

5. Autodesk Inventor. Відеоматеріали з демонстрації можливостей програми [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.youtube.com/watch?v=jpl5S5RKnvs> (дата звернення: 03.02.2026).
6. Савченко Л. М. Створення 3D-моделей, анімації та візуальних ефектів для рекламного ролика промислової компанії / Л. М. Савченко, Д. В. Воронцова, О. О. Дрозденко // Матеріали конференції MicroCAD–2015. – 2015. – С. 120–124.
7. Козловська К. А., Колендовська М. М. Сучасні тенденції в анімації: гібридна анімація (2D + 3D) / К. А. Козловська, М. М. Колендовська // Інформаційні проблеми теорії акустичних, радіоелектронних і телекомунікаційних систем (IPST-2025): тези доп. – Харків : НТУ “ХПІ”, 2025. – С. 63–65.

DOI 10.70286/ISU-04.02.2026.005

ІНТЕРАКТИВНА ЕКСПОЗИЦІЯ ЯК ФОРМА ДІАЛОГУ З ВІДВІДУВАЧЕМ

Вергунов Сергій Віталійович

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

Вергунова Наталія Сергіївна

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

Горожанкіна Анастасія Олександрівна

здобувачка вищої освіти бакалаврського рівня

Харківський національний університет

міського господарства імені О. М. Бекетова

м. Харків, Україна

Анотація: У тезах розглядається інтерактивна експозиція як сучасна форма комунікації, спрямована на встановлення діалогу між музеєм і відвідувачем. Метою даних тез є аналіз інтерактивних експозицій на прикладах відомих музеїв та виставок, які використовують різні моделі взаємодії з відвідувачем. Особлива увага приділяється ролі інтерактивних елементів у активізації пізнавальної діяльності, формуванні індивідуального досвіду сприйняття та розширенні освітнього потенціалу музею. Підкреслюється значення просторових, світлових і мультимедійних рішень як складових експозиційного дизайну.

Ключові слова: інтерактивна експозиція, музей, музейна комунікація, експозиція, експозиційний дизайн, діалог, інтерпретація, відвідувач.

В сучасному світі музеї та виставки дедалі частіше функціонують як простір активної взаємодії, у якому формуються нові форми комунікації між експозицією та публікою. У цьому контексті особливого значення набувають інтерактивні експозиції, що поєднують музейні предмети з мультимедійними, просторовими та ігровими елементами. Розвиток цифрових технологій суттєво

вплинув на експозиційні стратегії провідних музеїв світу. Інтерактивність стала інструментом не лише привернення уваги, а й осмисленої участі відвідувача у створенні власного темпу та глибини пізнання матеріалу. Саме через взаємодію з експонатами музейний простір перетворюється на середовище індивідуального досвіду, що виходить за межі традиційного споглядання [1].

Розгляд конкретних прикладів дозволяє виявити основні принципи побудови інтерактивного експозиційного середовища, а також оцінити їх вплив на сприйняття інформації та формування досвіду публіки.

Одним з музеїв, що активно використовує інтерактивні експозиції є Exploratorium у Сан-Франциско. Кожен експонат музею викликає у відвідувача запитання: «Що станеться, якщо я зроблю це?», «Чому це сталося?», «Чи можу я відтворити цей результат?» (рис.1.1). Чіткі інструкції є відсутніми навмисно, це заохочує відвідувача формулювати власні гіпотези та робити власні висновки, роблячи процес навчання глибоко особистим та незабутнім. Exploratorium поділено на кілька тематичних галерей. Кожна галерея є окремим простором діалогу між експонатом і відвідувачем. «Галерея людських феноменів» присвячена тому, як людина сприймає світ і взаємодіє з ним. Експонати досліджують зір, слух, координацію рухів, соціальні взаємодії та поведінку. Взаємодія з об'єктами стимулює відвідувача замислитись про власні фізіологічні та когнітивні реакції. «Галерея майстерні» є своєрідною творчою лабораторією, де відвідувач може створювати, експериментувати, моделювати й будувати власні об'єкти. Створення конкретних артефактів сприяє креативному мисленню. У «Галереї сприйняття та відображення» експонати вивчають, як світло, форми та оптичні ілюзії впливають на наше сприйняття. Взаємодія із дзеркалами, світлом і тінями ставить під сумнів автоматичні уявлення про реальність та стимулює рефлексію. «Галерея живих систем» пропонує безпосередній контакт із природними феноменами. Взаємодія з живими матеріалами розвиває емпатію та розуміння біологічних процесів. «Відкриті експонати» використовують навколишнє середовище – вітер, воду, погоду та інші природні фактори як частину експерименту [2].



Рис. 1.1. Інсталяції Exploratorium, Сан-Франциско

ArtScience Museum у Сінгапурі – є першим музеєм у світі, який своїм завданням ставить вивчення ролі творчого процесу в науці та мистецтві та його вплив на свідомість суспільства.

Сама будівля музею має оригінальний вигляд, натхненна формою лотоса в повному розквіті і спроектована відомим архітектором Моше Сафді. Кожна

«гілка» будівлі містить окрему галерею з мансардними вікнами, що освітлюють вигнуті внутрішні стіни, створюючи драматичний силует на горизонті (рис.1.2).



Рис. 1.2. Будівля музею ArtScience Museum, Сінгапур

Постійна інтерактивна виставка музею «Світ майбутнього» займає велику частину галерейного простору та оформлена як динамічний цифровий світ. Кожен крок або рух відвідувача впливає на візуальні та звукові ефекти, цифрові проєкції розвиваються в реальному часі відповідно до дій людини. Це створює ілюзію, що глядач стає частиною самої експозиції. Однією з ключових інсталяцій є «Crystal Universe» – величезна інсталяція з тисяч світлодіодних світел, що реагують на присутність відвідувачів, створюючи ефект «прогулянки серед галактик» (рис.1.3).



Рис. 1.3. Інсталяція «Crystal Universe», ArtScience Museum, Сінгапур

«Sketch Aquarium» – інтерактивна зона, де відвідувач може намалювати вигадану істоту на папері, відсканувати зображення і побачити її плаваючою в цифровому акваріумі (рис.1.4).



Рис. 1.4. Інсталяція «Sketch Aquarium», ArtScience Museum, Сінгапур

«City in Nature» і «Exploring New Frontiers» – тематичні світи, які показують зв'язок людини з природою і технологіями. City in Nature натхненний

важливістю біорізноманіття для ідентичності Сінгапуру. Відвідувач може поспостерігати за сезонними квітами в безперервному циклі життя та відродження. Кожен крок відвідувача створює вихрі під ногами [3].

ArtScience Museum демонструє, як цифрові медіа можуть стати містком між мистецтвом і наукою, а традиційний музей може стати місцем, де активна участь, дослідження, гра та креативність стають невід'ємною частиною досвіду.

Museum of Optical Illusions, Сараєво – є ще одним прикладом музею, який використовує нестандартні рішення для експозицій, зокрема оптичні ілюзії. Музей містить кімнати, такі як: Ігрова кімната з головоломками, Нескінченна дискотека, Перевернута кімната, Кімната антигравітації, Покерна кімната, Ультрафіолетова кімната, Голограми, Чарівний диван, Нескінченний тунель, Бездонна криниця, Освітлені ілюзії тощо.

Одна з найвідоміших інсталяцій – «The Upside-Down Room». Інсталяція знаходиться в звичайній кімнаті, але меблі й предмети розташовані на стелі, а підлога порожня. Кімната створює враження, ніби відвідувач ходить по стелі. Звичні орієнтири змінюються, що змушує мозок переосмислити стандартні сенсорні сигнали (рис.1.5).



Рис. 1.5. Інсталяція «The Upside-Down Room», Museum of Optical Illusions, Сараєво

Інсталяція «The Anti-gravity Room» змінює уявлення про гравітацію: підлога нахилена, і здається, що людина стоїть під дивним кутом, а предмети «виснуть у повітрі» (рис.1.6).



Рис. 1.6. Інсталяція «The Anti-gravity Room», Museum of Optical Illusions, Сараєво

«The Neverending Disco» являє собою кімнату з дзеркалами та світловими елементами створює враження нескінченної поверхні. Кімната «The Bottomless Well» створює ілюзію вертикальної прірви, чорної діри під ногами, у яку ніхто

не провалюється. «The Magic Couch» – спеціальна зона із «магічним» диваном. У «Holograms & 3D Images» використовуються технології голографії або 3D-ефекти на плоских поверхнях, створюючи ілюзію об'ємності чи руху там, де його немає фізично [4].

Однією з ключових рис Museum of Optical Illusions є те, що відвідувач не просто бачить оптичні ілюзії, а стає їх учасником, адже в кожній зоні можна робити фотографії.

Висновок

Аналіз практик таких інституцій, як Exploratorium, ArtScience Museum та Museum of Optical Illusions, дозволяє зробити ґрунтовний висновок: інтерактивна експозиція сьогодні є фундаментальною формою комунікації між музеєм і відвідувачем. Інтерактивний простір дозволяє вести активний діалог з відвідувачем, на відміну від традиційної експозиції, де відвідувач є пасивним спостерігачем. Інтерактивні експозиції розширюють освітній потенціал музею. Вони апелюють до різних типів мислення – візуального, кінестетичного, емоційного, ігрового – і тому є інклюзивнішими та ефективнішими для різних вікових і соціальних груп. Відвідувач не отримує готову відповідь, а сам формує розуміння через власний досвід, що сприяє глибшому та тривалішому засвоєнню інформації. Інтерактивність також дозволяє створити емоційний, персоналізований зв'язок відвідувача з експозицією. Такий досвід формує сильну емоційну пам'ять, підвищує залученість і перетворює музейне відвідування на подію, а не на формальний акт споглядання.

Список використаних джерел

1. Дін Девід, «Museum Exhibition: Theory and Practice», 1994. URL: https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9781134895205_A24757551/preview-9781134895205_A24757551.pdf (дата звернення 20.12.2025)
2. Дослідницький центр Сан-Франциско: Відкрийте для себе провідний інтерактивний музей науки та мистецтв. URL: <https://www.travelated.com/uk/spolucheni-shtati-ameriki/kaliforniia/san-frantsisko/doslidnitskii-tsentr-san-frantsisko-vidkriite-dlia-sebe-providnii-interaktivnii-muzei-nauki-ta> (дата звернення 20.12.2025)
3. ArtScience museum. URL: <https://www.marinabaysands.com/museum.html> (дата звернення 20.12.2025)
4. Destination Sarajevo. URL: <https://sarajevo.travel/en/things-to-do/museum-of-optical-illusions/1373> (дата звернення 20.12.2025)