створили умови, за яких кожен твір функціонував як автономна смислова одиниця, позбавлена історичного чи стилістичного оточення [4].

Останні події й тенденції прискорили переосмислення ролі галерей-«кубів»: частина інституцій почала позиціонувати себе як «хаби» для громадської взаємодії, освітніх програм і соціальної дії, а не лише як стерильні «контейнери» для об'єктів. Це виливається у гнучкі простори, тимчасові проєкти поза межами традиційного куба, а також у цифрові формати експонування – усе те, що розширює функції виставкового дизайну і знижує ексклюзивність класичної моделі. Отже, вплив «білого куба» лишається фундаментальним (технічні й естетичні практики), але його домінування ослаблюється через інституційну критику та практичні експерименти, що формують більш плюралістичну картину сучасного експозиційного дизайну.

Сучасні практики поступово відходять від монотонного ідеалу нейтральної «білої коробки», віддаючи перевагу сайт-специфічним, реляційним і контекстуалізованим форматам експонування. Поняття site-specific (мистецькі інтервенції, що органічно пов'язані з місцем) підкреслює, що архітектура та історія локації можуть стати активними компонентами виставки, а не просто фоном для творів. Такі підходи демонструють, як прив'язка твору до

конкретного середовища змінює його смислові зв'язки і ставить під сумнів універсалізм «білого куба» [5].

Окрема хвиля трансформацій пов'язана з розвитком партисипативних практик і «музею участі», де відвідувач перестає бути пасивним свідком і стає активним співтворцем експозиційного наративу. Практичні методики Ніни Саймон (The Participatory Museum) пропонують інструменти для проєктування інтерактивних інтерфейсів залучення і показують, як музеї можуть розробляти програми, що підвищують релевантність і доступність для різних аудиторій. У теоретичній площині критична музеологія (critical museology) і нові підходи до інтерпретації вимагають більшої прозорості кураторських виборів, врахування політик представлення й історичного контексту, що прямо протистоїть ідеї «нейтрального» простору [6].

Технологічна й організаційна реакція на виклики останніх років також пришвидшила появу гібридних та цифрових форматів: віртуальні огляди, онлайн-виставки, AR/VR-досвід і мультимедійні інтерфейси доповнюють або іноді замінюють фізичні покази. Цифрові інструменти розширили аудиторії й змусили переосмислити функції фізичного простору, проте водночас підкреслюють незамінність сенсорного й соціального досвіду реальної експозиції. Отже, йдеться не про повну заміну «куба», а про його інтеграцію в більш багатовимірні стратегії. Журналістські й професійні огляди також фіксують, що багато інституцій прагнуть поєднати цифрові канали з новими, гнучкими просторовими рішеннями на місці.

У підсумку сучасні альтернативи «білому кубу» не прагнуть його тотальної ліквідації, а радше досягнення синтезу: зберегти технічні переваги модерністської стандартизації (контроль освітлення, умови збереження, професійний монтаж), водночас додавши контекстуалізацію, партисипацію, локальну чутливість і критичну рефлексію інституційних практик. Наукові підходи до інтерпретації візуальної культури і критичні музейні теорії підкреслюють, що майбутнє експозиційного дизайну – це плюралізм форматів, де «білий куб» залишається одним із інструментів у наборі дизайнерських рішень, а не універсальною нормою.

Список використаних джерел

1. Сорокін Б. Білий куб: формування галерейного простору. Наукові записки НАУКМА. 2018. Т. 1. С. 24–28.
2. Завершинський В. Тенденції в експонуванні сучасного мистецтва у контексті процесів трансформації (за матеріалами зарубіжних досліджень 1990 – 2020 pp.). Art and design. 2024. № 1. С. 134–146. URL: <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2024.1.12>
3. Pastore S. The Right to the Museum: From the White Cube to the Critical Museum. Sociologica. 2025. Vol. 19, no. 1. P. 65–82. URL: <https://doi.org/10.6092/issn.1971-8853/17629>.
4. The Forever Now: Contemporary Painting in an Atemporal World. The Museum of Modern Art. URL: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1455>.

5. Trimarch M., Germano M. The future of museums: extinction or rebirth? Decorated white cubes VS. cross-media trails. Internationalization in focus: theoretical, strategic, and management perspectives in education, research, policy and practice. 2022. P. 120–127.
6. Wei H. An analysis of the application of participatory theory in aesthetic display and exhibition design—taking the art works exhibition of baocheng primary school as an example. Journal of humanities, arts and social science. 2024. Vol. 8, no. 6. P. 1460–1464. URL: <https://doi.org/10.26855/jhass.2024.06.027>

DOI 10.70286/ISU-08.04.2026.003

TRANSFORMATION OF THE METHODOLOGY OF TEACHING DRAWING GEOMETRY AND SHADOW THEORY UNDER THE INFLUENCE OF AUGMENTED REALITY TECHNOLOGIES

Tsoi Mykola

PhD of Technical Sciences

National Academy of Fine Arts and Architecture, Ukraine

At the current stage of higher education development, the active introduction of digital technologies into the educational process necessitates revising traditional methodological approaches to teaching graphic disciplines. The relevance of this problem lies in the need to increase the efficiency of the development of spatial thinking among technical education students during the study of descriptive geometry and shadow theory, where the visualization of complex geometric processes is a key element of the educational activity. Limited opportunities to ensure a sufficient level of interactivity and clarity in traditional methods have led to the use of augmented reality (AR) technology as a tool for optimizing the educational process.

Modern research indicates an active search for effective ways to improve the graphic training of education students in the conditions of digitalization. In particular, the work of B. Wang substantiates the pedagogical model of using AR technologies in the training of future architects, which contributes to the development of technological competence and enhances the visualization of educational material [1]. Studies by I. M. Romanyshyn, O. V. Samborska, and N. A. Khmil confirm the effectiveness of AR/VR technologies in professional training, focusing on increasing motivation and the quality of knowledge acquisition [4].

The issue of spatial thinking development is evident in the works of S. S. Hurkovska, where methodological approaches to teaching engineering graphics and descriptive geometry are defined, but primarily within the framework of traditional or partially digitalized teaching aids [2; 3]. At the same time, the study by M. P. Tsoi