

SECTION: ART HISTORY AND LITERATURE

DOI 10.70286/ISU-01.04.2026.004

МУЗЕЙ ARS ELECTRONICA CENTER, ЯК ПРИКЛАД СТАЛОГО ДИЗАЙНУ КОМПОЗИЦІЙ

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 проаналізовано музей Ars Electronica Center як зразок сталого експозиційно-виставкового дизайну, що поєднує архітектурні, технологічні та комунікаційні рішення у цілісну модель сучасного музейного простору. Розкрито роль інтерактивності, імерсивних технологій і адаптивних експозицій у формуванні активної участі відвідувача та довготривалого освітнього ефекту. На прикладі ключових експозицій і просторових рішень показано, що сталий дизайн у музейному середовищі реалізується не лише через екологічні аспекти, а й через гнучкість, актуальність і здатність експозиції реагувати на наукові, соціальні та культурні виклики сучасності.

Ключові слова: Ars Electronica Center, сталий дизайн, експозиційно-виставковий дизайн, інтерактивні музеї, імерсивні технології.

Сучасний музей дедалі частіше постає не лише як простір збереження експонатів, а як динамічне середовище взаємодії людини з ідеями, технологіями та культурними процесами. У цьому контексті сталий дизайн експозицій набуває особливого значення, поєднуючи інноваційні підходи, екологічну відповідальність і довготривалу актуальність простору. Музей Ars Electronica Center є показовим прикладом такого підходу, демонструючи сучасну модель експозиційного дизайну на перетині мистецтва, науки й технологій.

Ars Electronica Center у місті Лінц (Австрія) є класичним прикладом інноваційного музейного простору, орієнтованого на сталий дизайн експозицій, що поєднує освітню, соціальну та технологічну функції в одному комплексі. Він позиціонується як «Музей майбутнього» з широкою тематичною панорамою – від штучного інтелекту, нейробіоніки та автономних систем до змін клімату та біоетики, з акцентом на активну участь відвідувачів у створенні знань, а не лише на пасивному сприйнятті експонатів. Такий підхід передбачає, що музей стає не

тільки платформою для демонстрації технологій і мистецтва, але й простором рефлексії, освіти й соціального діалогу про актуальні проблеми сучасності.

Архітектурно-експозиційна структура Ars Electronica Center створена таким чином, щоб максимально сприяти сталому й інтерактивному досвіду відвідувачів: будівля, розроблена архітекторами Treusch architecture і відкрита у 2009 році після реконструкції, містить близько 3000 м² виставкових площ, лабораторії досліджень і майданчики для громадських заходів. Суцільна скляна оболонка будівлі – це не лише конструктивний елемент, а сам по собі інтерактивний «медіапростір»: кожна з 1100 скляних панелей обладнана світлодіодними індикаторами, що дозволяють перетворювати фасад на динамічний дисплей для візуалізації даних, мистецьких проєктів і комунікацій з містом [1]. Такий фасад робить музей «частиною міського середовища і громадського дискурсу», а не окремою «чорною скринькою» для культурного контенту.

Однією з ключових складових сталого дизайну експозицій є інтерактивність і участь відвідувача у створенні змісту. Замість традиційних виставкових майданчиків з розташованими об'єктами на п'єдесталах, Ars Electronica Center пропонує широкий спектр інтерактивних виставок і лабораторій, де відвідувач не лише сприймає інформацію, а й взаємодіє з нею. Наприклад, виставка Connected Earth у співпраці з Австрійським фондом клімату та енергетики демонструє взаємозв'язки природних систем Землі через інтерактивні установки, датові візуалізації, арт-об'єкти та наукові станції, що акцентують увагу на ролі людини у глобальних екологічних процесах (рис. 1). Ця експозиція дає можливість гостям не лише спостерігати за складними системами, а й свідомо взаємодіяти з ними. Наприклад, через моделі зеленого водню, мультитач-інформаційні станції та навіть гру в стилі Minecraft, присвячену виробництву зелених енергоресурсів, що перетворює складні наукові дані на досвід, доступний для дітей і дорослих [2].



рис. 1 Ex.A.R.U. Dorotea Dolinšek

Такі інтерактивні формати експозицій відповідають сучасним підходам сталого музейного дизайну, де ключовим є не лише утримання уваги відвідувача,

а формування компетенцій, розуміння та критичного мислення щодо технологічних і соціальних викликів. Сталий музейний простір за такою моделлю зосереджується на здатності кожного відвідувача активно конструювати знання, а не пасивно їх споживати, що важливо для сприяння довготривалим змінам у сприйнятті складних тем.

Особливу роль у цій екосистемі займає простір Deer Space 8K, де застосовується технологія високої роздільної здатності проекцій для створення іммерсивних візуальних середовищ, що занурюють глядача у віртуальні світи, пов'язані як з науковими концепціями (наприклад, космос, нейронауки), так і з художніми сенсами [3]. Такий простір дозволяє розширити межі традиційного експонування, створюючи колективний досвід, що важко відтворити у класичних музейних форматах.

Досвід Ars Electronica Center має вагоме значення для розвитку сучасного експозиційного дизайну, оскільки на практиці демонструє перехід музею від традиційної репрезентативної моделі до формату активного, відкритого та сталого культурного середовища. У сучасних умовах, коли музеї дедалі частіше реагують на глобальні технологічні, екологічні та соціальні виклики, Ars Electronica Center виступає показовим прикладом того, як експозиційний дизайн може не лише відображати ці процеси, а й формувати критичне ставлення до них. Саме тому його досвід розглядається не як окремий успішний кейс, а як орієнтир для трансформації музейного простору.

Одним із найвагоміших внесків Ars Electronica Center у розвиток експозиційного дизайну, як вже зазначалося, є переосмислення ролі відвідувача. Цей підхід яскраво простежується на прикладі постійної експозиції Understanding AI, де складні принципи роботи штучного інтелекту подаються не через статичні інформаційні панелі, а через інтерактивні інсталяції, що дозволяють відвідувачеві безпосередньо взаємодіяти з алгоритмами, нейронними мережами та системами машинного навчання (рис. 2). Такий формат змінює саму логіку експозиційного дизайну: відвідувач не споживає готові знання, а самостійно досліджує, ставить питання й формує власне розуміння теми, що відповідає сучасним освітнім і культурним вимогам до музейного простору [4;5].

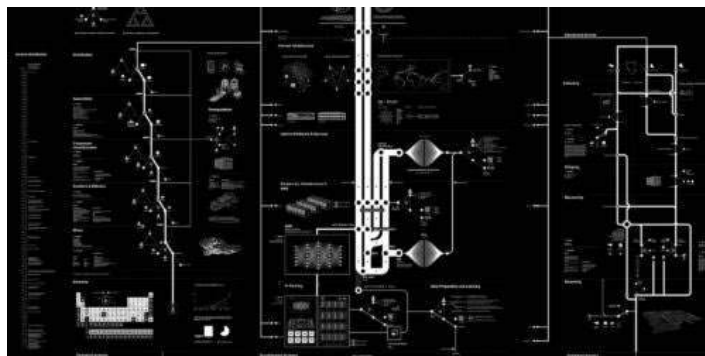


рис. 2 Anatomy of an AI Vladan Joler, Kate Crawford

У зв'язку з цим особливої актуальності набуває ще один аспект, який Ars Electronica Center послідовно розвиває, гнучкість та адаптивність експозиційного

дизайну. Експозиції тут не є фіксованими або завершеними структурами, а функціонують як змінні системи, що можуть оновлюватися відповідно до розвитку науки, технологій і суспільних дискусій. Такий підхід сприяє сталості не лише в культурному, а й у практичному сенсі, адже дозволяє уникати постійної повної реконструкції експозицій, подовжуючи їхній життєвий цикл та раціонально використовуючи ресурси. Саме ця модель дедалі частіше запозичується сучасними музеями та виставковими просторами, орієнтованими на цифрові й мультимедійні формати [6].

Ця інтеграція з міським і соціальним контекстом тісно пов'язана з освітньою функцією, яка є ще одним важливим напрямом впливу Ars Electronica Center на розвиток сучасного експозиційного дизайну. Завдяки лабораторіям, воркшопам, імерсивним просторам та програмам для різних вікових груп експозиція тут сприймається не як набір інформаційних блоків, а як процес навчання та спільного пізнання. Такий підхід сприяє формуванню довготривалого ефекту від музейного досвіду та відповідає концепції сталого дизайну, орієнтованого на розвиток знань, відповідального мислення й соціальної свідомості.

Узагальнюючи, можна стверджувати, що Ars Electronica Center робить суттєвий внесок у формування сучасного експозиційного дизайну, демонструючи, що сталість у музейному середовищі є результатом комплексної взаємодії архітектури, технологій, дизайну, освіти та соціальної комунікації. Саме така інтегрована модель дозволяє музеям залишатися актуальними в умовах стрімких змін і водночас виконувати свою культурну та суспільну місію. Досвід Ars Electronica Center може слугувати основою для подальшого розвитку експозиційного дизайну як інструменту осмислення сучасності та відповідального проєктування майбутнього.

Список використаних джерел

1. Exhibitions. Ars Electronica Center.
URL: <https://ars.electronica.art/center/en/exhibitions/> (date of access: 09.01.2026).
2. Connected Earth. Ars Electronica Center.
URL: <https://ars.electronica.art/center/en/connected-earth/> (date of access: 09.01.2026).
3. Ars Electronica Center. Willkommen in Linz! » Linz Tourismus.
URL: <https://www.linztourismus.at/en/leisure/discover-linz/museums-and-exhibitions/ars-electronica-center> (date of access: 09.01.2026).
4. Qiying H., Kosenko D. A comprehensive review of interactive digital exhibition design based on visitor experience. Theory and practice of design. 2024. No. 32. P. 183–191. URL: <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2024.32.22> (date of access: 09.01.2026).
5. Understanding AI. Ars Electronica Center.
URL: <https://ars.electronica.art/center/en/understanding-ai/> (date of access: 09.01.2026).
6. Zhao J., Yezhova O. Design of applications for access to digital art works in online museums. Art and design. 2024. No. 1. P. 68–77. URL: <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2024.1.6> (date of access: 09.01.2026).