

---

# Інтерактивна керамічна скульптура як засіб передачі емоційних станів через трансформацію образу

## Interactive Ceramic Sculpture for Conveying Emotional States Through Image Transformation

УДК 738.3:7.02

DOI: 10.31500/2309-8155.25.2025.346113

**Юлія Гончарова**

Студентка магістратури  
Київської державної академії декоративно-прикладного  
мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука  
e-mail: nadmira18@gmail.com

**Iuliia Goncharova**

Master's Student  
at Mykhailo Boichuk Kyiv State Academy  
of Decorative and Applied Arts and Design  
orcid.org/0009-0007-3106-1200

**Володимир Хижинський**

Кандидат мистецтвознавства, доцент,  
проректор з наукової і міжнародної діяльності Київської  
державної академії декоративно-прикладного мистецтва  
і дизайну імені Михайла Бойчука  
e-mail: volodymyr.khyzhynsky@gmail.com

**Volodymyr Khyzhynskyi**

Ph.D. in Art Studies, Associate Professor,  
Vice-Rector for Research and International Affairs  
at Mykhailo Boichuk Kyiv State Academy of Decorative  
and Applied Arts and Design  
orcid.org/0000-0002-8450-9087

**Анотація.** Висвітлено дослідження модульності в керамічній скульптурі як явища та його трансформації в мистецтві сьогодення. Зазначено, що українські керамісти вже досить тривалий час широко використовують такі прийоми у декоративних та архітектурних об'єктах, а також у садово-паркових композиціях. У більшості випадків подібні твори мистецтва мають статичний характер, тобто глядач зазвичай не долучається до процесу зміни конфігурації твору. Виявлено, що керамічні скульптури або інсталяції, у яких кожен охочий може власноруч змінювати розташування модулів мистецького об'єкта, представлені поодинокими й маловивченими випадками, особливо в Україні, що свідчить про необхідність подальшого розвитку цього напрямку. У статті розглядаються як українські, так і іноземні приклади подібних скульптур та інсталяцій. Дослідження відкриває можливість персоналізації мистецького твору завдяки модульним елементам, які глядач може змінювати залежно від власного емоційного стану. Підкреслюється важливість розвитку різноманітних інтерактивних практик у сучасній керамічній скульптурі як напрямку, що синтезує традиційні техніки та сучасні технології. Метою розвитку такого напрямку є перехід від звичної статичності модульних об'єктів до інтерактивності, коли глядач стає співучасником творчого процесу. Крім того, значну увагу приділено перспективам розвитку інтерактивних об'єктів, деталі яких можуть виготовлятися з різних матеріалів, з інтеграцією світлодіодів чи сенсорних технологій, які є актуальними та викликають значний суспільний інтерес. Їхнє використання відкриває нові можливості для поєднання традиційної кераміки із цифровими інноваціями. Запропонований підхід спрямовано на створення активної комунікації між мистецьким об'єктом та аудиторією, він підкреслює важливість емоційного залучення та взаємодії, що також сприяє популяризації кераміки.

**Ключові слова:** художня кераміка, модульність, інтерактивна кераміка, керамічна скульптура, інтерактивні інсталяції, взаємодія з глядачем.

**Постановка проблеми.** Можливість трансформувати твір мистецтва є однією із провідних сучасних тенденцій залучення глядача до активної взаємодії з об'єктом. У результаті глядач перестає

бути пасивним спостерігачем і стає активним учасником творчого процесу. Традиційно скульптура сприймається як статичний об'єкт, але в сучасному світі поступово відбувається

трансформація цієї концепції: скульптура перетворюється на динамічну систему, що має здатність модифікуватися залежно від дій аудиторії. Основним вектором руху у сфері інтерактивності, що відкриває великі можливості для розвитку цієї ідеї, є модульність, тобто розбивка твору на відокремлені елементи, які можна представляти або замінювати на інші. Ідея модульності має давню традицію в українській кераміці та широко застосовується в декоративно-ужиткових виробках, архітектурних панно і садово-паркових композиціях. Цей прийом, як правило, зумовлений технічною чи технологічною необхідністю, наприклад, поділом великого твору на менші елементи, та покликаний передати певний зміст. Окремі частини зазвичай залишаються статичними, аудиторія не має можливості взаємодіяти з ними, змінювати форму чи зміст твору. Ідея модульності існує, але інтерактивність у межах цієї концепції все ще недостатньо розвинена та мало представлена в публічному мистецькому просторі. Попри це, українські художники поступово здобувають загальносвітове визнання, демонструючи майстерність і професіоналізм, однак ці досягнення здебільшого стосуються традиційних форматів керамічного мистецтва без залучення інтерактивних практик. На міжнародній арені концепт інтерактивної модульної скульптури активно розвивається. Він дедалі частіше поєднує традиційні матеріали із новітніми технологіями, такими як сенсорні системи, магнітні елементи, світлодіодні та AR/VR рішення. Це відкриває широкі перспективи і стимулює створення цікавих мистецьких об'єктів, які відображають певну ідею та залучають аудиторію до процесу творення.

Послідовне вивчення процесу створення та розповсюдження інтерактивних керамічних інсталяцій може стати поштовхом для розширення художніх прийомів та сформуванню середовища для активного контакту між художником, твором і глядачем. Український мистецький простір отримує нові можливості реактуалізації традиційної спадщини, стимул до масштабування та інтеграції у глобальний культурний дискурс, а також можливість конкурувати на світовому рівні. Актуальність дослідження також пов'язана

із перспективами використання інтерактивних творів в арттерапії, адже вони створюють афективний зв'язок між художнім об'єктом і глядачем завдяки впливу на зовнішній вигляд об'єкта. Таким чином, цінність художнього інтерактивного твору включає не лише естетичний аспект, а й соціальний.

#### **Аналіз останніх досліджень і публікацій.**

Сучасне українське декоративне та керамічне мистецтво розвивається в динамічному полі між традицією, новими технологіями та глобальними тенденціями. У збірнику «Сучасне українське декоративне мистецтво: збереження національної своєрідності в умовах глобалізації» [12] ґрунтовно проаналізовано стан та напрями розвитку декоративного мистецтва України і підкреслено роль національної ідентичності в умовах культурних трансформацій. Автори наголошують на важливості збереження художніх традицій у контексті глобалізаційних викликів, зокрема в галузі художньої кераміки.

Тему творчого спадкоємства і трансформацій у керамічному мистецтві продовжують О. Осадча та Р. Петрук [10], що досліджують творчість В. Хижинського. Сам В. Хижинський [13] у власній статті розмірковує над природою художньої уяви й формотворення у сучасному керамічному процесі. Історичний контекст української кераміки розкрито в матеріалі «Експериментальна майстерня художньої кераміки (“Софійська гончарня”)» [5], де подано огляд становлення цього художнього осередку.

Вагомий пласт сучасної практики представлено у численних виставкових і медіапроєктах: «Art Ukraine» [2] повідомляє про виставку Г. Міміношвілі в Опішному; PinchukArtCentre [3] демонструє нові напрями експериментального мистецтва в межах проєкту «Proximity of Touch»; Shcherbenko Art Centre [8; 9] розкриває інтермедіальні підходи в роботах українських митців. Ці приклади свідчать про активне розширення меж керамічного мистецтва, його входження у сферу інсталяції та інтерактиву.

Інтерактивний напрям простежується у статті М. Марченко [7] «Керамічний інтерактив», де наголошено на зміні ролі глядача від споглядача до співтворця. Подібні процеси розкривають

і зарубіжні джерела: F. Gao та J. Hu [14] аналізують використання технологій віртуальної реальності у створенні інтерактивних керамічних скульптур, а J. Huang і S. Simatrang [15] описують упровадження сенсорних і «розумних» технологій у керамічному мистецтві. Проект «Arduino» [21] править за приклад міждисциплінарної інсталяції, що поєднує магнетизм, електроніку та естетику матеріалу, тоді як J. Van der Wiel [22] досліджує природні сили у формотворенні магнітної глини.

Британська мисткиня S. Korda [16; 19] розробляє концепцію взаємодії звуку, кераміки й перформансу, розкриваючи потенціал матеріалу як носія пам'яті та колективного досвіду. Схожий напрям — синтез форми, руху та глядацької участі — розвиває S. Stumpf [20], яка поєднує традиційне ремесло з інтерактивними можливостями.

У контексті персоналій та локальних осередків важливими є матеріали про сучасних українських керамістів: Т. Журунова [6] в «Енциклопедії сучасної України» представляє творчість В. Вакалюка; І. Смирнова [11] досліджує історію київської мисткині Л. Мешкової, акцентуючи увагу на соціальному вимірі керамічного мистецтва. Окремі художники, зокрема Л. Борути [1] і О. Пильник [18], презентують власні проекти через цифрові платформи, розширюючи можливості популяризації мистецтва.

Аналіз джерел свідчить, що сучасна кераміка в Україні та світі активно еволюціонує від традиційного декоративного мистецтва до інтерактивних, технологічно розширених практик, поєднуючи збереження національної художньої мови з її оновленням через модульність, взаємодію з глядачем та інтеграцію нових матеріалів і цифрових технологій.

**Метою статті** є вивчення модульних керамічних скульптур та інсталяцій, їхніх характеристик та особливостей експонування в українському і загальносвітовому мистецькому просторі.

У дослідженні виконано такі **завдання**:

а) визначено потенціал проектування художніх об'єктів, які дають змогу аудиторії особисто контактувати з твором мистецтва;

б) опрацьовано сучасні підходи у розробці інтерактивної кераміки;

в) проаналізовано проекти українських митців (В. Хижинського, О. Дворак-Галік, Ю. Мусатова, О. Пильник, Л. Борути та ін.) та зіставлено їх із міжнародними ініціативами у цій галузі;

г) висвітлено особливості сучасних керамічних інтерактивних інсталяцій в Україні — зокрема, проаналізовано символічне навантаження модульних елементів, особливо тих, що передають певні афективні стани через колір і форму.

**Методи дослідження:** аналіз інформаційних ресурсів, що стосуються інтерактивного мистецтва та кераміки; опрацювання наукових досліджень українських та зарубіжних авторів; порівняльний аналіз — вивчення і зіставлення прикладів інтерактивних інсталяцій українських та зарубіжних митців, а також особливостей і розбіжностей у способах творення модульних керамічних інсталяцій чи скульптур; метод історико-культурного опрацювання — дослідження розвитку модульної розбивки художнього об'єкта і його інтерактивності в українському творчому середовищі, а також вивчення його взаємозв'язку із традиційним керамічним мистецтвом; метод візуального аналізу — опрацювання художніх характеристик творів; аналітичний метод — обробка отриманої інформації, її узагальнення, виокремлення закономірностей, тенденцій, окреслення перспектив. Комплекс цих методів дає змогу розглянути й різнобічно вивчити проблему та визначити вектори подальшого розвитку в галузі інтерактивної керамічної скульптури.

**Виклад основного матеріалу.** Попри те, що кераміка є одним із найархаїчніших матеріалів у мистецтві України, а також тактильним і символічно багатим матеріалом із значним потенціалом для розвитку інтерактивних практик, у сфері інтерактивної скульптури вона залишається недостатньо розвинутою. Модульність, як правило, не використовується для комунікації з глядачем, а здебільшого лишається інструментом для втілення технічних і декоративних прийомів; аудиторія не залучається до процесу творення. Глядач не має можливості встановити певний емоційний зв'язок із твором через зміну його форми чи змісту і тактильний контакт, тому здебільшого він сприймає готовий об'єкт пасивно, через споглядання.

Сучасні способи сприйняття мистецтва поступово трансформуються, залучаються нові технології, медіа, психологічні дослідження. Одним із ключових векторів розвитку є інтерактивна взаємодія, тобто створення умов для залучення аудиторії до процесу творення. Ця форма вираження має велике значення для світу керамічного мистецтва та відкриває цікаві перспективи для його розвитку і популяризації. Прийом модульності в українській кераміці має давні традиції, він бере свій початок у народних ремеслах, наприклад, різноманітних варіантах глиняного декору, що склалися в ритмічні орнаменти. Однак у професійному мистецтві кераміки такі твори були переважно статичними: їхня конфігурація після монтажу залишалася незмінною і глядач не мав можливості трансформувати твір. Прикладами є унікальні панно на станції метро «Хрещатик» у Києві відомої художниці Оксани Грудзинської, що складаються з багатьох окремих модулів-плиточок, які разом формують цілісну композицію, та декоративне панно в готелі «Дніпро» (колектив авторів — Н. Федорова, Г. Шарай, Г. Зубченко, гончар Ф. Олексієнко), що складається з багатьох керамічних тарілок різного діаметру [5]. Також цікавими прикладами поділу твору на модульні частини є панно Людмили Мешкової у холі Будинку кіно, панно «Майська ніч» та інші роботи художниці [11]. У цих випадках прийом модульності проявляється лише в зовнішньому вигляді творів та відповідає за функціональність, тобто забезпечує зручність транспортування і монтажу художніх об'єктів, але не включає можливість подальшої трансформації його форми. Валерій Вакалюк також застосовував подібний підхід у своїх роботах, наприклад, у керамічному панно «Земля Поділля» [6].

У сучасних проектах помітно розвиток концепту модульності, автори дедалі більше експериментують із різними варіантами форм композиції та її елементів, але трансформацію самого твору контролює зазвичай сам художник. До прикладу, Володимир Хижинський використовує різноманітні варіанти конфігурації модулів у своїх інсталяціях, демонструючи нову об'ємно-композиційну логіку [10] (Іл. 1). Твір «Безкінечні в безкінечному» (Іл. 2) Олесі Дворак-Галік розкриває

теми нескінченності та циклічності буття, а також створює враження руху і плинності часу [4]. Юрій Мусатов розширює межі кераміки, експериментуючи з різноманітними техніками та матеріалами. У проєкті «In Progress» (Іл. 3) він пропонує глядачам долучитися до процесу творення через живу комунікацію з митцем, формуючи таким чином інтерактивне залучення аудиторії. Відповідно, можна спостерігати поступовий розвиток ідеї активної взаємодії глядача з твором мистецтва: від повної статичності до комунікації з ним [8]. Ольга Пильник створює емоційні керамічні форми, що часто викликають афективно-психологічний відгук і підштовхують глядача до обдумування та асоціацій, проте не передбачають контакту з художнім об'єктом [18]. Роботи Лариси Борути мають природні фактури, органічні та заокруглені форми, контраст прямих і заокруглених ліній (Іл. 4), але також не розраховані на взаємодію між аудиторією і твором [1].

Окремої уваги заслуговує творчість Олександра Мірошниченка. Його вироби нерідко символізують пам'ять, порожнечу, руйнування, втрату й духовне наповнення (Іл. 5). Роботам митця властивий баланс між експериментальністю і традиційністю, а їх форма постає як метафора людського буття, недосконалості й переживання [17].

Вартими уваги є роботи українського кераміста грузинського походження Гіі Міміношвілі, які поєднують традиційні, іноді архетипні та архаїчні мотиви із сучасними пластичними рішеннями (Іл. 6). У його творах кераміка стає універсальним матеріалом, інструментом для вираження філософських роздумів і міфопоетичних сюжетів [2].

Яскравими творами інтерактивної кераміки, виконаними безпосередньо для контакту з глядачем, є кваліфікаційні магістерські роботи Наталії Хананової (Іл. 7) та Аліни Ковальової (Іл. 8), створені у 2020 році на кафедрі художньої кераміки, дерева, скульптури та металу Київської державної академії декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука для Національного музею декоративного мистецтва України. Інтерактивна керамічна композиція Наталії Хананової створена на основі дослідження орнаментальних геометричних мотивів західноукраїнського килимарства, їхніх історичних

витоків, варіацій і регіональних особливостей. Цей культурний пласт став джерелом формотворчих рішень, адже саме традиційний орнамент є носієм коду ідентичності і ритмічної організації простору. Основним принципом роботи є модульність, що розглядається як універсальний метод формування цілісної структури через взаємодію окремих елементів. Модульний підхід, що широко застосовується у дизайні, архітектурі і сучасному мистецтві, надає твору гнучкості та динаміки. У межах цього проекту модульність дає змогу глядачу брати участь у процесі трансформації композиції та створювати власні конфігурації та інтерпретації. Базовим модулем композиції став видовжений ромбоподібний мотив — характерний елемент українського художнього текстилю, який символізує гармонію, рух і зв'язок між небом і землею. Різноманіття форми забезпечується варіаціями висоти і кольору модулів, що створює візуальний ритм і гру світла на поверхні. Інтерактивність твору підсилюється звуковими і тактильними ефектами: під час взаємодії з елементами виникають легкі звуки, схожі на брязкальця, а різні фактури поверхонь стимулюють сенсорне сприйняття. Завдяки цьому композиція виходить за межі суто візуального досвіду, перетворюючись на мультимодальний простір взаємодії глядача з матеріалом. Об'єкт поєднує традиційну символіку українського орнаменту із сучасними підходами до інтерактивного мистецтва. Робота демонструє роль кераміки як медіатора між історичною пам'яттю, особистим дотиком і сучасними технологічними формами художнього мислення.

PinchukArtCentre періодично представляє сміливі й унікальні інсталяції різних митців, одним із таких є проект «Proximity of Touch» (2025) [3]. Ця ініціатива демонструє великий потенціал поєднання кераміки, металу, аудіо- та відеоелементів у єдиній композиції. Проект є прикладом того, як сучасні технології допомагають розширити художні й афективні можливості традиційних матеріалів. Такі твори сприяють залученню до мистецтва ширшої аудиторії, зокрема молоді, та загалом популяризації керамічного мистецтва. Інтерактивність безперечно відкриває нові шляхи для емоційної комунікації. Афективний

зміст таких керамічних об'єктів не є універсальним і залежить від індивідуального досвіду та сприйняття глядача. Змінні модулі в таких об'єктах є засобом особистої комунікації, що надає глядачеві змогу створити власну історію взаємодії з твором.

Цікавими світовими прикладами інтерактивних проєктів є роботи Серіни Корди (Serena Korda) та Йолана ван дер Віля (Jólan van der Wiel). У їхніх ініціативах глядач залучається до участі у процесі експонування інсталяції. Ці митці поєднують сучасні технології з традиційними матеріалами, створюючи композиції, що наділені здатністю рухатися чи видавати звуки. Відповідно, вони викликають сильний емоційний відгук аудиторії. Серіна Корда часто використовує звук у своїх інсталяціях. В одному зі своїх проєктів — «The Bell Tree» (2018) — вона представила конструкцію великих керамічних дзвонів, які під час взаємодії з аудиторією видавали звук, створюючи аудіовізуальний ефект [16; 19]. Йолан ван дер Віль створює керамічні інсталяції з використанням потенціалу магнетизму, надаючи скульптурам здатність змінювати форму. Його об'єкти з металеві глини знаходяться на межі науки і мистецтва [22].

Наступним етапом у розвитку української інтерактивної кераміки може стати впровадження сенсорних технологій. Зокрема, в інсталяції можуть розміщуватися сенсорні датчики, що реагуватимуть на дотик, звук або рух глядача, змінюючи форму об'єкта чи середовище довкола нього або ж його освітлення. Надалі можлива розробка спеціальних систем, у яких сенсорні пристрої надягатимуться на глядача і передаватимуть дані про його емоційний стан на датчики системи, імплементовані в об'єкт чи об'єкти інсталяції, таким чином здійснюючи зміни в його зовнішньому вигляді. Одним із варіантів розвитку цього напрямку є створення цифрових симуляцій та віртуальних клонів інтерактивних скульптур. Використання технологій VR та AR дасть змогу аудиторії контактувати з художніми творами дистанційно, а також у контрольованому середовищі досліджувати різні варіації модульних елементів. Це демонструє безмежний потенціал, варіативність і нові можливості для освітніх програм та онлайн-музеїв.

**Висновки.** Виявлено, що прийом розбивки керамічних творів на окремі модулі існує в українському мистецтві доволі давно. Зазвичай він зумовлений естетичними цілями або функціональною необхідністю. За результатами дослідження визначено, що більшість із розглянутих робіт не передбачає трансформації художньої форми після монтажу і не розрахована на залучення аудиторії до такого процесу. Аналіз інформаційних джерел дав змогу ознайомитися з різноманітними проектами сучасних українських митців, завдяки чому виявлено, що вони часто працюють з ідеєю модульності, експериментують із цікавими конфігураціями змінних елементів твору та їхнім поєднанням, а також різними матеріалами та текстурами, розвиваючи цю концепцію і розширюючи її межі та можливості. Однак навіть у таких неординарних новаторських проектах автор лишається головним координатором можливих змін форми твору: концепція інтерактивності зберігається, але масова взаємодія глядача з більшістю об'єктів мистецтва не відбувається. Щодо міжнародних ініціатив, виявлено наявність певного розриву з українськими проектами. Аналіз робіт іноземних митців, зокрема Серіни Корди та Йолана ван дер Віля, демонструє, що впровадження

активної комунікації з художнім об'єктом може посприяти формуванню глибшого емоційного зв'язку. Кераміка виявляє здатність гармонійно поєднувати традиційні техніки із сучасними технологіями. У ході роботи було запропоновано напрями майбутнього розвитку поданого концепту: можливе впровадження цифрових технологій та сенсорних механізмів як засобу зчитування фізіологічних параметрів глядача або реакцій на дотик, певні звуки, слова чи рух. Подальшим удосконаленням ідеї інтерактивності може стати розробка цифрових клонів, тобто програмного забезпечення чи мобільних застосунків, або створення віртуального середовища з мистецькими об'єктами, що забезпечать дистанційну взаємодію з творами і є особливо актуальними, оскільки так мистецтво поступово інтегрується в суспільне життя. Упровадження цих технологій відкриє широкі можливості для дослідження та збереження мистецьких творів, а також безпечної взаємодії з аудиторією. Отже, концепція інтерактивної кераміки є перспективним напрямом, вона уможливає поєднати естетичні, технологічні та психологічні аспекти у єдиний механізм, інтегрувати його в сучасне мистецтво кераміки та зберегти національну ідентичність.



1. Володимир Хижинський. «Ріка 1», 2010.  
Шамот, кольорові маси, окисли металів, поливи.



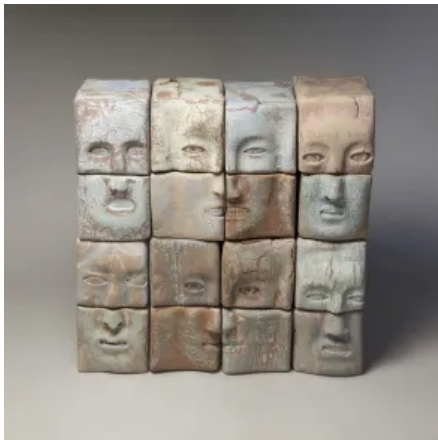
2. Олеся Дворак-Галік. «Безкінечні в безкінечному», 2022.  
Шамот, дрiт, поливи.



3. Юрій Мусатов. «In Progress», 2018.  
Шамот, поливи.



4. Лариса Борута. Скульптури-цеглинки для проєкту «ЦеГлинаАрт», 2023.  
Шамот, поливи.



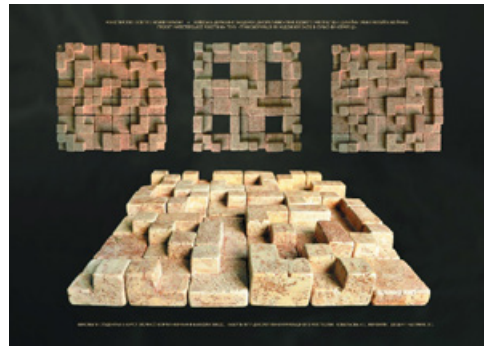
5. Олександр Мірошніченко. «Bricks», 2020.  
Шамот, ангоби, поливи.



6. Гія Міміношвілі. «Вершник у часі», 2023.  
Шамот, окиси металів.



7. Наталія Хананова. «Інтерактивна керамічна композиція», 2020. Кваліфікаційна робота освітнього рівня «магістр» Київської державної академії декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука.  
Шамот, ангоби, поливи.



8. Аліна Ковальова. «Інтерактивна керамічна композиція», 2020. Кваліфікаційна робота освітнього рівня «магістр» Київської державної академії декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука.  
Шамот, ангоби, поливи.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Бору́та А. Офіційна сторінка в Instagram. URL: <https://www.instagram.com/larysaboruta/> (дата звернення: 01.10.2025).
2. В Опішному відкрилася виставка кераміки Гії Міміношвілі. *Art Ukraine*. 20.06.2018. URL: <https://artukraine.com.ua/p/v-opishnomu-vidkrilasya-vistavka-keramiki-gii-miminoshvili/> (дата звернення: 01.10.2025).
3. Виставка 20 номінанток і номінантів Премії PinchukArtCentre 2025. *PinchukArtCentre*. [Лютий 2025]. URL: <https://pinchukartcentre.org/exhibitions/vistavka-premiyi-pinchukartcentre-2025> (дата звернення: 02.10.2025).
4. Дворак-Галік О. Безкінечні в безкінечному II. *Portfolio*. 2022. URL: <https://surl.lt/sidnee> (дата звернення: 01.10.2025).
5. Експериментальна майстерня художньої кераміки («Софійська гончарня») — Історія. *Каталог українського мистецтва*: [форум]. 02.06.2021 — 30.10.2022. URL: <https://surl.lt/mngwcl> (дата звернення: 04.10.2025).
6. Журунова Т. Вакалюк Валерій Анатолійович. *Енциклопедія сучасної України*. Дата оновлення: 04.2024. URL: <https://esu.com.ua/article-32907> (дата звернення: 02.10.2025).
7. Марченко М. Керамічний інтерактив. *День*. 13.10.2020. URL: <https://day.kyiv.ua/article/kultura/keramichnyu-interaktyv> (дата звернення: 01.10.2025).
8. Мусатов Ю. In Progress. *Щербенко Арт Центр*. 2018. URL: <https://www.shcherbenkoartcentre.com/uk/project/jurij-musatov/in-progress/> (дата звернення: 01.10.2025).
9. Мусатов Ю. Мої гори. *Щербенко Арт Центр*. 2017. URL: <https://www.shcherbenkoartcentre.com/uk/project/jurij-musatov/moi-gori/> (дата звернення: 01.10.2025).
10. Осадча О., Петрук Р. Творче становлення художника-кераміста Володимира Хижинського. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2024. Вип. 74. Т. 2. Ч. 2. С. 71–78. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/74-2-11>
11. Смирнова І. Форма неосязності: Історія київської керамістки Людмили Мешкової, чий дім зруйнував російський дрон. *Divoche.Media*. 26.06.2025. URL: <https://divoche.media/2025/06/26/forma-neosiazhnosti-istoriia-kyivskoi-keramistky-liudmyly-mieshkovoï-chyy-dim-zruynuvav-rosiyskiy-dron/> (дата звернення: 07.10.2025).
12. Сучасне українське декоративне мистецтво: збереження національної своєрідності в умовах глобалізації / Л. Бурковська та ін. Київ: Видавництво ІМФЕ, 2019. 240 с.
13. Хижинський В. Трансформації: дати волю фантазії. *Образотворче мистецтво*. 2017. № 3. С. 42–43.
14. Gao F., Hu J. Research on Interactive Ceramic Sculpture Based on Virtual Reality Technology. *Proceedings Volume 13560, International Conference on Computer Graphics, Artificial Intelligence, and Data Processing (ICCAID 2024)*. 135603Z (2025). <https://doi.org/10.1117/12.3061662>
15. Huang J., Simatrang S. The Research and Application of Intelligent Interactive Ceramic Installation Art in Vision, Hearing, and Touch. *Proceedings of the 2022 2nd International Conference on Computer Technology and Media Convergence Design (CTMCD 2022)*. Series: *Advances in Computer Science Research*. 17.12.2022. [https://doi.org/10.2991/978-94-6463-046-6\\_76](https://doi.org/10.2991/978-94-6463-046-6_76)
16. Korda, S. Missing Time. The Maidens. Serena Korda. Works. URL: <https://www.serenakorda.com/> (access date: 07.10.2025).
17. Oleksandr Miroshnychenko: [Artist profile]. *Artaxis*. 2016. URL: <https://artaxis.org/artist/oleksandr-miroshnychenko/> (access date: 01.10.2025).
18. *Pylnyk Art Ceramics*: [офіційний сайт Олі Пильник]. URL: <http://pylnyk.com.ua/> (дата звернення: 07.10.2025).
19. Serena Korda — Missing Time: Research project that explores a space at the intersection of ceramics, sound art, socially engaged practice and performance art. *Newcastle University. School of Arts & Cultures*. 2018. URL: <https://www.ncl.ac.uk/sacs/fine-art/research/beyond-discipline/missing-time/> (access date: 07.10.2025).
20. Suzanne Stumpf. *Ceramics Now*. 29.03.2012. URL: <https://www.ceramicsnow.org/suzannestumpf/> (access date 02.10.2025).
21. This interactive art installation is a study in magnetism. *Arduino*. 10.01.2023. URL: <https://blog.arduino.cc/2023/01/10/this-interactive-art-installation-is-a-study-in-magnetism/> (access date: 01.10.2025).

22. Treggiden K. Magnetised clay defies gravity to form ceramics by Jolan van der Wiel. *Dezeen*. 06.07.2014. URL: <https://www.dezeen.com/2014/07/06/jolan-van-der-wiel-magnetism-meets-architecture-ceramics/> (access date: 07.10.2025).

## REFERENCES

1. Boruta, L. (n. d.). Ofitsiina storinka v Instagram. [Official page]. Retrieved from <https://www.instagram.com/larysaboruta/> [in Ukrainian].
2. V Opishnomu vidkrylasia vystavka keramiky Hii Miminoshvili. (2018). [In Opishnia, an Exhibition of Ceramics by Hia Miminoshvili Opened]. *ArtUkraine*. Retrieved from <https://artukraine.com.ua/n/v-opishnomu-vidkrylasia-vistavka-keramiki-gii-miminoshvili/> [in Ukrainian].
3. Vystavka 20 nominantok i nominantiv Premii PinchukArtCentre 2025. Proekt Proximity of Touch. (2025, February). [Exhibition of 20 nominees for the PinchukArtCentre Prize 2025. Proximity of Touch Project]. *PinchukArtCentre*. Retrieved from <https://pinchukartcentre.org/exhibitions/vistavka-premiyi-pinchukartcentre-2025> [in Ukrainian].
4. Dvorak-Halik, O. (2022). Bezkinichni v bezkinichnomu II [Infinite in the Infinite II]. *Portfolio*. Retrieved from <https://surl.lt/sidnee> [in Ukrainian].
5. Eksperymentalna maisternia khudozhnoi keramiky ("Sofiiska honcharnia") — Istoriia. (2021, June 6 — 2022, October 30). [Experimental Workshop of Fine Ceramics (Sofiiska honcharnia) — History]. *Kataloh ukrainskoho mystetstva*: [forum]. Retrieved from <https://surl.lt/mngwcl> [in Ukrainian].
6. Zhurunova, T. (2024, April). Vakaliuk Valerii Anatoliiovych. *Encyclopedia of Modern Ukraine*. Retrieved from <https://esu.com.ua/article-32907> [in Ukrainian].
7. Marchenko, M. (2020, October 13). Keramichniyi interaktyv [Ceramic Interactivity]. *Den*. Retrieved from <https://day.kyiv.ua/article/kultura/keramichnyy-interaktyv> [in Ukrainian].
8. Musatov, Yu. (2018). In Progress. *Shcherbenko Art Centre*. Retrieved from <https://www.shcherbenkoartcentre.com/uk/project/jurij-musatov/in-progress/> [in Ukrainian].
9. Musatov, Yu. (2017). Moi hory [My Mountains]. *Shcherbenko Art Centre*. Retrieved from <https://www.shcherbenkoartcentre.com/uk/project/jurij-musatov/moi-gori/> [in Ukrainian].
10. Osadcha, O., Petruk, R. (2024). Tvorche stanovlennia khudozhnyka-keramista Volodymyra Khyzhynskoho [The Creative Formation of the Artist Ceramist Volodymyr Khyzhynsky]. *Humanities Science Current Issues*, 74(2), 71–78. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/74-2-11> [in Ukrainian].
11. Smyrnova, I. (2025, June 26). Forma neosiazhnosti: Istoriia kyivskoi keramisty Liudmyly Meshkovoi, chyi dim zruinuvav rosiyskyi dron [The Form of Neo-Sense: The Story of the Kyiv Ceramist Liudmyla Meshkovoi, Whose House Was Destroyed by a Russian Drone]. *Divoche.Media*. Retrieved from <https://divoche.media/2025/06/26/forma-neosiazhnosti-istoriia-kyivskoi-keramistky-liudmyly-mieshkovoi-chyy-dim-zruynuvav-rosiyskiy-dron/> [in Ukrainian].
12. Burkovska, L., Istomina, H., Kara-Vasyliieva, T., Klymenko, O., Kosytska, Z., Serzhant, L., Stepovyk, D., Studenets, N., & Chehusova, Z. (2019). Suchasne ukrainske dekorativne mystetstvo: zberezhenia natsionalnoi svoieridnosti v umovakh hlobalizatsii [Contemporary Ukrainian Decorative Art: Preservation of National Identity in the Conditions of Globalization]. Kyiv: Rylsky Institute of Art Studies, Folkloristics and Ethnology, NAS of Ukraine [in Ukrainian].
13. Khyzhynskiy, V. (2017). Transformatsii: Daty voliu fantazii [Transformations: Given the Will of Fantasy]. *Obrazotvorche mystetstvo*, 3, 42–43 [in Ukrainian].
14. Gao, F., Hu, J. (2025). Research on Interactive Ceramic Sculpture Based on Virtual Reality Technology. *Proceedings Volume 13560, International Conference on Computer Graphics, Artificial Intelligence, and Data Processing (ICCAID 2024)*. 135603Z. <https://doi.org/10.1117/12.3061662>

- 
15. Huang, J., Simatrang, S. (2022, December 17). The Research and Application of Intelligent Interactive Ceramic Installation Art. *Proceedings of the 2022 2nd International Conference on Computer Technology and Media Convergence Design (CTMCD 2022). Series: Advances in Computer Science Research*.  
[https://doi.org/10.2991/978-94-6463-046-6\\_76](https://doi.org/10.2991/978-94-6463-046-6_76)
  16. Korda, S. (n.d.). Missing Time. The Maidens. *Serena Korda. Works*. Retrieved from <https://www.serenakorda.com/>
  17. Oleksandr Miroshnychenko: [Artist profile]. (2016). *Artaxis*. Retrieved from <https://artaxis.org/artist/oleksandr-miroshnychenko/> [in Ukrainian].
  18. *Pylnyk Art Ceramics*: [Ofitsiyniy sait Oli Pylnyk / Official website of Olya Pylnyk]. Retrieved from <http://pylnyk.com.ua/> [in Ukrainian].
  19. Serena Korda — Missing Time: Research project that explores a space at the intersection of ceramics, sound art, socially engaged practice and performance art. (2018). *Newcastle University. School of Arts & Cultures*. Retrieved from <https://www.ncl.ac.uk/sacs/fine-art/research/beyond-discipline/missing-time/>
  20. Suzanne Stumpf. (2012, March 29). *Ceramics Now*. Retrieved from <https://www.ceramicsnow.org/suzannestumpf/>
  21. This interactive art installation is a study in magnetism. (2023, October 1). *Arduino*. Retrieved from <https://blog.arduino.cc/2023/01/10/this-interactive-art-installation-is-a-study-in-magnetism/>
  22. Treggiden K. (2014, July 6). Magnetised clay defies gravity to form ceramics by Jólán van der Wiel. *Dezeen*. Retrieved from <https://www.dezeen.com/2014/07/06/jolan-van-der-wiel-magnetism-meets-architecture-ceramics/>

**IULIIA GONCHAROVA, VOLODYMYR KHYZHYSKYI**  
**INTERACTIVE CERAMIC SCULPTURE FOR CONVEYING EMOTIONAL STATES**  
**THROUGH IMAGE TRANSFORMATION**

**Abstract.** The article explores modularity in ceramic sculpture as a phenomenon and its transformation in contemporary art. Ukrainian ceramists have long employed modular techniques in decorative, architectural, and landscape compositions, which are typically static and not designed for audience participation. The study identifies a lack of research on interactive ceramic sculptures or installations that allow viewers to alter the arrangement of modules—particularly in Ukraine—highlighting the need for further artistic and theoretical development in this area. Drawing on both Ukrainian and international examples, the research reveals the potential for personalizing artworks through modular components that can be rearranged according to the viewer’s emotional state. The article emphasizes the importance of developing interactive practices in contemporary ceramic sculpture as a synthesis of traditional craftsmanship and modern technology. This approach seeks to move from static modularity toward interactivity, where the viewer becomes a co-creator of the artistic process. Special attention is given to prospects for creating interactive objects that combine ceramic modules with diverse materials and digital technologies such as LEDs or sensors, opening new possibilities for socially engaging and emotionally resonant art. The study underlines the communicative potential of interactive ceramics and its role in fostering emotional engagement and the popularization of the medium.

*Keywords:* artistic ceramics, modularity, interactive ceramics, ceramic sculpture, interactive installations, audience interaction.

*Стаття надійшла до редакції 30.10.2025*