

СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ЕКСПОЗИЦІЙНО-ВІСТАВКОВОМУ ДИЗАЙНІ

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 розглянуто трансформацію експозиційно-виставкового дизайну в умовах цифрової епохи, де традиційна організація простору поступається місцем проектуванню імерсивних, багаторівневих середовищ, що поєднують наратив, просторово-візуальні рішення та інтерактивні технології. Проаналізовано роль цифрових інструментів, проекційних систем, mapping-технологій, сенсорних інтерфейсів, AR/VR/XR-середовищ і генеративних алгоритмів у формуванні нового типу аудиторного досвіду, орієнтованого на персоналізовану та тілесну взаємодію. Теоретичною основою дослідження є міждисциплінарні підходи музейних студій і медіа-мистецтвознавства, що дозволяють осмислити зміни у способах репрезентації, кураторській драматургії та функціях виставкових інституцій, які дедалі більше виступають як «платформи досвіду». На прикладі простору Superblue Miami проаналізовано дві моделі сучасного експозиційного середовища: біометрично інтерактивну та алгоритмічно-генеративну. Зроблено висновок, що сучасний виставковий дизайн зміщується від демонстрації статичних об'єктів до створення динамічних середовищ, заснованих на інтерактивності, мультисенсорності та міждисциплінарній співпраці.

Ключові слова: експозиційно-виставковий дизайн, імерсивне середовище, інтерактивність, цифрові технології, мультимедійні інсталяції, просторовий досвід, Superblue Miami, медіамистецтво.

Сучасний експозиційно-виставковий дизайн у цифрову епоху розглядається вже не тільки як організація простору й розміщення об'єктів, а як проектування багаторівневих імерсивних середовищ, у яких наратив, просторово-візуальні рішення та інтерактивні технології утворюють єдиний досвід для відвідувача. Ця трансформація включає застосування широкого спектра цифрових технологій – від проекційних систем і mapping-рішень до сенсорних інтерфейсів, AR/VR/XR-середовищ і алгоритмічних (генеративних) систем, що змінює параметри часу,

масштабу й участі аудиторії в експозиції; роль інституції при цьому перетворюється з «представника об'єктів» на «платформу досвіду» [1].

Теоретичною опорою для практик виставкового дизайну стають міждисциплінарні підходи, які поєднують музейні студії, медіа-мистецтвознавство: вони дають інструменти для аналізу, як технологічні рішення формують смисли, а також вказують на супутні виклики – етичні питання репрезентації, проблеми збереження цифрового арту та доступності. Останні рецензії та порівняльні дослідження відокремлюють поняття «virtual exhibition» (онлайн-представлення) і «immersive exhibition» (фізичні/гібридні простори, що занурюють відвідувача) і наголошують на необхідності системного підходу до проектування, який поєднує технічну інфраструктуру, кураторську драматургію й виміри аудиторного досвіду [2].

Superblue Miami представляє собою приклад нового типу експозиційно-виставкового простору, де кураторська програма і технологічні рішення інтегровані з метою створення імерсивного досвіду, який «завершує» сам відвідувач. Це приватний центр сучасного мистецтва у Майамі, що спеціалізується на масштабних інсталяціях, які поєднують мистецтво, технології та перформативні медіа. Простір позиціонує себе як «лабораторія досвідів», де художники отримують можливість реалізовувати роботи, неможливі у традиційних музейних умовах. Однією з найвідоміших експозицій Superblue Miami є інсталяція Rafael Lozano-Hemmer «Pulse Topology» (рис. 1), що складається з приблизно трьох тисяч світлодіодних ламп, які реагують на біометричні дані відвідувача — його серцебиття, зафіксоване спеціальним сенсором, передається на мережу світлових модулів і утворює унікальну архітектуру світла. Біометричні імпульси формують постійно змінну «світлову хмару», де кожен новий пульс витісняє попередній, створюючи «хроніку присутності» людей у просторі [3].

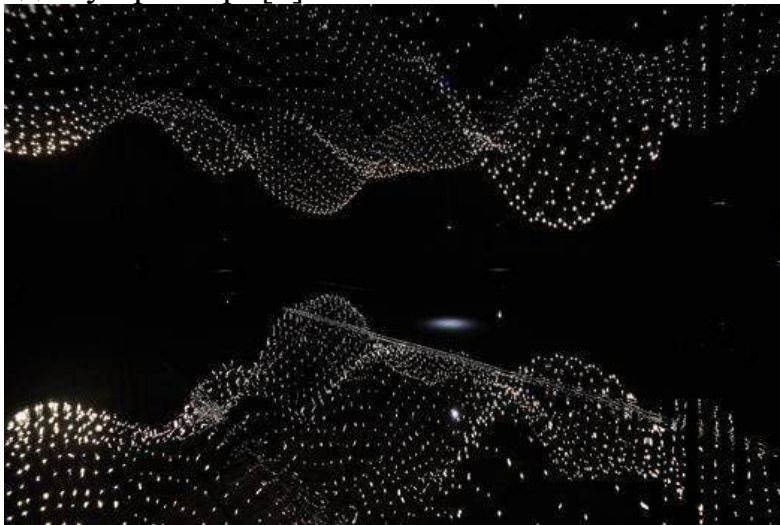


Рис. 1 «Pulse Topology» Rafael Lozano-Hemmer

Таке використання біометричних сенсорів, синхронізованих контролерів та алгоритмів передачі сигналу демонструє, як сучасний виставковий дизайн переходить від репрезентації об'єкта до репрезентації даних, що виникають у

момент взаємодії між глядачем та середовищем. У контексті просторового дизайну «Pulse Topology» впроваджує модель «живої» експозиції: простір не є статичною декорацією, а знаходиться у постійній динаміці, на яку впливає кожен відвідувач. Це створює новий тип аудиторного досвіду — персоналізованого, тілесного та одночасно колективного, коли індивідуальний біометричний параметр стає частиною загальної світлової композиції.

Другою ключовою експозицією є комплекс цифрових інсталяцій teamLab «Between Life and Non-Life» (рис. 2), що поєднує інтерактивні проекції, алгоритмічну генерацію зображень і сенсорні технології для створення середовища, яке реагує на рухи та присутність людини. У цих роботах teamLab використовує сервіси реального часу, системи просторового відстеження, багатоканальні проектори та генеративні алгоритми, що формують нескінченний візуальний цикл, де жодна композиція не повторюється двічі. Важливо, що у teamLab відсутнє поняття «екрану». Замість цього використовується архітектура простору як носій зображення: підлога, стіни і навіть повітряні об'єми стають частиною мультимедійної проекції [4].

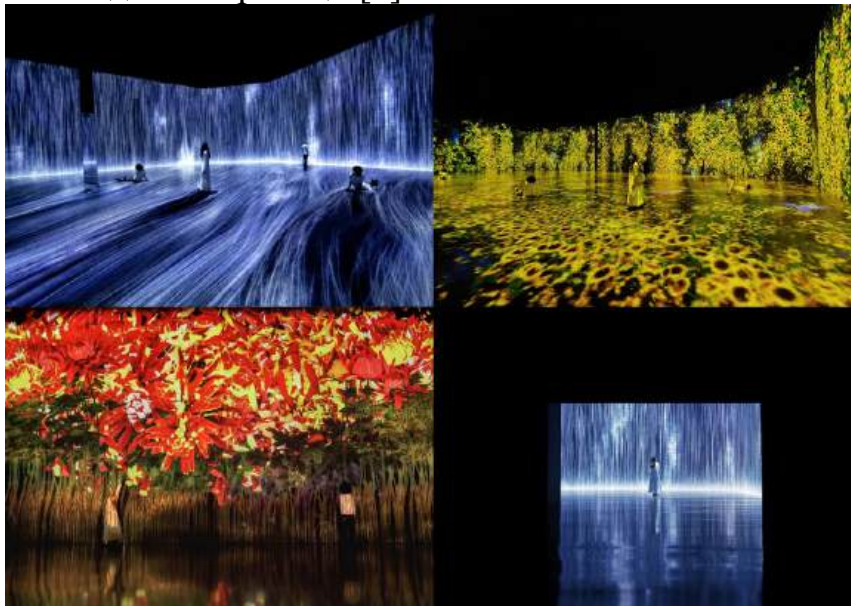


Рис. 2 «Between Life and Non-Life» teamLab

Інтерактивність полягає не в прямій «командній» взаємодії, а у впливі присутності: коли людина торкається проекції або рухається простором, алгоритми змінюють траєкторію руху світла, води, хмар чи інших цифрових форм. Такий підхід демонструє принципово нову модель виставкового дизайну, де простір мислиться як цифрова екосистема, а відвідувач — як активний елемент, що змінює її стан.

У сумі ці дві експозиції демонструють два стратегічні напрями розвитку сучасного експозиційно-виставкового дизайну. Перший — біометрична інтерактивність («Pulse Topology»), яка вводить у мистецький простір фізіологічні дані людини та розширює поняття участі: глядач не просто взаємодіє з роботою, тобто робота стає продовженням його тіла. Другий — алгоритмічна/генеративна екосистема (teamLab), що перетворює експозицію на

середовище, де фізичне і цифрове існують нерозривно та змінюються від рухів і поведінки відвідувачів. Обидва приклади підкреслюють, що сучасний виставковий дизайн все менше залежить від статичних об'єктів і все більше від технологій реального часу, мультисенсорних рішень та інтерактивних сценаріїв. Такий підхід вимагає не лише художнього бачення, а й тісної співпраці з інженерами, програмістами, світлотехніками та фахівцями з UX, адже експозиція стає комплексною системою, яка повинна працювати стабільно, безпечно й масштабовано.

Список використаних джерел

1. New Media Art and the Gallery in the Digital Age – Tate Papers | Tate. Tate. URL: <https://www.tate.org.uk/research/tate-papers/02/new-media-art-and-the-gallery-in-the-digital-age> (date of access: 24.11.2025).
2. López-Rodríguez M., Rodríguez-Pérez V., Rodríguez A. F. L. Immersive and virtual exhibitions: A reflection on... art?. Arts & Communication. 2024. P. 3688. URL: <https://doi.org/10.36922/ac.3688> (date of access: 24.11.2025).
3. Superblue Miami | Experience Guide | Rafael Lozano-Hemmer's Pulse Topology. Superblue | Immersive Art Experiences. URL: <https://www.superblue.com/miami/experience-guide/rafael-lozano-hemmer> (date of access: 24.11.2025).
4. Superblue Miami | Experience Guide | teamLab's Between Life and Non-Life. Superblue | Immersive Art Experiences. URL: <https://www.superblue.com/miami/experience-guide/teamlab-between-life-and-non-life> (date of access: 24.11.2025).

DOI 10.70286/ISU-28.01.2026.003

CAD-ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ІНСТРУМЕНТ ПРОЕКТУВАННЯ ЮВЕЛІРНИХ ПРИКРАС У СТИЛІСТИЦІ КОНСТРУКТИВІЗМУ

Бойко Дар'я Володимирівна

асистент

Кафедра Дизайну та 3D моделювання

Харківський національний університет міського господарства

ім. О.М. Бекетова м. Харків, Україна

Гулевська Марія Юріївна

здобувачка вищої освіти

Сучасний стан ювелірної галузі, згідно з дослідженнями Венді Йозерс та Альби Каппельєрі, характеризується переходом від традиційного сприйняття комп'ютерного проектування як допоміжного сервісу до його визнання як фундаментального художнього середовища [1]. У контексті стилістики