

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІСОТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ

Навчально-науковий інститут деревообробних технологій і дизайну

Кафедра дизайну

**ШИПКА  
ВОЛОДИМИР СТЕПАНОВИЧ**

УДК 7.05:316.42:001.89:62:008

Кваліфікаційна робота магістерського рівня вищої освіти  
**Дизайн мобільного модульного центру як основа  
формування  
міжкультурного експозиційного середовища**

**Mobile modular center design as a basis for forming an intercultural  
exhibition environment**

спеціальність 022 «Дизайн»  
галузь знань 02 «Культура і мистецтво»

Львів – 2025

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
**НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІСОТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ**  
 Навчально-науковий інститут деревообробних технологій і дизайну

Кафедра \_\_\_\_\_ дизайну  
 Другий рівень вищої освіти \_\_\_\_\_ магістр  
 Спеціальність \_\_\_\_\_ 022 «Дизайн»

**ЗАТВЕРДЖУЮ**

Завідувач кафедри

д. пед. н., проф. Прусак В.Ф.

« 22 » 07 2025 р.

**ЗАВДАННЯ**  
**НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА**

Шинка Володимир Степанович  
 (прізвище, ім'я, по-батькові)

1. Тема роботи Дизайн мобільного мультимедійного центру як основа формування міжкультурного експозиційного середовища

Науковий керівник роботи кадр. мистецтво-знавець, проф. Фрокошук Т.

Затверджені наказом університету № С-455 від 24 липня 2025 року.

2. Термін подання кваліфікаційної роботи до захисту 10 грудня 2025 р.

3. Вихідні дані роботи є - наркові та аналітичні рішення з дизайну середовища, експозиційного та мультимедійного дизайну, міжкультурної комунікації, а також, сучасні проєктні практики мобільних мультимедійних платформ і міжнародний рівень та авторські перуносвідки напручування зображення.

4. Зміст теоретичної частини (розділи, які потрібно розробити) \_\_\_\_\_  
Розділ 1 - Аналіз дисциплін та методологічні засоби розробки.  
Розділ 2 - Теоретичні основи та світовий рівень цифрових мультимедійних та мобільних експозицій.  
Розділ 3 - Особливості ролі мобільного мультимедійного експозиційного середовища.  
Розділ 4 - Парадигми об'єктивності та виклики цифрових експозицій.  
Розділ 5 - Авторська дизайн-розробка моб. експозиційного середовища.

5. Перелік практичної частини (графічний матеріал) \_\_\_\_\_

*Інформаційний банк з акотованими  
викладачем змісту наукових та  
науково-методичній авторського рецензи-  
проекту.*

6. Дата видачі завдання 27 липня 2025 р.

Науковий керівник роботи \_\_\_\_\_

*В. Шиня*  
(підпис)

### КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Термін виконання етапів роботи	Примітка
1	Інформаційний пошук.	вересень	<i>виконано</i>
2	Формування зібраного матеріалу та визначення головних складових	вересень-жовтень	<i>виконано</i>
3	Написання вступу.	жовтень	<i>виконано</i>
4	Написання основної частини та перед проектній пошук.	жовтень-листопад	<i>виконано</i>
5	Написання висновків, оформлення списку використаних джерел та додатків.	листопад-грудень	<i>виконано</i>
6	Оформлення рукопису кваліфікаційної роботи, перевірка на антиплагіат теоретичної частини. Виконання практичної частини.	грудень	<i>виконано</i>
7	Рецензування, оформлення презентації та захист.	грудень	<i>рецензовано до захисту</i>

Здобувач РВО «Магістр» \_\_\_\_\_

*В. Шиня*  
(підпис)

Науковий керівник роботи \_\_\_\_\_

*В. Шиня*  
(підпис)

## ЗМІСТ

ВСТУП .....	6
<b>РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ ДЖЕРЕЛ ТА МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ</b> .....	<b>11</b>
1.1. Аналіз джерельної бази дослідження .....	11
1.2. Методологічні засади та методичний інструментарій дослідження ... ..	14
Висновки до першого розділу .....	18
<b>РОЗДІЛ 2. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ТА СВІТОВИЙ ДОСВІД МУЛЬТИМЕДІЙНИХ МОБІЛЬНИХ ЕКСПОЗИЦІЙ</b> .....	<b>19</b>
2.1. Мультимедійність у просторово-комунікаційних практиках: теоретичні підходи .....	19
2.2. Мобільні модульні простори: історія, класифікація, сучасні тенденції .....	23
2.3. Світовий досвід мобільних мультимедійних експозицій та особливості їхнього культурного сприйняття .....	27
Висновки до другого розділу .....	30
<b>РОЗДІЛ 3. ОСОБЛИВОСТІ ДИЗАЙНУ МОБІЛЬНОГО МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ЕКСПОЗИЦІЙНОГО СЕРЕДОВИЩА</b> .....	<b>31</b>
3.1. Засади формування міжкультурного експозиційного середовища .....	31
3.2. Типологія мультимедійних та інтерактивних засобів у мобільних експозиційних структурах .....	36
3.3. Інтерактивність як механізм міжкультурного діалогу в мобільному модульному середовищі .....	41
Висновки до третього розділу .....	44
<b>РОЗДІЛ 4. ПАРАДИГМИ АВТЕНТИЧНОСТІ ТА ВИКЛИКИ ЦИФРОВОЇ</b>	

<b>РЕПРЕЗЕНТАЦІЇ В ДИЗАЙНІ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ЕКСПОЗИЦІЙ.....</b>	<b>46</b>
4.1. Концептуальні підходи до автентичності культурної репрезентації в мультимедійних експозиціях .....	46
4.2. Виклики цифрової репрезентації та чинники втрати автентичності культурного змісту .....	49
4.3. Мобільність і модульність експозиційного середовища як фактори впливу на культурний контекст .....	52
4.4. Принципи забезпечення автентичності культурної репрезентації в дизайні цифрових та мультимедійних експозицій .....	56
Висновки до четвертого розділу .....	58
<b>РОЗДІЛ 5. АВТОРСЬКА ДИЗАЙН-РОЗРОБКА МОБІЛЬНОГО МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ЕКСПОЗИЦІЙНОГО СЕРЕДОВИЩА.....</b>	<b>60</b>
5.1. Концепція проєкту мобільної мультимедійної експозиції .....	60
5.2. Просторово-функціональна модель мобільного експозиційного середовища .....	61
5.3. Мультимедійні та інтерактивні рішення .....	63
5.4. Візуалізація, 3D-модель та опис експозиційного маршруту .....	65
Висновки до п'ятого розділу .....	66
<b>ВИСНОВКИ .....</b>	<b>67</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ .....</b>	<b>69</b>
<b>ДОДАТКИ .....</b>	<b>79</b>
<b>АНОТАЦІЇ.....</b>	<b>84</b>

## ВСТУП

**Актуальність дослідження.** У XXI столітті мультимедійні технології суттєво трансформують підходи до презентації культурного контенту, створення виставкового середовища та організації музейних практик. Мультимедійні експозиції стають не лише інструментом передачі інформації, але й платформою для діалогу, інтерактивної взаємодії та міжкультурної комунікації. Завдяки візуальним, аудіальним, цифровим та інтерактивним засобам вони здатні долати мовні, географічні та культурні бар'єри, створюючи універсальні канали сприйняття.

Зростання мобільності й глобалізаційних процесів стимулювало появу мобільних модульних експозиційних рішень, які можуть функціонувати незалежно від стаціонарних інституцій. Такі простори дозволяють поширювати культурні наративи, освітні ініціативи та мистецькі практики в різних країнах і соціальних групах. Мобільні центри культури, пересувні мультимедійні виставки, модульні павільйони на міжнародних фестивалях — усе це засвідчує нову парадигму експозиційної діяльності.

Водночас постає проблема автентичності, що особливо актуальна у мобільних мультимедійних проєктах. Поєднання цифрових реконструкцій, інтерактивних інсталяцій і тимчасових модульних конструкцій ставить питання: як забезпечити достовірність культурного змісту в умовах гнучкого, «рухомого» простору; чи не знецінюється автентичність культурних об'єктів при використанні цифрових копій; які форми комунікації дозволяють зберігати культурний контекст у мультимедійному середовищі?

Недостатня дослідженість цих питань, а також швидкі технологічні зміни формують потребу у ґрунтовному аналізі мультимедійної експозиції як інструмента міжкультурної комунікації в умовах мобільних модульних структур. Це визначає актуальність теми.

**Зв'язок роботи з науковими програмами, темами, планами.** Кваліфікаційна робота на здобуття рівня вищої освіти «Магістр» виконана згідно тематичного плану наукових досліджень кафедри дизайну Національного

лісотехнічного університету України в межах комплексної теми «Дослідження з теорії і практики дизайну, дизайн-освіти, мистецтва, культури та гуманітарних наук» (zareestrovana v UKR INTI, №: 0125U004035 від 03.12.2025 р.).

Тема наукової роботи «Дизайн мобільного модульного центру як основа формування міжкультурного експозиційного середовища» затверджена наказом НЛТУ України № С-455 від 24 липня 2025 року.

**Мета дослідження** — дослідити мультимедійну експозицію як засіб міжкультурної комунікації та виявити проблеми забезпечення автентичності в умовах мобільного модульного простору; розробити концептуальні підходи до створення мультимедійної мобільної експозиції.

Для досягнення мети необхідно виконати такі завдання:

1. Систематизувати наукові джерела та визначити методологічні засади дослідження мобільних мультимедійних експозицій;
2. Узагальнити теоретичні підходи до мультимедійності, просторово-комунікаційних практик та проаналізувати світовий досвід функціонування мобільних мультимедійних експозицій;
3. Визначити особливості дизайну мобільного мультимедійного експозиційного середовища та розкрити механізми формування міжкультурної комунікації в мобільному модульному просторі;
4. Дослідити парадигми автентичності культурної репрезентації та виявити ключові виклики цифрової мультимедійної інтерпретації в мобільних експозиційних середовищах;
5. Розробити авторську дизайн-розробку мобільного мультимедійного експозиційного середовища, включно з концепцією, просторовою моделлю, мультимедійними рішеннями та візуалізацією експозиційного маршруту.

Ці завдання допоможуть досягти основної мети дослідження та сприятимуть глибшому розумінню ролі мобільних мультимедійних експозицій у формуванні міжкультурного комунікаційного середовища й розвитку сучасних дизайн-практик.

**Об'єкт дослідження** — мобільне мультимедійне експозиційне

середовище.

**Предмет дослідження** — дизайн мобільного мультимедійного експозиційного середовища та особливості його формування в міжкультурному контексті.

**Методологічна основа та методичний апарат дослідження.** Методологічна основа дослідження ґрунтується на міждисциплінарному поєднанні теорії дизайну, культурології, медіа-комунікацій, музейних студій та просторових практик. У роботі застосовано принципи системного підходу, що дозволяють розглядати мобільне мультимедійне експозиційне середовище як цілісну комунікаційну структуру, у якій взаємодіють простір, технології, культура та користувач. Важливим методологічним підґрунтям є концепції мультимодальної комунікації, теорії експозиційного проектування, ідеї автентичності культурної репрезентації та підходи до інтерпретації цифрових об'єктів у виставковій практиці[18]..

Методичний апарат включає комплекс взаємодоповнювальних методів:

- аналітичний та порівняльний методи — для систематизації наукових джерел, узагальнення теоретичних підходів до мультимедійності, мобільності та міжкультурної комунікації;
- історико-типологічний метод — для вивчення еволюції мобільних модульних експозицій, виокремлення їхніх структурних та функціональних моделей;
- структурно-функціональний аналіз — для дослідження ролі мультимедійних засобів, інтерактивності та просторової організації у формуванні міжкультурного експозиційного середовища;
- культурологічний і семіотичний аналіз — для виявлення механізмів культурної репрезентації, інтерпретації змістів і чинників втрати автентичності у цифровому та мультимедійному середовищах;
- метод дизайн-аналізу та дизайн-проектування — для обґрунтування авторської моделі мобільного мультимедійного експозиційного центру,

розроблення концепції, просторово-функціональної організації та мультимедійних рішень;

- візуально-графічне моделювання — для створення 3D-моделі та візуалізації експозиційного маршруту.

Застосування цих методів забезпечило комплексний підхід до дослідження, дало змогу простежити взаємозв'язок між теоретичними засновками, світовими тенденціями й практичними аспектами дизайну мобільних мультимедійних експозицій, а також стало основою для розроблення авторського проєкту.

**Експериментальна база:** Дослідження виконувались Національному лісотехнічному Університеті України у «ННІ Деревообробних технологій і дизайну на кафедрі дизайну».

**Наукова новизна.** У роботі визначено комунікаційний потенціал мультимедійних мобільних експозицій; уточнено поняття автентичності в умовах цифрових та модульних експозицій; окреслено класифікацію ризиків втрати автентики у мультимедійному просторі; запропоновано модель забезпечення автентичності в мобільних експозиціях; розроблено концепцію мобільного мультимедійного модуля з міжкультурним функціоналом.

**Практичне значення дослідження.** Результати дослідження можуть бути використані в освітньому процесі під час підготовки фахівців у галузі дизайну, музейних та виставкових практик, мультимедійних технологій і креативних індустрій. Запропоновані підходи до проєктування мобільних мультимедійних експозицій можуть бути впроваджені у практику створення тимчасових виставок, культурних подій, міжкультурних комунікаційних платформ та пересувних інституційних програм (музейних, освітніх, промоційних).

Розроблена в роботі проєктна концепція демонструє можливість створення мобільного мультимедійного експозиційного середовища, придатного для використання у музеях, культурних центрах, освітніх установах, міжнародних виставках, туристичних маршрутах та урбаністичних інтервенціях. Запропонована модель може бути адаптована для художніх

резиденцій, інтерактивних подорожніх галерей, соціальних та освітніх ініціатив, а також для інституцій, що прагнуть модернізувати форми культурної комунікації за допомогою цифрових і мультимедійних технологій.

**Особистий внесок здобувача.** Особистий внесок здобувача полягає у комплексному аналізі наукових, теоретичних та галузевих джерел щодо мультимедійності, експозиційного проектування, мобільних структур та культурної репрезентації; у систематизації підходів до формування мобільного мультимедійного експозиційного середовища та визначенні механізмів міжкультурної комунікації.

Здобувачем розроблено концептуальну модель мобільної мультимедійної експозиції, виконано структурування просторово-функціональних вимог, сформовано проектну ідею та здійснено її графічну і мультимедійну візуалізацію. Усі проектні матеріали (концепція, просторове рішення, мультимедійні сценарії, 3D-модель та опис експозиційного маршруту) виконані особисто.

**Апробація результатів дослідження.** Основні положення дипломної магістерської роботи обговорювались на 77-й науково-практичній конференції студентів, аспірантів та слухачів Малої лісової академії НЛТУ України, тема доповіді «Мультимедійні експозиції як засіб міжкультурної комунікації: виклики автентичності в мобільних модульних просторах». Опубліковано тези доповіді в науковому збірнику «Матеріали 77-ї науково-технічної конференції студентів, аспірантів та слухачів Малої лісової академії НЛТУ України. Львів: Видавництво НЛТУ України, 2025. С.

**Структура роботи.** Магістерська робота складається зі вступу, чотирьох розділів, висновків, списку використаних джерел та дизайнерської розробки. Повний обсяг дослідження сторінок. Робота включає банер «1200 x 2400» з анотованим викладом змісту дослідження, ілюстраціями та візуалізаціями авторської розробки.

## РОЗДІЛ 1

### АНАЛІЗ ДЖЕРЕЛЬНОЇ БАЗИ, МЕТОДИКА ТА ОБҐРУНТУВАННЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

#### 1.1. Аналіз джерельної бази з питань мультимедійних експозицій та міжкультурної комунікації.

Проблематика формування міжкультурного експозиційного середовища в контексті сучасного дизайну мобільних і модульних просторів перебуває на перетині кількох наукових і практичних напрямів: теорії експозиційного та музейного дизайну, архітектури тимчасових і мобільних структур, культурології міжкультурної комунікації, а також сучасних підходів до просторово-середовищного проектування. Аналіз джерельної бази дозволяє виявити теоретичні засади та методологічні підходи, які є релевантними для дослідження дизайну мобільного модульного центру як інструмента формування міжкультурного експозиційного середовища[25].

У науковій літературі проблема експозиційного простору традиційно розглядається в межах музеєзнавства та теорії виставкової діяльності. Класичними є праці Пітера Верго (*Peter Vergo*), зокрема збірник «The New Museology» (1989), у якому автори наголошують на зміні парадигми музейної експозиції — від статичної демонстрації об'єктів до комунікативного середовища, орієнтованого на взаємодію з відвідувачем. Ці ідеї є важливими для осмислення експозиції не як фіксованого простору, а як динамічної системи, що легко адаптується до різних культурних контекстів[32].

Подальший розвиток експозиційного дизайну пов'язаний з працями Ейліна Гупер-Грінгілл (*Eilean Hooper-Greenhill*), зокрема монографією «Museums and the Interpretation of Visual Culture» (2000). Авторка розглядає музейний простір як дискурсивне середовище, у якому значення формується

через взаємодію простору, експонатів і відвідувача. Цей підхід є особливо цінним для дослідження міжкультурних експозицій, де дизайн виступає посередником між різними культурними кодами[44].

Окрему групу джерел становлять праці, присвячені сучасному експозиційному та виставковому дизайну. Значний внесок у цю сферу зробив Ральф Аппельбаум (*Ralph Appelbaum*), засновник студії *Ralph Appelbaum Associates*. У книзі «Exhibition Design» (2012) аналізується експозиція як просторовий наратив, що поєднує архітектуру, графіку, мультимедіа та сценарний підхід. Автор підкреслює, що мобільні та тимчасові експозиції потребують особливої гнучкості просторової структури, що безпосередньо корелює з ідеєю модульного центру.

Проблеми тимчасових і мобільних архітектурних структур розглядаються у працях Роберта Кроненбурга (*Robert Kronenburg*). У монографії «Portable Architecture: Design and Technology» (2008), досліджуються принципи проектування мобільних, трансформованих і модульних об'єктів, що можуть адаптуватися до різних функціональних і культурних сценаріїв. Автор наголошує, що мобільна архітектура є відповіддю на виклики глобалізації, міграції та культурної мобільності — чинники, безпосередньо пов'язані з формуванням міжкультурних просторів[56].

Важливим для теми дослідження є також корпус праць, присвячених модульності як проектному принципу. У роботах Ніклауса Вірца (*Niklaus Wirth*) та у дослідженнях сучасної архітектурної теорії модульність розглядається як спосіб забезпечення функціональної гнучкості, масштабованості та адаптивності простору. У контексті експозиційного дизайну модульність дозволяє змінювати конфігурацію середовища відповідно до конкретного культурного контексту, тематики експозиції або просторових обмежень.

Питання міжкультурної комунікації як теоретичної основи експозиційного середовища розкрито у працях культурологів і соціальних теоретиків. Зокрема, фундаментальними є дослідження Геєрта Гофстеде (*Geert Hofstede*), зокрема «Cultures and Organizations: Software of the Mind» (2010) , де культура

тракується як система символів, цінностей і практик. Для дизайну міжкультурних експозицій ці ідеї важливі з огляду на необхідність уникнення уніфікації та водночас забезпечення зрозумілості простору для представників різних культур[7].

У контексті просторової комунікації слід також згадати праці Едварда Голла (*Edward T. Hall*), зокрема «*The Hidden Dimension*» (1966), де вводиться поняття проксемики. Аналіз просторових дистанцій, зон сприйняття та культурних моделей взаємодії безпосередньо впливає на формування експозиційного середовища, особливо у мобільних структурах з обмеженою площею.

Окрему групу джерел становлять дослідження сучасного дизайну середовища та дизайн-мислення. Праці Тіма Брауна (*Tim Brown*) «*Change by Design*» (2009) та Дональда Нормана (*Donald Norman*) «*The Design of Everyday Things*» (2013) формують уявлення про дизайн як процес, орієнтований на користувача. У випадку мобільного експозиційного центру це означає необхідність проектування простору з урахуванням різних сценаріїв сприйняття та культурного досвіду відвідувачів.

В українському науковому контексті питання експозиційного та середовищного дизайну висвітлюються у працях Б. Сковронського, О. Чепелик, В. Даниленка. Зокрема, у дослідженнях Оксани Чепелик аналізується взаємодія простору, мистецтва та глядача у сучасних експозиційних практиках, що є важливим для розуміння експозиції як комунікативного середовища. Праці Віктора Даниленка, присвячені історії та теорії дизайну, дозволяють розглянути експозиційний простір як складову системи візуальної культури.

Аналіз джерельної бази також охоплює сучасні публікації у фахових журналах (*Journal of Exhibition Design, Museum Management and Curatorship, Design Issues*), де розглядаються кейси мобільних виставок, поп-ап експозицій і тимчасових культурних павільйонів. Ці дослідження демонструють тенденцію до використання легких конструкцій, модульних систем, цифрових медіа та інтерактивних елементів як інструментів міжкультурної комунікації.

Таким чином, аналіз наукових джерел засвідчує, що проблема дизайну мобільного модульного центру як основи формування міжкультурного експозиційного середовища є міждисциплінарною та ґрунтується на поєднанні теорії експозиційного дизайну, архітектури мобільних структур, культурології та сучасних дизайн-підходів. Наявна джерельна база створює теоретичне підґрунтя для подальшого дослідження та обґрунтування авторської концепції мобільного експозиційного середовища.

## **1.2. Методологічні засади та методичний інструментарій дослідження.**

Методологічну основу дослідження становить комплекс міждисциплінарних підходів, що дозволяють розглядати дизайн мобільного модульного центру не лише як інженерно-просторове або візуально-естетичне рішення, а як складне культурно-комунікативне явище, інтегроване в систему міжкультурної взаємодії, публічної репрезентації та мобільної експозиційної практики. Такий підхід зумовлений специфікою об'єкта дослідження, який поєднує архітектурно-дизайнерські, медіальні, соціокультурні та комунікаційні компоненти.

Базовим теоретичним підґрунтям дослідження є сучасні теорії медіа та мультимедійної комунікації, зокрема концепції М. Маклюєна, Л. Мановича та Г. Дженкінса, Згідно з підходом М. Маклюєна, медіа не лише передають інформацію, а й формують специфічні моделі сприйняття та мислення, трансформуючи спосіб взаємодії людини з культурним середовищем. У цьому контексті мобільний модульний експозиційний центр може розглядатися як медіум, що структурує культурний досвід відвідувача та створює нові форми взаємодії з експозиційним контентом[39].

Теорія нових медіа Л. Мановича дозволяє осмислити мультимедійні експозиції як динамічні, нелінійні системи, у яких поєднуються цифрові зображення, відео, звук, інтерактивні інтерфейси та просторові сценарії. Для

даного дослідження важливим є положення про модульність і варіативність цифрових структур, що корелює з принципами модульного дизайну експозиційного простору. Мобільний центр у цьому випадку постає як відкрита система, здатна адаптуватися до різних культурних контекстів шляхом зміни конфігурації простору та медіаконтенту.

Концепція конвергентної культури Г. Дженкінса, доповнює методологічну рамку дослідження, оскільки дозволяє розглядати експозиційне середовище як простір співтворення смислів між автором, куратором і аудиторією. Інтерактивні мультимедійні рішення у мобільному модульному центрі сприяють активному залученню відвідувача до процесу інтерпретації культурного матеріалу, що є принципово важливим для міжкультурної комунікації.

Важливу роль у методологічній структурі дослідження відіграють когнітивні та комунікаційні теорії, які пояснюють механізми сприйняття інформації у складних мультимедійних середовищах. Когнітивний підхід дозволяє обґрунтувати використання універсальних візуальних кодів, просторових метафор і наративних структур, що є зрозумілими для представників різних культур. У межах цього підходу експозиційний простір розглядається як когнітивна карта, де дизайн формує траєкторію руху, фокус уваги та ієрархію смислів[41].

Теорії міжкультурної комунікації, зокрема праці Е. Голла та Г. Гофстеде, застосовуються для аналізу культурних відмінностей у сприйнятті простору, символів і візуальної інформації. Поняття проксеміки, висококонтекстних і низькоконтекстних культур, а також культурних вимірів дозволяють адаптувати дизайн мобільного модульного центру до різних соціокультурних середовищ. У цьому аспекті дизайн виступає інструментом посередництва між культурами, забезпечуючи коректну та етично виважену презентацію культурного змісту.

Окреме місце у методологічних засадах дослідження посідає теорія простору та мобільності, відповідно до якої мобільний модульний центр розглядається як адаптивне експозиційне середовище. У сучасних дослідженнях

мобільності простір трактується не як статична форма, а як процес, що змінюється залежно від контексту використання. Це дозволяє аналізувати мобільні експозиції як тимчасові культурні платформи, здатні інтегруватися в різні міські, природні або інституційні середовища.

У межах дизайн-теорії важливим є функціонально-системний підхід, який дає змогу розглядати мобільний модульний центр як цілісну систему, що включає просторову організацію, конструктивні рішення, медіаінфраструктуру та сценарії взаємодії з аудиторією. Такий підхід дозволяє оцінювати ефективність дизайнерських рішень не лише з естетичної, а й з комунікативної та функціональної точки зору.

Методичний інструментарій дослідження сформовано відповідно до поставленої мети та завдань і включає комплекс загальнонаукових та спеціальних методів. Основним є метод аналізу та синтезу наукових джерел, який дозволив систематизувати теоретичні підходи у сфері експозиційного дизайну, мультимедійних технологій і міжкультурної комунікації. Порівняльний аналіз застосовано для вивчення світових практик мобільних і модульних експозиційних рішень, що функціонують у різних культурних контекстах.

Структурно-функціональний аналіз використано для дослідження внутрішньої організації експозиційного середовища, зокрема взаємозв'язку між просторовими модулями, мультимедійними елементами та сценаріями взаємодії з відвідувачем. Візуально-аналітичний метод дозволив оцінити композиційні, колористичні та інформаційні рішення в існуючих експозиційних проєктах, а також виявити закономірності формування міжкультурно нейтрального або міжкультурно чутливого дизайну[14].

Проєктний метод є ключовим у практичній частині дослідження та застосовується для розробки авторської дизайн-концепції мобільного модульного центру. У межах цього методу поєднуються етапи концептуального моделювання, просторового сценарування, розробки модульної структури та інтеграції мультимедійного контенту. Проєктний підхід дозволяє перевірити теоретичні положення дослідження у практичній дизайнерській діяльності.

Таким чином, застосування комплексу міждисциплінарних підходів і методів забезпечує системність, наукову обґрунтованість і практичну релевантність дослідження. Обрана методологія дозволяє комплексно осмислити дизайн мобільного модульного центру як інструмент формування міжкультурного експозиційного середовища та створює підґрунтя для подальших наукових і проєктних розробок у сфері сучасного експозиційного дизайну.

**Висновки до першого розділу.** Проведений аналіз наукових джерел і теоретичних підходів засвідчив, що проблематика дизайну мобільного модульного центру як основи формування міжкультурного експозиційного середовища перебуває на перетині кількох дослідницьких полів — теорії музею та експозиційного дизайну, медіа- і мультимедійних студій, теорії простору, а також міжкультурної комунікації. Така міждисциплінарність зумовлює необхідність комплексного методологічного підходу та підтверджує актуальність обраної теми в сучасному гуманітарному й дизайнерському дискурсі.

Аналіз праць із нової музеології та експозиційного дизайну (П. Верго, Е. Гупер-Грінгілл, Р. Аппельбаум) дозволив встановити, що сучасна експозиція дедалі частіше розглядається не як статична форма демонстрації об'єктів, а як комунікативний простір, орієнтований на взаємодію, інтерпретацію та залучення різних аудиторій. У цьому контексті дизайн виступає ключовим інструментом формування смислів і структурування культурного досвіду, що є принципово важливим для міжкультурних експозиційних середовищ[8].

Дослідження у сфері медіа- та мультимедійної теорії (М. Маклюен, Л. Манович, Г. Дженкінс) засвідчили, що мультимедійні технології змінюють способи сприйняття інформації та характер комунікації, формуючи нелінійні, багатоканальні моделі взаємодії з культурним контентом. Це обґрунтовує використання мультимедійних і інтерактивних рішень у мобільних

експозиційних центрах як ефективного засобу адаптації змісту до різних культурних і соціальних контекстів.

Важливим теоретичним підґрунтям дослідження стали концепції простору, мобільності та тимчасової архітектури (Р. Кроненбург), які дозволяють розглядати мобільний модульний центр як адаптивну просторову систему, здатну змінювати конфігурацію відповідно до умов функціонування та особливостей конкретного середовища. Такий підхід розширює розуміння експозиційного дизайну, переводячи його з площини об'єктного проектування у сферу просторово-комунікаційних стратегій.

Аналіз праць з міжкультурної комунікації та культурної антропології (Е. Голл, Г. Гофстеде) показав, що ефективне міжкультурне середовище потребує врахування відмінностей у сприйнятті простору, часу, візуальних кодів і символів. Це підтверджує доцільність використання універсальних дизайнерських принципів, гнучких наративних структур і модульних просторових рішень у проектуванні мобільних експозицій.

Сформований у межах дослідження методологічний апарат — поєднання аналізу та синтезу наукових джерел, порівняльного аналізу світових практик, структурно-функціонального та візуально-аналітичного методів, а також проектного методу — забезпечує системність і наукову обґрунтованість подальших етапів роботи. Обраний методичний інструментарій дозволяє не лише теоретично осмислити феномен мобільного модульного експозиційного середовища, але й реалізувати його у формі авторської дизайн-концепції[17].

Отже, результати першого розділу створюють цілісну теоретико-методологічну основу для подальшого дослідження, підтверджують наукову релевантність теми та визначають дизайн мобільного модульного центру як ефективний інструмент формування міжкультурного експозиційного простору в умовах сучасної мобільної культури.

## РОЗДІЛ 2

### МУЛЬТИМЕДІЙНА ЕКСПОЗИЦІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ МІЖКУЛЬТУРНОЇ КОМУНІКАЦІЇ

#### **2.1. Мультимедійність у просторово-комунікаційних практиках: теоретичні підходи.**

Мультимедійність у сучасних культурних та дизайнерських практиках розглядається не лише як сукупність технічних засобів подання інформації, а як комплексна комунікаційна стратегія, що формує нові моделі взаємодії між простором, змістом і реципієнтом. У контексті експозиційного дизайну мультимедіа стають важливим інструментом трансформації традиційних форм репрезентації знання, пам'яті та культурного досвіду, зумовлюючи перехід від статичних, об'єктно-орієнтованих експозицій до динамічних, процесуальних і взаємодієвих середовищ.

Теоретичні засади осмислення мультимедійності сформувалися на перетині медіатеорії, культурології, когнітивних наук, теорії комунікації та дизайну середовища. Ключовим є усвідомлення того, що мультимедіа змінюють не лише форму подання інформації, а й саму логіку сприйняття, інтерпретації та засвоєння культурного контенту.

Одним із фундаментальних теоретичних підходів до аналізу мультимедійності є медіатеорія Маршалла Маклюєна, який одним із перших окреслив принципову зміну комунікаційних структур унаслідок розвитку електронних і цифрових медіа. Його теза «medium is the message» наголошує на тому, що саме форма медіа, а не лише зміст повідомлення, визначає характер сприйняття й соціальні наслідки комунікації. У контексті просторово-комунікаційних практик це означає, що мультимедійна експозиція впливає на глядача не лише через інформаційне наповнення, а через спосіб

організації простору, ритм руху, сенсорні стимули та інтерактивні сценарії взаємодії.



Маршал Маклюен

Подальший розвиток цих ідей відбувся у працях Льва Мановича, який розглядає нові медіа як культурну форму, засновану на принципах модульності, варіативності, числової репрезентації та інтерактивності. Згідно з Мановичем, цифрові медіа не просто поєднують різні типи інформації (текст, зображення, звук, відео), а формують нову логіку культурного виробництва, де користувач стає активним учасником конструювання смислу. У просторі мультимедійної експозиції це проявляється у можливості нелінійного руху, індивідуального вибору траєкторії сприйняття та персоналізованої взаємодії з контентом[77].

Важливим теоретичним підґрунтям для аналізу мультимедійності як комунікаційного явища є концепція конвергентної культури Генрі Дженкінса. Вона акцентує увагу на злитті різних медіаплатформ, активній участі аудиторії та формуванні колективних форм інтерпретації. У контексті експозиційного середовища це означає, що мультимедійний простір функціонує як відкрита система, де знання не транслюється в односторонньому порядку, а формується у процесі взаємодії між експозицією та відвідувачем. Таким чином,

мультимедійність виступає механізмом демократизації культурної комунікації та залучення різних аудиторій.



Генрі Дженкінс

Значний внесок у розуміння мультимедійних просторово-комунікаційних практик зробили когнітивні та перцептивні теорії, які досліджують механізми сприйняття складних інформаційних середовищ. Дослідження в галузі когнітивної психології доводять, що поєднання візуальних, аудіальних і просторових стимулів активізує різні канали сприйняття, сприяючи глибшому запам'ятовуванню та емоційному залученню. Саме тому мультимедійні експозиції ефективні в умовах міжкультурної комунікації, де вербальні повідомлення можуть бути обмежені мовними або культурними бар'єрами.

У цьому контексті особливого значення набуває теорія проксемики та просторової комунікації Едварда Голла, яка розглядає простір як активний комунікаційний чинник. Просторові дистанції, організація руху, тілесна присутність і сенсорні взаємодії формують специфічний комунікаційний код, що доповнює мультимедійний контент. У мобільних експозиційних середовищах ці аспекти набувають особливої актуальності, оскільки простір постійно адаптується до різних соціокультурних контекстів[69].

Не менш важливим є культурологічний підхід, представлений працями Герта Гофстеде, який дозволяє аналізувати мультимедійні практики крізь

призму культурних відмінностей. Його концепція культурних вимірів дає можливість оцінити, як різні культурні середовища по-різному інтерпретують візуальні символи, наративи та інтерактивні сценарії. Це має безпосереднє значення для проєктування міжкультурних експозицій, де мультимедійність використовується як універсальна, але водночас адаптивна мова комунікації.

У сучасній теорії дизайну середовища мультимедійність розглядається як інструмент формування «досвідного простору» (experience space), у якому ключовим є не окремий експонат, а цілісний сценарій перебування. Такий підхід активно розвивається в новій музеології, де експозиція осмислюється як комунікаційний процес, а не як статична демонстрація об'єктів. Мультимедіа в цьому випадку виконують роль посередника між культурним змістом і відвідувачем, забезпечуючи багаторівневу інтерпретацію та емоційне залучення.

Особливої уваги заслуговує поняття мультимедійного наративу, який у просторово-комунікаційних практиках реалізується через поєднання архітектурної структури, світлових рішень, звукового дизайну, відеоконтенту та інтерактивних елементів. Наратив перестає бути лінійним і заданим наперед, натомість формується у процесі руху та взаємодії користувача з простором. Такий підхід відповідає сучасним уявленням про нелінійне мислення та мережеву структуру знання.



У контексті мобільних модульних експозицій мультимедійність набуває додаткового виміру – адаптивності. Модульність простору дозволяє трансформувати експозиційне середовище залежно від культурного контексту, аудиторії та просторових умов, а мультимедійні засоби забезпечують гнучкість подання змісту без втрати цілісності концепції. Таким чином, мультимедіа стають ключовим чинником мобільності не лише в технічному, а й у комунікаційному сенсі.

Варто зазначити, що мультимедійність у просторово-комунікаційних практиках також пов'язана з етичними та критичними аспектами. Надмірна візуалізація, технологічний ефект або інтерактивність заради інтерактивності можуть призводити до поверхневого сприйняття змісту. Тому сучасні теоретичні підходи наголошують на необхідності балансу між технологією, дизайном і смисловим наповненням експозиції.

Підсумовуючи, можна стверджувати, що мультимедійність у просторово-комунікаційних практиках є складним міждисциплінарним явищем, яке поєднує медіатеорію, когнітивні науки, культурологію та дизайн середовища. Вона формує нові моделі комунікації, сприяє міжкультурному діалогу та відкриває широкі можливості для проектування мобільних

модульних експозицій як динамічних, адаптивних і смислотворчих середовищ[52].

## **2.2 Мобільні модульні простори: концепції, можливості та виклики автентичності.**

Мобільні модульні простори у сучасних культурних і виставкових практиках постають як відповідь на трансформацію способів презентації культурного контенту в умовах глобалізації, інтенсивної мобільності та цифровізації культурних процесів. Вони є гнучкими просторовими структурами, що здатні швидко монтуватися, демонтуватися, змінювати конфігурацію та адаптуватися до різних архітектурних, соціальних і культурних контекстів. Завдяки цим властивостям мобільні модульні простори широко застосовуються у виставковій діяльності, на міжнародних фестивалях, у поп-ап музеях, тимчасових культурних центрах, освітніх і міжкультурних проєктах.



У теоретичному вимірі мобільний модульний простір можна розглядати як форму «тимчасової архітектури», що функціонує не лише як фізичний

об'єкт, а як комунікаційна платформа. Його цінність полягає не стільки у матеріальній сталій формі, скільки у здатності створювати подію, досвід і середовище взаємодії між експозицією та аудиторією. Такий простір стає медіатором між культурним змістом і глядачем, виконуючи роль інтерфейсу між різними культурами, мовами та способами сприйняття[49].

Однією з ключових переваг мобільних модульних просторів є їхня **адаптивність**. Модульність дозволяє трансформувати експозиційний простір відповідно до тематики проєкту, масштабу події, кількості відвідувачів або специфіки конкретної локації. Окремі модулі можуть комбінуватися у різні конфігурації, формуючи відкриті або замкнені простори, лінійні чи нелінійні маршрути руху, камерні або масштабні експозиційні середовища. Така гнучкість є особливо важливою для міжкультурних проєктів, де один і той самий контент демонструється у різних країнах і культурних контекстах.

Ще однією суттєвою перевагою є **мобільність** як стратегічна характеристика. Мобільні модульні простори дозволяють організовувати міжнародні тури виставок без потреби створення стаціонарної інфраструктури у кожній країні. Це знижує фінансові витрати, спрощує логістику та забезпечує ширший доступ аудиторій до культурного контенту. У цьому сенсі мобільний простір стає інструментом демократизації культури, оскільки дозволяє переносити експозиції у нетрадиційні локації — публічні простори, тимчасові павільйони, відкриті майданчики або регіони, позбавлені постійних музейних інституцій.

Водночас мобільні модульні простори мають чітко виражений **експериментальний потенціал**. Вони дозволяють апробувати нові формати експозицій, поєднувати фізичні об'єкти з мультимедійними інсталяціями, інтерактивними екранами, аудіовізуальними наративами, VR/AR-технологіями. Завдяки цьому експозиція перестає бути статичною демонстрацією об'єктів і перетворюється на багатопланову комунікаційну систему, орієнтовану на активну участь відвідувача. У міжкультурному контексті це відкриває

можливості для використання універсальних візуальних і просторових кодів, що полегшують сприйняття інформації незалежно від мовних бар'єрів.

Разом із тим, саме ця гнучкість і мобільність породжують серйозні виклики, пов'язані з автентичністю культурного контенту. Одним із ключових ризиків є втрата контексту. Культурні об'єкти, ідеї або наративи, представлені у мобільному просторі, часто відриваються від свого первинного історичного, соціального або географічного середовища. У стаціонарному музеї автентичність підтримується архітектурою, локальною історією, інституційною пам'яттю простору. Натомість мобільний модульний простір змушений «конструювати» цей контекст штучно, за допомогою дизайну, текстів, мультимедійних засобів або наративних стратегій[27].

Другим важливим викликом є заміщення оригіналу цифровою репрезентацією. У мобільних експозиціях часто використовуються цифрові копії, реконструкції, віртуальні моделі або мультимедійні інтерпретації об'єктів, які з різних причин неможливо транспортувати. З одного боку, це розширює доступ до культурної спадщини та дозволяє демонструвати унікальні або втрачені об'єкти. З іншого боку, цифрові образи не завжди здатні передати матеріальність, масштаб, текстуру та «присутність» оригіналу. Для артефактів, що мають сакральне, історичне або емоційне значення, така заміна може призводити до зниження рівня автентичного переживання.

Ще одним суттєвим ризиком є універсалізація культурних наративів. У прагненні зробити експозицію зрозумілою для міжнародної аудиторії дизайнери й куратори часто спрощують культурні коди, усувають локальні деталі або подають матеріал у нейтральному, «глобальному» форматі. Така стратегія полегшує комунікацію, проте водночас може призводити до втрати локальної специфіки, багатозначності символів і історичних нюансів. У результаті культура постає як абстрактний образ, позбавлений глибинного зв'язку з конкретною спільнотою[61].

Окремої уваги заслуговує проблема «ефекту видовищності», пов'язаного з активним використанням мультимедійних технологій. Інтерактивні інсталяції,

проекції, сенсорні екрани та ігрові елементи підвищують залучення відвідувачів і роблять експозицію привабливою, однак інколи вони починають домінувати над змістом. У таких випадках культурний матеріал ризикує перетворитися на фон для технологічного шоу, а глибокий історичний або смисловий аналіз поступається поверхневому візуальному сприйняттю.

У зв'язку з цим надзвичайно важливою є роль дизайну як інструменту балансування між мобільністю та автентичністю. Саме дизайн мобільного модульного простору визначає, яким чином буде вибудований наратив, які смислові акценти будуть підкреслені, як відвідувач рухатиметься простором і взаємодіятиме з експозицією. Грамотно розроблена дизайн-концепція дозволяє компенсувати відсутність стаціонарного контексту за допомогою просторової драматургії, світла, матеріалів, графічних елементів і мультимедійних сценаріїв.

Таким чином, мобільні модульні простори відкривають широкі можливості для розвитку міжкультурної комунікації, експериментальних форм експозицій і доступності культури. Водночас вони ставлять перед дослідниками, дизайнерами та кураторами складні завдання, пов'язані зі збереженням автентичності, контекстуальності та глибини культурного змісту. Розв'язання цих завдань можливе лише за умови комплексного підходу, що поєднує дизайнерські стратегії, культурологічний аналіз і відповідальне використання мультимедійних технологій. Саме такий підхід дозволяє створювати мобільні експозиційні середовища, які є не лише зручними та привабливими, але й культурно достовірними та змістовно насиченими.

### **2.3. Світовий досвід мобільних мультимедійних експозицій та особливості їхнього культурного сприйняття.**

У ХХ столітті музейна практика була орієнтована на статичну презентацію експонатів. Класичні виставки представляли об'єкти у вітринах, на постійних стендах або у зафіксованих архітектурних структурах. Взаємодія відвідувача з культурним матеріалом була обмеженою — глядач спостерігав, але

не впливав на подачу інформації. Основна мета таких експозицій полягала у консервації артефактів та передачі нарративу, часто створеного музейними кураторами, без залучення відвідувачів у процес інтерпретації.

З 1980–1990-х років з розвитком технологій та культурологічних теорій почалася активна трансформація музейної практики. З'явилися інтерактивні експозиції, які дозволяють відвідувачам взаємодіяти з об'єктами та отримувати додаткову інформацію через сенсорні панелі, аудіо- та відеоматеріали. Цей перехід від пасивного споглядання до активної участі позначився на змісті та формі виставок: традиційні артефакти почали доповнюватися цифровими реконструкціями, мультимедійними ефектами та інтерактивними інтерфейсами.

На початку XXI століття розвиток технологій VR, AR, проєкцій та голографії створив умови для формування нової категорії експозицій — повністю занурювальних та мобільних мультимедійних просторів. Відвідувачі можуть переміщатися в історичному чи культурному середовищі, взаємодіяти з цифровими об'єктами та впливати на сценарій подачі інформації. Прикладом таких практик є міжнародні культурні тури з мобільними музеями, інтерактивні виставки на фестивалях та поп-ап експозиції, що адаптуються під різні аудиторії і культурні контексти.

Одночасно з інтерактивністю виникає потреба збереження автентичності та контексту культурних об'єктів. Технологічна трансформація часто зосереджена на візуальній привабливості та емоційному залученні, що інколи призводить до спрощення або універсалізації нарративів. Важливим завданням є баланс між доступністю інформації, інтерактивністю та точністю культурного представлення.



Мультимедійна експозиція у мобільному модульному просторі стає платформою для міжкультурного діалогу. Вона поєднує технології, дизайн та культурні наративи, транслюючи локальні традиції у глобальний контекст. Використання інтерактивних технологій дозволяє відвідувачам різних національностей та культур сприймати матеріал через універсальні сенсорні та візуальні коди, долаючи мовні та культурні бар'єри.

Головні механізми міжкультурної комунікації включають:

- Інтерактивність, яка забезпечує активну участь відвідувача та можливість індивідуальної інтерпретації;
- Мультимедійність, що поєднує візуальні, аудіальні та тактильні елементи для багаторівневого сприйняття;
- Модульність та мобільність, які дозволяють адаптувати простір під

різні культурні й просторові контексти та проводити міжнародні культурні тури.

Водночас мультимедійні експозиції стикаються з проблемами автентичності. Мобільні та цифрові форми можуть втрачати культурний контекст, спрощувати локальні наративи або замінювати оригінальні об'єкти цифровими копіями. Це створює необхідність інтеграції багаторівневих сценаріїв презентації, де оригінальні артефакти поєднуються з доповненою реальністю, цифровими реконструкціями та мультимедійними поясненнями, що дозволяє водночас зберігати автентичність і забезпечувати міжкультурне розуміння.

Прикладом ефективної практики є виставки, які інтегрують фізичні об'єкти з VR/AR середовищем. Наприклад, мобільна експозиція українського народного мистецтва може включати автентичні артефакти, інтерактивні голографічні реконструкції обрядових дій, аудіо-матеріали із локальними музичними традиціями та текстові пояснення для іноземної аудиторії. Такий підхід дозволяє зберігати культурну специфіку та створює умови для міжкультурного діалогу на високому рівні[71].



**Висновки до другого розділу.** Проведений у другому розділі аналіз засвідчує, що мультимедійна експозиція є одним із найбільш ефективних інструментів сучасної міжкультурної комунікації, оскільки дозволяє передавати культурні смисли через поєднання візуальних, аудіальних, текстових та інтерактивних засобів. Такий підхід формує індивідуалізований та емоційно

насичений досвід сприйняття, сприяє залученню різних аудиторій і забезпечує адаптацію експозиційного контенту до міжнародного культурного середовища.

Аналіз трансформації експозиційних практик у XX–XXI століттях показав поступовий перехід від традиційних статичних форм представлення до інтерактивних, цифрових та мультимедійних середовищ. У межах цього процесу змінюється роль експозиції — від простору демонстрації об’єктів до простору комунікації, інтерпретації та взаємодії, де відвідувач виступає активним учасником культурного діалогу.

Водночас використання мультимедійних і мобільних форматів актуалізує низку проблем, пов’язаних із збереженням автентичності культурного контенту. Зокрема, виявлено ризики втрати історичного та соціокультурного контексту, тенденцію до універсалізації наративів з метою їх спрощення для міжнародної аудиторії, а також заміщення оригінальних об’єктів цифровими репрезентаціями. Ці чинники можуть знижувати глибину культурного досвіду та впливати на повноту інтерпретації представлених матеріалів[11].

У результаті дослідження встановлено, що ефективне застосування мультимедійних технологій у мобільних експозиційних середовищах можливе лише за умови комплексного поєднання дизайнерських рішень, технологічних інструментів та культурологічного аналізу. Такий підхід дозволяє досягти балансу між інноваційністю, доступністю та збереженням автентичності, забезпечуючи якісну міжкультурну комунікацію в умовах сучасного глобалізованого простору.

## РОЗДІЛ 3

### ОСОБЛИВОСТІ ДИЗАЙНУ МОБІЛЬНОГО МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ЕКСПОЗИЦІЙНОГО СЕРЕДОВИЩА

#### **3.1. Засади формування міжкультурного експозиційного середовища.**

Міжкультурне експозиційне середовище в контексті мобільних мультимедійних експозицій формується як складна система взаємодії простору, змісту та комунікаційних стратегій, спрямованих на трансляцію культурних смислів представникам різних соціокультурних спільнот. У сучасних умовах глобалізації, міграційних процесів і розвитку цифрових технологій експозиційна діяльність дедалі частіше виходить за межі стаціонарних музейних інституцій і набуває мобільних, тимчасових та транснаціональних форм. У такому середовищі дизайн виконує роль ключового медіатора між культурним контентом і аудиторією, забезпечуючи зрозумілість, доступність та емоційну залученість.

Основною метою формування міжкультурного експозиційного середовища є створення універсальної платформи сприйняття, яка дозволяє різним аудиторіям інтерпретувати культурний матеріал без спотворення його смислового ядра, водночас зберігаючи можливість множинних прочитань. У цьому контексті міжкультурність розглядається не як уніфікація або нейтралізація відмінностей, а як діалогова модель, що визнає різноманіття культурних кодів, традицій і способів сприйняття[36].

**Культурна інклюзивність та універсальність.** Однією з базових засад формування міжкультурного експозиційного середовища є принцип культурної інклюзивності, який передбачає врахування різних культурних, мовних і символічних систем у процесі проєктування. У мобільних мультимедійних

експозиціях це реалізується через використання універсальних візуальних і просторових кодів, зрозумілих широкому колу відвідувачів незалежно від їхнього культурного походження.

До таких кодів належать базові геометричні форми, нейтральні або архетипні колірні схеми, інтуїтивна іконографія, а також аудіовізуальні образи, що апелюють до загальнолюдських емоційних реакцій. Водночас культурна інклюзивність не означає відмову від локальної специфіки. Навпаки, вона передбачає делікатне поєднання універсального й локального, коли специфічні культурні елементи подаються в контексті, зрозумілому міжнародній аудиторії.

Важливим аспектом є мовна доступність контенту. Сучасні мультимедійні технології дозволяють інтегрувати багатомовні інтерфейси, субтитри, аудіогіди та візуальні пояснення, що мінімізують мовні бар'єри. Такий підхід сприяє формуванню інклюзивного експозиційного простору, у якому відвідувачі з різним культурним і освітнім бекграундом мають рівні можливості для сприйняття інформації[24].

**Модульність та адаптивність простору.** Другою ключовою засадою є модульність та адаптивність експозиційного простору. Мобільні мультимедійні експозиції за своєю природою є тимчасовими та змінними, тому їхня конструктивна структура має забезпечувати швидку трансформацію відповідно до умов конкретної локації, масштабу події та складу аудиторії.

Модульний підхід дозволяє формувати експозицію з окремих функціональних блоків, які можуть комбінуватися у різних конфігураціях. Це дає змогу адаптувати простір як до великих виставкових залів, так і до камерних приміщень, відкритих громадських просторів або рор-ап форматів. У міжкультурному контексті така гнучкість особливо важлива, оскільки кожна нова локація передбачає власні просторові, соціальні та культурні особливості.

Адаптивність також стосується змістового наповнення експозиції. Мультимедійні компоненти можуть бути змінені або доповнені з урахуванням локального контексту, не порушуючи загальної концепції проєкту. Це дозволяє

зберігати цілісність експозиції в міжнародних турах, водночас забезпечуючи її релевантність для конкретної аудиторії.

**Збереження автентичності культурного контенту.** Одним із найскладніших завдань формування міжкультурного експозиційного середовища є збереження автентичності культурного контенту в умовах мобільності та цифровізації. Переміщення експозиції з одного культурного контексту в інший неминуче супроводжується ризиком втрати первісних смислів або їх спрощення.

Для мінімізації цих ризиків у мобільних мультимедійних експозиціях застосовується стратегія поєднання оригінальних артефактів із цифровими репрезентаціями, реконструкціями та мультимедійними наративами. Цифрові технології, зокрема VR і AR, дозволяють відтворювати контекст існування об'єктів, демонструвати їхнє історичне середовище, функціональне призначення та символічні значення. Водночас вони не повинні замінювати оригінал, а виконувати допоміжну інтерпретаційну функцію.

Особливого значення набуває кураторська та дизайнерська відповідальність за добір і подачу матеріалу. У міжкультурному середовищі важливо уникати редукції складних культурних феноменів до поверхневих образів або стереотипів. Збереження автентичності передбачає уважне ставлення до історичних, соціальних і ритуальних аспектів культурних об'єктів, навіть у разі їхньої адаптації до мобільного формату[77].

**Емоційне та когнітивне залучення відвідувачів.** Міжкультурне експозиційне середовище має забезпечувати не лише інформативну, а й емоційну складову сприйняття. Емоційне залучення відіграє ключову роль у формуванні стійкого культурного досвіду, особливо в умовах короткотривалого контакту з експозицією, характерного для мобільних форматів.

Інтерактивні сценарії, гейміфікація, сенсорні елементи та мультимедійні інсталяції сприяють активному включенню відвідувача в процес пізнання. Принцип *immersive experience* дозволяє створювати ефект занурення, у якому простір, звук, зображення та рух працюють як єдина система. Такий підхід є

особливо ефективним у міжкультурній комунікації, оскільки апелює до універсальних механізмів сприйняття та емоційної реакції.

Водночас важливо дотримуватися балансу між емоційністю та інформативністю. Надмірна орієнтація на візуальні ефекти може призвести до поверхневого сприйняття контенту. Тому дизайн експозиції має передбачати різні рівні взаємодії: від швидкого ознайомлення до глибшого аналітичного занурення.



**Практичні аспекти реалізації міжкультурного експозиційного середовища.** Практична реалізація міжкультурного експозиційного середовища в мобільних форматах передбачає комплексне проектування навігаційних маршрутів, що враховують різні сценарії руху та інтереси аудиторії. Комбінація фізичних і цифрових елементів дозволяє створювати багаторівневий досвід, у якому відвідувач може обрати власний темп і глибину взаємодії з контентом.

Використання модульних конструкцій і трансформованих блоків забезпечує оперативну адаптацію експозиції до нових умов і подій. Інтеграція VR, AR та сенсорних екранів сприяє поєднанню традиційних музейних підходів

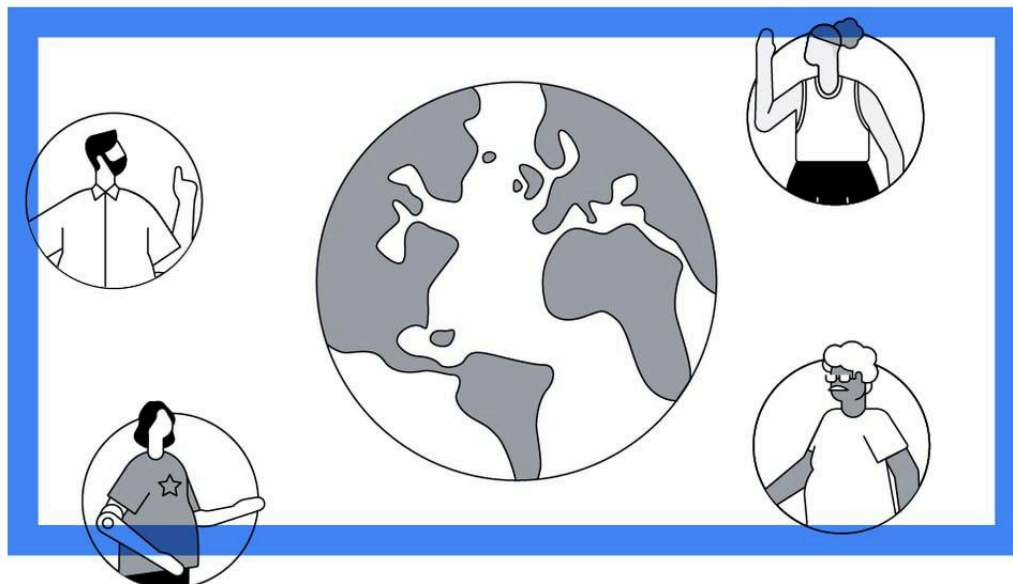
із сучасними цифровими практиками, що є особливо актуальним у міжкультурному контексті.



Таким чином, формування міжкультурного експозиційного середовища є складним і багатовимірним процесом, що вимагає поєднання дизайнерської гнучкості, технологічних інновацій та культурологічної чутливості. Ефективне застосування цих засад дозволяє створювати мобільні мультимедійні експозиції, здатні забезпечувати автентичність культурного контенту, інтерактивний досвід та доступність для міжнародної аудиторії, зберігаючи при цьому глибину й цілісність культурної комунікації[17].

**Принцип доступності та інклюзивності.** Суттєвою засадою формування міжкультурного експозиційного середовища є принцип доступності, який охоплює як фізичні, так і когнітивні аспекти взаємодії з простором. Мобільні мультимедійні експозиції повинні бути спроектовані з урахуванням потреб людей різного віку, рівня підготовки та фізичних можливостей.

Універсальний дизайн передбачає використання зрозумілих інтерфейсів, адаптивних сенсорних рішень, контрастної графіки та чіткої навігації. Важливо також забезпечити безпечну та комфортну взаємодію з експозиційними елементами, особливо у випадку інтерактивних і цифрових компонентів.



### **3.2. Типологія мультимедійних та інтерактивних засобів у мобільних експозиційних структурах.**

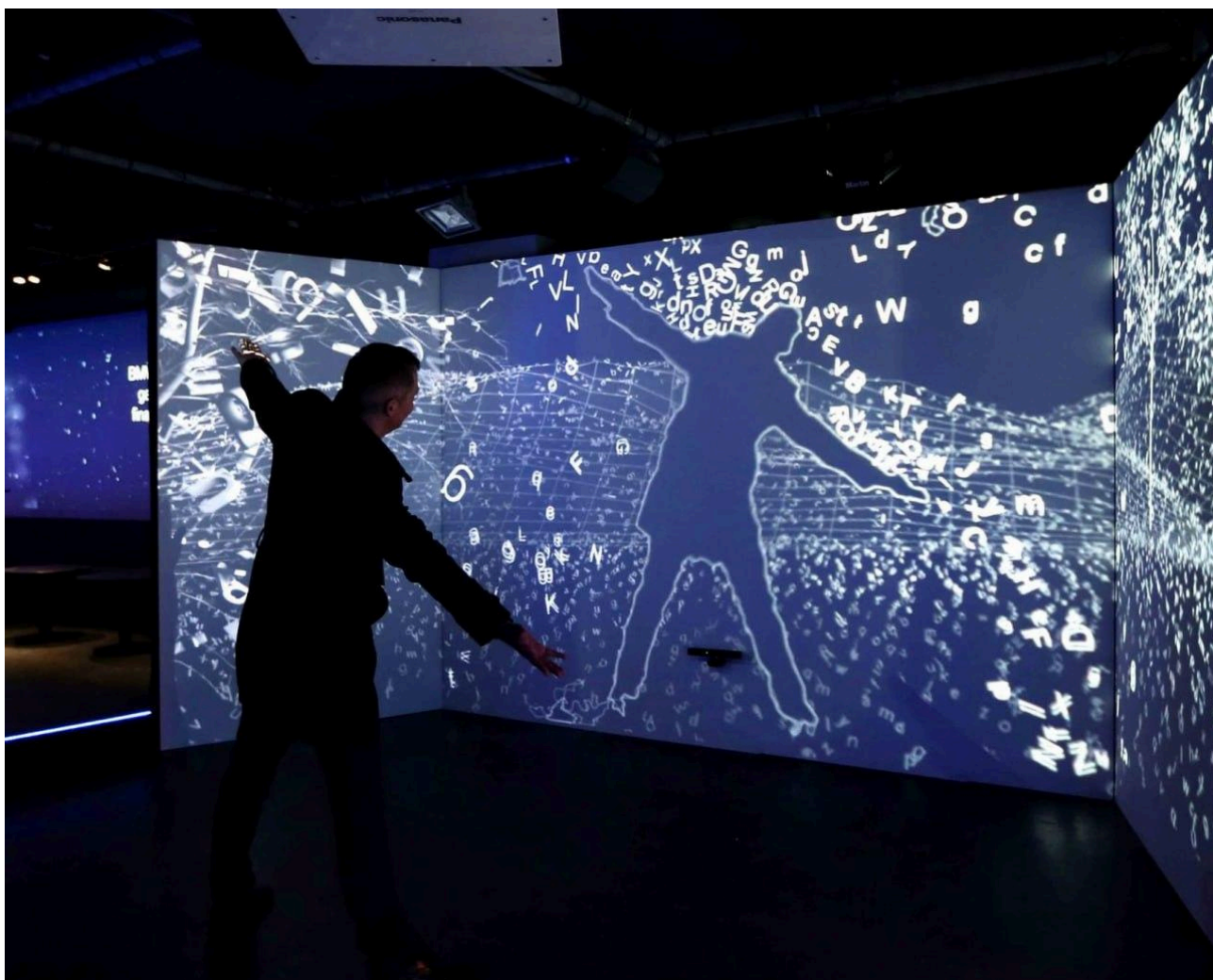
Мультимедійні та інтерактивні засоби є ключовими елементами мобільного експозиційного середовища, оскільки саме вони забезпечують багатоканальну передачу інформації, емоційне залучення аудиторії та можливість персоналізованої взаємодії з культурним контентом. У контексті міжкультурних мобільних експозицій такі засоби виступають не лише інструментами візуалізації, а й повноцінними комунікаційними медіаторами між культурними наративами та відвідувачем.

Типологія мультимедійних і інтерактивних засобів у мобільних експозиційних структурах може бути систематизована за функціональною, сенсорною та просторово-конструктивною ознаками.

**Візуальні мультимедійні засоби.** До візуальних мультимедійних засобів належать проєкційні системи, відеоінсталяції, LED-екрани, цифрові панелі та голографічні елементи. Проєкції та відеоінсталяції дозволяють транслювати

історичні події, культурні процеси та реконструкції артефактів у масштабному форматі, що особливо важливо для мобільних експозицій, де фізична присутність оригіналів є обмеженою або неможливою. Відеоряд у таких випадках виконує функцію візуального наративу, який формує контекст і забезпечує цілісність сприйняття.

LED-екрани та цифрові панелі забезпечують високу якість відображення графічної, текстової й анімаційної інформації та легко інтегруються в модульні конструкції. Їхня перевага полягає у гнучкості контенту: інформація може оперативно оновлюватися відповідно до культурного контексту локації або цільової аудиторії. Голографічні інсталяції, у свою чергу, створюють ефект тривимірної присутності об'єкта, дозволяючи відвідувачам оглядати його з різних ракурсів без фізичного контакту з оригіналом, що є особливо цінним у міжкультурних та міжнародних проєктах.



**Аудіальні засоби комунікації.** Аудіальні мультимедійні засоби відіграють важливу роль у формуванні емоційного та культурного контексту експозиції. До них належать аудіогіди, звукові доріжки, інтерактивні аудіопанелі та просторові звукові інсталяції. Аудіогіди дозволяють передавати мовні, історичні та культурні особливості представленого матеріалу кількома мовами, що є необхідною умовою міжкультурної доступності.

Звукові інсталяції формують атмосферу занурення, відтворюючи характерні для певної культури музичні, природні або ритуальні звуки. У мобільних експозиціях звук часто використовується як інструмент орієнтації у просторі, а також як засіб підсилення візуального контенту, що сприяє створенню цілісного сенсорного досвіду.

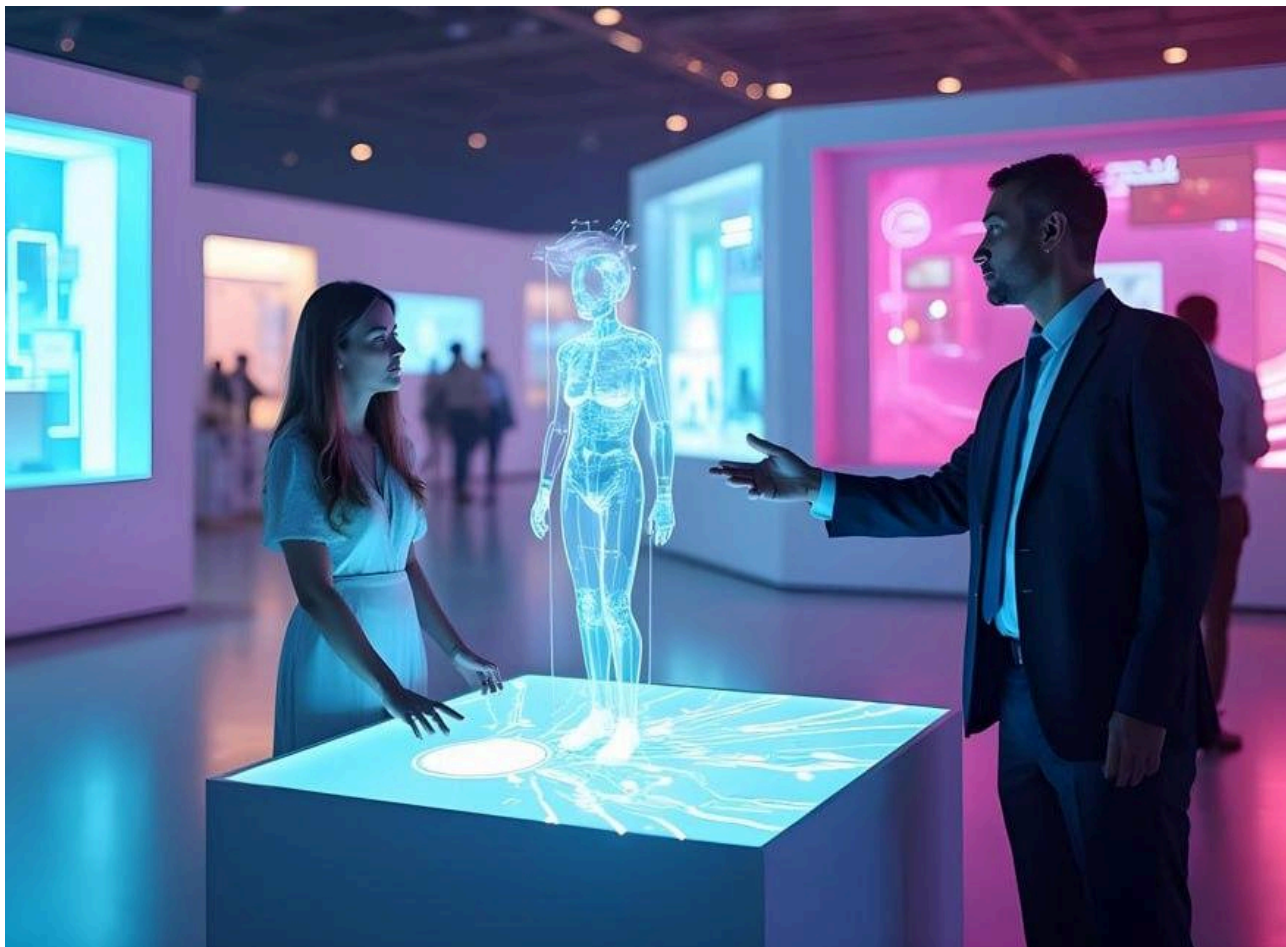
**Сенсорні та тактильні інтерактивні засоби.** Сенсорні та тактильні засоби спрямовані на активне залучення відвідувача до процесу взаємодії з експозицією. Інтерактивні столи, сенсорні панелі та поверхні дозволяють управляти контентом за допомогою дотику, жестів або переміщення елементів. Такі рішення особливо ефективні в освітніх та міжкультурних проєктах, оскільки сприяють активному пізнанню та формуванню індивідуального досвіду.

Тактильні моделі та репліки артефактів забезпечують можливість фізичного контакту з формою та текстурою об'єкта, що є важливим для інклюзивних експозицій, зокрема для людей з порушеннями зору. У мобільних експозиційних структурах такі елементи часто поєднуються з цифровими поясненнями, створюючи багаторівневий спосіб подачі інформації.



**VR-, AR- та змішані реальності.** Окрему групу становлять засоби віртуальної (VR), доповненої (AR) та змішаної реальності, які відкривають нові можливості для репрезентації культурного контенту. VR-рішення дозволяють занурити відвідувача у реконструйовані історичні або культурні простори, створюючи ефект присутності. AR-технології, у свою чергу, накладають цифрові шари інформації на фізичні об'єкти або простір, розширюючи їхній зміст без втручання у матеріальну структуру експозиції.

У мобільних експозиціях VR та AR часто використовуються як інструменти компенсації відсутності оригінальних артефактів, проте їх застосування потребує обережного балансування між видовищністю та



**Програмні та сценарні інтерактивні рішення.** Програмні засоби та інтерактивні сценарії забезпечують логіку взаємодії відвідувача з експозиційним середовищем. Мультимедійні додатки, інтерфейси персоналізованого доступу, гейміфікація та інтерактивні квести дозволяють користувачеві самостійно обирати маршрут пізнання, темп сприйняття та рівень заглиблення у матеріал. Такі підходи особливо ефективні для міжкультурної комунікації, оскільки враховують різний культурний досвід та когнітивні стратегії аудиторії.

**Модульні конструкції як носії мультимедіа.** У мобільних експозиційних структурах мультимедійні засоби тісно пов'язані з конструктивною модульністю. Трансформовані стенди, мобільні панелі та блоки дозволяють інтегрувати цифровий і фізичний контент у різних конфігураціях, адаптуючи простір до конкретної локації, тематики або масштабу події. Модульність забезпечує швидкий монтаж і демонтаж

експозиції, що є критично важливим для міжнародних турів і тимчасових культурних проєктів.



«Арт для порятунку арту»: Луцьку Модуль тимчасовості

**Функціональна роль мультимедійних засобів.** Функціонально мультимедійні та інтерактивні засоби виконують інформаційну, емоційну, когнітивну та комунікативну ролі. Вони забезпечують не лише передачу знань, а й формування індивідуального досвіду, стимулюють міжкультурний діалог та сприяють активній участі відвідувача у процесі пізнання.

Таким чином, типологія мультимедійних та інтерактивних засобів у мобільних експозиційних структурах формує багаторівневе, адаптивне середовище, здатне поєднувати автентичність культурного контенту з технологічною мобільністю та інтерактивністю. Саме збалансоване використання цих засобів забезпечує ефективність міжкультурної комунікації та якість експозиційного досвіду.

### **3.3. Інтерактивність як механізм міжкультурного діалогу в мобільному модульному середовищі.**

Інтерактивність у мобільних модульних мультимедійних експозиціях виступає одним із ключових механізмів міжкультурного діалогу, оскільки трансформує відвідувача з пасивного спостерігача на активного учасника процесу комунікації з культурним контентом. На відміну від традиційних експозиційних моделей, де інформація передається лінійно та ієрархічно, інтерактивне середовище передбачає багатовекторну взаємодію, у межах якої культурні смисли не лише транслюються, а й спільно конструюються в процесі взаємодії користувача з простором, об'єктами та цифровими інтерфейсами[61].

У контексті міжкультурної комунікації інтерактивність набуває особливого значення, оскільки дозволяє враховувати відмінності культурних кодів, мовних практик, когнітивних моделей та способів інтерпретації інформації. Мобільне модульне середовище, оснащене інтерактивними засобами, здатне адаптуватися до різних аудиторій, створюючи умови для діалогу між культурами без домінування єдиного наративу. Таким чином, інтерактивність постає не лише як технічна характеристика експозиції, а як методологічний принцип організації міжкультурного простору.

Одним із базових компонентів інтерактивного механізму є **персоналізація експозиційного маршруту**. Надання відвідувачу можливості самостійно обирати траєкторію руху, темп ознайомлення з матеріалом та глибину занурення у контент дозволяє враховувати індивідуальні культурні, освітні та емоційні особливості. Персоналізовані маршрути сприяють формуванню унікального досвіду взаємодії з експозицією, у якому культурний матеріал осмислюється не як нав'язаний набір знань, а як простір для власного відкриття та інтерпретації.

У міжкультурному контексті такий підхід має принципове значення, оскільки різні культурні групи можуть по-різному реагувати на ті самі символи, образи чи історичні наративи. Інтерактивна структура дозволяє уникнути

уніфікації сприйняття, забезпечуючи можливість варіативного прочитання експозиційного змісту. Це знижує ризик культурних непорозумінь та сприяє більш глибокому і коректному сприйняттю представленого матеріалу[35].

Другим важливим аспектом є **колективна інтеракція**, яка реалізується через групові сценарії взаємодії, спільні інтерактивні завдання, мультимедійні столи, квести або мережеві інсталяції. Колективна взаємодія стимулює обговорення, обмін думками та спільне осмислення культурного контенту, що є основою міжкультурного діалогу. У процесі такої взаємодії відвідувачі з різних культурних і мовних середовищ не лише отримують інформацію, а й вступають у комунікацію між собою, порівнюючи власні інтерпретації та культурні уявлення.

Колективні інтерактивні формати дозволяють створювати ситуації співприсутності, у яких культурні відмінності не нівелюються, а, навпаки, стають предметом обговорення та взаємного пізнання. Таким чином, мобільна експозиція перетворюється на платформу соціальної взаємодії, де культурний контент функціонує як медіатор між різними спільнотами.

Важливу роль у формуванні міжкультурного діалогу відіграють **адаптивні цифрові інтерфейси**, які забезпечують багатомовність, варіативність рівнів складності інформації та культурно чутливу подачу матеріалу. Адаптивні системи дозволяють змінювати мову, візуальні коди, аудіальні супроводи та навігаційні елементи відповідно до потреб конкретної аудиторії. Це особливо актуально для мобільних експозицій, які функціонують у різних країнах і культурних контекстах.

Застосування адаптивних інтерфейсів сприяє підвищенню доступності експозиційного середовища та зменшує бар'єри у сприйнятті інформації. Водночас воно дозволяє зберігати баланс між універсальністю подачі та повагою до локальних культурних особливостей, що є ключовим завданням міжкультурного дизайну.

Окремого аналізу потребує **гейміфікація як інструмент міжкультурної взаємодії**. Ігрові механіки – квести, сценарії вибору, інтерактивні завдання,

рейтингові системи – стимулюють активну участь відвідувачів та підвищують рівень емоційного залучення. У міжкультурному контексті гейміфікація дозволяє представити складні культурні теми у доступній формі, знижуючи когнітивне навантаження та сприяючи неформальному навчанню[46].

Важливо, що ігрові сценарії можуть бути побудовані таким чином, щоб заохочувати співпрацю між учасниками різного культурного походження. Спільне виконання завдань, обмін інформацією та колективне прийняття рішень формують досвід взаєморозуміння та емпатії, що є основою міжкультурного діалогу. Водночас надмірна ігровізація потребує обережного застосування, аби не призвести до спрощення або поверхневого сприйняття культурного контенту.

Суттєвим аспектом інтерактивності є **сенсорна та тілесна взаємодія**, яка активізує не лише зорові, а й тактильні, аудіальні та просторові канали сприйняття. У мобільних модульних експозиціях сенсорні елементи – тактильні моделі, звукові ландшафти, інтерактивні поверхні – сприяють формуванню більш глибокого емоційного зв'язку з представленим матеріалом. Для міжкультурної комунікації це має особливе значення, оскільки сенсорний досвід часто є універсальнішим за вербальні повідомлення і здатен долати мовні бар'єри.

Інтерактивність також відіграє важливу роль у **збереженні автентичності культурного контенту** в умовах мобільності та цифровізації. Завдяки інтерактивним сценаріям можливо контекстуалізувати культурні об'єкти, пояснювати їх походження, функції та символічні значення без фізичного перенесення оригіналів. Це дозволяє поєднувати мобільність експозиції з повагою до культурної спадщини, зменшуючи ризик втрати сенсів або їх універсалізації.

У підсумку інтерактивність у мобільному модульному експозиційному середовищі виступає багатофункціональним механізмом, що поєднує інформаційну, комунікативну, емоційну та когнітивну складові. Вона забезпечує можливість активної участі відвідувачів у процесі сприйняття та інтерпретації

культурного контенту, створює умови для міжкультурного діалогу та сприяє формуванню спільного простору розуміння між різними культурами.

Таким чином, інтерактивність у поєднанні з мобільністю та модульністю експозиційного середовища дозволяє створювати гнучкі, адаптивні та культурно чутливі простори, здатні ефективно функціонувати в умовах глобальної культурної комунікації, зберігаючи баланс між автентичністю, доступністю та інноваційністю.

### **Висновки до третього розділу.**

У третьому розділі дослідження розкрито ключові принципи та механізми формування міжкультурного експозиційного середовища в контексті мобільних модульних мультимедійних структур. Проведений аналіз засвідчив, що ефективне міжкультурне експозиційне середовище формується на основі комплексного поєднання дизайнерських, технологічних і культурологічних засад, спрямованих на забезпечення доступності, адаптивності та змістовної цілісності культурного контенту.

Встановлено, що міжкультурна орієнтація експозиційного простору потребує балансу між універсалізацією комунікаційних кодів і збереженням автентичності локальних культурних смислів. Культурна інклюзивність, модульність просторових рішень, адаптивність до різних аудиторій і контекстів, а також увага до історико-культурного підґрунтя представлених об'єктів є визначальними чинниками формування ефективного міжкультурного середовища.

Типологізація мультимедійних та інтерактивних засобів показала, що сучасні мобільні експозиційні структури функціонують як багаторівневі комунікаційні системи, у яких візуальні, аудіальні, тактильні та цифрові інструменти взаємодіють між собою, забезпечуючи багатоканальне сприйняття інформації. Мультимедійні технології дозволяють поєднувати фізичну та цифрову репрезентацію культурних об'єктів, розширюючи можливості презентації та інтерпретації культурного матеріалу.

Особливу роль у формуванні міжкультурного діалогу відіграє інтерактивність, яка перетворює відвідувача з пасивного спостерігача на активного учасника комунікаційного процесу. Персоналізовані маршрути, адаптивні інтерфейси, колективні сценарії взаємодії та гейміфіковані елементи сприяють глибшому залученню аудиторії, формуванню індивідуального та спільного культурного досвіду, а також підвищують ефективність міжкультурної комунікації.

Узагальнюючи результати розділу, можна стверджувати, що мобільні модульні мультимедійні експозиції є перспективною формою сучасних культурно-комунікаційних практик. Їхній потенціал полягає у здатності одночасно забезпечувати мобільність, інтерактивність і змістовну достовірність експозиційного матеріалу. Реалізація цього потенціалу потребує свідомого поєднання дизайнерських стратегій, мультимедійних технологій та культурологічного аналізу, що створює передумови для сталого розвитку міжкультурних експозиційних форматів у сучасному культурному просторі.

## РОЗДІЛ 4

### ПАРАДИГМИ АВТЕНТИЧНОСТІ ТА ВИКЛИКИ ЦИФРОВОЇ РЕПРЕЗЕНТАЦІЇ В ДИЗАЙНІ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ЕКСПОЗИЦІЙ

#### **4.1. Концептуальні підходи до автентичності культурної репрезентації в мультимедійних експозиціях.**

Сучасні мультимедійні експозиції формуються на перетині технологічних інновацій, дизайнерських стратегій та культурологічного осмислення спадщини, що актуалізує проблему автентичності культурної репрезентації. Мобільні, цифрові та інтерактивні формати експонування істотно розширюють можливості доступу до культурного контенту, сприяють міжкультурному діалогу та залученню широкої аудиторії, однак водночас породжують низку методологічних і етичних викликів, пов'язаних із збереженням історичної, соціокультурної та символічної достовірності представленого матеріалу.

У класичному розумінні автентичність у культурній репрезентації ототожнювалася з наявністю оригінального об'єкта та його безпосереднім зв'язком із конкретним історичним контекстом. У працях Вальтера Беньяміна автентичність пов'язується з «аурою» твору мистецтва — його унікальністю, неповторністю та «присутністю в часі й просторі», які неминуче втрачаються в процесі технічного відтворення. Згідно з цією логікою, будь-яка копія, репродукція чи реконструкція знижує рівень автентичності, замінюючи оригінальний досвід сприйняття симульованим[53].

Разом із тим сучасні культурологічні та музейні дослідження демонструють еволюцію уявлень про автентичність. У працях П'єра Нора та його концепції *lieux de mémoire* автентичність трактується не лише як властивість матеріального об'єкта, а як результат колективної пам'яті, наративу

та культурної інтерпретації. Таким чином, автентичність починає розглядатися як конструкція, що формується у процесі комунікації між об'єктом, простором експозиції та відвідувачем.

У контексті мультимедійних експозицій це означає зміщення фокусу з фізичної оригінальності на комплексність культурного досвіду. Цифрові технології — VR, AR, 3D-моделювання, інтерактивні інсталяції — дозволяють реконструювати втрачені або недоступні об'єкти, візуалізувати історичні події та відтворювати культурні практики, які не можуть бути представлені у традиційний музейний спосіб. У цьому випадку автентичність перестає бути виключно матеріальною категорією й набуває багатовимірного характеру.



Доцільно виокремити кілька концептуальних рівнів автентичності в мультимедійних експозиціях. Перший рівень — матеріальний — передбачає наявність оригінальних артефактів або високоякісних реплік, виготовлених із дотриманням технологічних, матеріальних і формальних характеристик первинного об'єкта. Навіть у мобільних або тимчасових експозиціях цей рівень залишається важливим маркером довіри з боку аудиторії.

Другий рівень — контекстуальний — пов'язаний із відтворенням історичного, соціального та культурного середовища, в якому об'єкт існував. Саме тут мультимедійні засоби демонструють найбільший потенціал: цифрові реконструкції архітектурних просторів, аудіовізуальні наративи, документальні матеріали та інтерактивні карти дозволяють відновити зв'язок між артефактом і його первинним контекстом, навіть якщо фізично цей контекст втрачений або недоступний.

Третій рівень — емоційний — стосується здатності експозиції викликати відчуття «присутності» та залученості. Імерсивні середовища, мультимедійні сценарії та інтерактивні механізми формують емпатійний досвід, який може компенсувати відсутність матеріального оригіналу. У цьому випадку автентичність проявляється не у формальній відповідності, а в інтенсивності переживання та здатності експозиції передати емоційний вимір культурного явища.

Четвертий рівень — когнітивний — пов'язаний із усвідомленням культурних смислів, символів і наративів. Автентичність тут визначається не тим, наскільки точно відтворено форму об'єкта, а тим, чи правильно інтерпретовано його значення та чи зрозумілий цей зміст для представників різних культурних спільнот. Саме когнітивний рівень є ключовим у міжкультурних мультимедійних експозиціях, де культурний матеріал має бути перекладений мовою універсальних візуальних і комунікативних кодів.

Водночас цифрова репрезентація неминуче породжує ризики, пов'язані з симуляцією та надмірною естетизацією культурного контенту. Використання візуально ефектних технологій може призводити до витіснення змісту формою, коли емоційне враження переважає над аналітичним осмисленням. У таких випадках автентичність підмінюється видовищністю, а культурний об'єкт перетворюється на елемент розважального сценарію.

Окремим викликом є універсалізація культурних наративів у мобільних мультимедійних експозиціях. Прагнення зробити контент зрозумілим для глобальної аудиторії часто супроводжується спрощенням символів, редукцією

локальних контекстів і стандартизацією подачі інформації. Це може призвести до втрати культурної специфіки та зниження автентичності репрезентації, особливо у випадку культур із сильним локальним або сакральним виміром.

Таким чином, концептуальні підходи до автентичності в мультимедійних експозиціях потребують балансу між технологічними можливостями та культурною відповідальністю. Автентичність у цьому контексті слід розуміти не як статичну властивість об'єкта, а як динамічний процес, що формується в результаті взаємодії дизайну, технологій, наративу та сприйняття аудиторії. Саме такий підхід дозволяє мобільним мультимедійним експозиціям залишатися одночасно інноваційними, доступними та культурно достовірними, забезпечуючи глибоке міжкультурне розуміння в умовах цифрової трансформації[66].

#### **4.2. Виклики цифрової репрезентації та чинники втрати автентичності культурного змісту.**

Активний розвиток цифрових технологій, зокрема мультимедійних платформ, віртуальної (VR) та доповненої реальності (AR), інтерактивних інтерфейсів і цифрових реконструкцій, істотно трансформує сучасні експозиційні практики. З одного боку, ці технології розширюють можливості доступу до культурної спадщини, дозволяють репрезентувати складні історичні процеси, просторові структури та символічні системи у наочній і зрозумілій формі. З іншого боку, цифрова репрезентація породжує низку викликів, пов'язаних із збереженням автентичності культурного змісту, його контекстуальної глибини та символічної достовірності.

Першим і одним із ключових викликів цифрової репрезентації є **втрата культурного та історичного контексту**. У традиційній музейній або виставковій практиці артефакт існує у тісному зв'язку з просторовим, часовим і соціокультурним середовищем свого походження. Цифрове ж відтворення, особливо у мобільних або транснаціональних експозиційних форматах, часто

ізолює об'єкт від його первинного контексту. У результаті культурний зміст може редукуватися до візуального образу або інформаційного фрагмента, позбавленого глибших історичних, ритуальних чи соціальних нашарувань[48].

Ця проблема загострюється у випадках, коли цифрові експозиції орієнтовані на швидке сприйняття або короткочасну увагу аудиторії. У таких умовах складні культурні наративи замінюються узагальненими поясненнями, що спрощують багатовимірні смисли та зменшують аналітичний потенціал експозиції. Втрата контексту призводить до поверхневого ознайомлення з культурним матеріалом, що ускладнює формування глибокого міжкультурного розуміння.

Другим суттєвим чинником втрати автентичності є **редукція та стандартизація культурного змісту**. У прагненні зробити експозицію доступною для міжнародної або мультикультурної аудиторії дизайнери та куратори часто застосовують універсалізовані візуальні й наративні коди. Такий підхід полегшує комунікацію, проте водночас може призводити до нівелювання локальної специфіки, стирання культурних відмінностей і зведення унікальних традицій до загальних схем.

Стандартизація особливо помітна у мультимедійних експозиціях, що використовують типові інтерфейсні рішення, шаблонні сценарії взаємодії та уніфіковану візуальну мову. Унаслідок цього культурний контент може втрачати свою автентичну складність і перетворюватися на узагальнений «культурний продукт», орієнтований більше на споживання, ніж на осмислення. Для міжкультурного експозиційного середовища така тенденція є проблематичною, оскільки вона зменшує можливість представлення культурної різноманітності у всій її повноті.

Третім викликом є **заміна матеріального оригіналу цифровими моделями та реконструкціями**. Використання VR/AR-технологій дозволяє створювати високореалістичні віртуальні образи артефактів, архітектурних об'єктів або історичних подій, що значно розширює експозиційні можливості.

Водночас така заміна породжує дискусію щодо втрати так званої «аури» об'єкта, його матеріальної присутності та історичної унікальності.

Цифрова модель, навіть максимально деталізована, не здатна повністю відтворити фізичні властивості оригіналу: текстуру матеріалу, сліди часу, особливості ручної роботи або енергетику історичної присутності. У цьому контексті автентичність зміщується з матеріального рівня на емоційно-симулятивний, де «ефект присутності» створюється за допомогою технологій, але не завжди супроводжується глибоким розумінням культурного значення об'єкта.

Четвертим важливим чинником є **надмірна візуалізація та естетизація культурного контенту**. Сучасні мультимедійні експозиції часто орієнтовані на створення яскравого, емоційно насиченого візуального досвіду, який привертає увагу відвідувачів і підвищує їхню залученість. Проте в окремих випадках візуальні ефекти, анімація та інтерактивні елементи можуть переважати над змістовною складовою експозиції.

Естетизація культурного матеріалу без належного аналітичного супроводу здатна звести складні історичні процеси до декоративних образів, що функціонують як візуальні атракції. Такий підхід може призводити до поверхневого сприйняття культури як набору ефектних символів, позбавлених глибших смислових зв'язків. У міжкультурному контексті це створює ризик формування стереотипних уявлень та спрощених образів «іншої» культури.

Окремої уваги потребує також **питання авторської інтерпретації та кураторського посередництва** у цифрових експозиціях. Цифрові платформи нерідко передбачають активне втручання дизайнерів, програмістів і кураторів у процес формування наративу, що може призводити до зміщення акцентів або нав'язування певних інтерпретацій. У результаті автентичність культурного змісту залежить не лише від джерела, а й від рішень, ухвалених на етапі цифрового проектування[57].

Крім того, цифрові експозиції часто функціонують у динамічному середовищі, де контент може швидко змінюватися, оновлюватися або

адаптуватися під різні платформи. Така мінливість, з одного боку, забезпечує актуальність і гнучкість, а з іншого — ускладнює збереження стабільного культурного нарративу та фіксацію автентичних смислів.

Таким чином, виклики цифрової репрезентації полягають не лише у технологічних аспектах, а й у глибших культурологічних та дизайнерських проблемах. Втрата контексту, редукція змісту, заміна матеріального оригіналу цифровими моделями, надмірна естетизація та інтерпретаційні зміщення формують комплекс факторів, що впливають на автентичність культурного змісту в мультимедійних експозиціях. Усвідомлення цих викликів є необхідною передумовою для розробки відповідальних дизайнерських стратегій, які дозволять поєднувати інноваційні технології з повагою до культурної достовірності та історичної глибини представленого матеріалу.

#### **4.3. Мобільність і модульність експозиційного середовища як фактори впливу на культурний контекст.**

Мобільність і модульність експозиційного середовища є одними з ключових характеристик сучасних мультимедійних виставкових практик, що суттєво впливають на способи репрезентації культурного контенту та механізми його сприйняття аудиторією. У контексті глобалізації, зростання міжкультурних обмінів і розвитку цифрових технологій мобільні експозиції дедалі частіше використовуються як інструмент трансляції культурних нарративів за межі їх первинного соціокультурного середовища. Водночас саме мобільність і модульність, які забезпечують гнучкість і універсальність експозицій, породжують низку викликів, пов'язаних зі збереженням культурного контексту та автентичності.

Модульний принцип організації простору ґрунтується на використанні автономних, взаємозамінних конструктивних елементів, які можуть комбінуватися в різних конфігураціях залежно від просторових умов,

тематичного наповнення та цільової аудиторії. Такий підхід дозволяє швидко адаптувати експозицію до різних архітектурних середовищ — від музейних залів і виставкових павільйонів до тимчасових локацій, міських просторів або відкритих майданчиків. У дизайнерському сенсі модульність сприяє створенню універсальних експозиційних систем, здатних функціонувати в різних культурних і географічних контекстах без потреби повного переосмислення конструкції.



«Арт для порятунку арту»

Мобільність експозиційного середовища розширює можливості доступу до культурного контенту, оскільки дозволяє демонструвати виставкові проєкти в регіонах, де відсутня стаціонарна музейна інфраструктура. У цьому аспекті мобільні експозиції виконують важливу соціокультурну функцію, сприяючи децентралізації культурного життя та демократизації доступу до культурної спадщини. Водночас перенесення експозиції з одного культурного простору в інший означає зміну контексту сприйняття, що безпосередньо впливає на інтерпретацію представлених об'єктів і наративів[43].

Культурний контекст, у якому функціонує експозиція, включає не лише історичні та символічні значення об'єктів, але й соціальні практики, локальні

традиції, колективну пам'ять та емоційні асоціації, пов'язані з певним місцем. У стаціонарних музеях цей контекст часто закріплений архітектурою, місцем розташування та усталеними інституційними рамками. Натомість у мобільних експозиціях контекст є змінним і фрагментованим, що потребує свідомого дизайнерського та кураторського конструювання.

Одним із ключових викликів мобільності є ризик редукції локальної специфіки. У прагненні зробити експозицію зрозумілою для міжнародної аудиторії дизайнери та куратори часто вдаються до універсалізації візуальних і наративних кодів. Хоча такий підхід підвищує комунікативну доступність, він може призводити до спрощення культурного змісту, втрати нюансів та зменшення глибини історичного контексту. У результаті експозиція перетворюється на узагальнену культурну презентацію, позбавлену локальної складності та багатшаровості.



Модульність простору також впливає на характер взаємодії відвідувача з експозицією. Трансформовані конструкції та змінні маршрути дозволяють створювати різні сценарії відвідування, проте водночас можуть руйнувати цілісність наративу. Якщо експозиційний простір не має чітко вибудованої логіки, відвідувач сприймає інформацію фрагментарно, що ускладнює формування цілісного уявлення про культурний контекст. Тому в мобільних

експозиціях особливо важливо забезпечити баланс між просторовою гнучкістю та концептуальною цілісністю.

Інтеграція мультимедійних технологій у мобільні модульні експозиції відкриває нові можливості для компенсації втрати контексту. Аудіовізуальні матеріали, цифрові реконструкції, VR/AR-сценарії та інтерактивні інтерфейси можуть відтворювати історичне середовище, соціальні практики та культурні ритуали, які неможливо фізично перенести разом з експозицією. Завдяки цьому мобільний простір набуває здатності «розгортати» контекст незалежно від географічного місця перебування.

Водночас надмірна залежність від цифрових технологій створює додаткові ризики. Цифрова репрезентація часто акцентує увагу на візуальній привабливості та інтерактивності, що може відволікати від глибинного осмислення культурного змісту. У мобільних експозиціях, де простір і час відвідування обмежені, існує спокуса замінити складні історичні наративи ефектними мультимедійними образами, що призводить до поверхневого сприйняття культури.

Особливе значення в умовах мобільності набуває питання локалізації експозиції. Адаптація до конкретного культурного середовища передбачає не лише переклад текстів або зміну мовних інтерфейсів, а й урахування культурних кодів, символів, цінностей і чутливих тем. Дизайнерські рішення, які є прийнятними в одному культурному контексті, можуть бути неоднозначно сприйняті в іншому. Тому мобільні експозиції потребують гнучкої стратегії локальної адаптації, що поєднує універсальні елементи з регіональними особливостями.

Мобільність також змінює роль експозиції як культурного медіатора. Якщо стаціонарний музей часто виступає як авторитетний інституційний простір, то мобільна експозиція функціонує радше як тимчасова платформа для діалогу. Це відкриває можливості для інтерактивної взаємодії з місцевими спільнотами, залучення локальних наративів і співтворчості. Водночас така

відкритість потребує чітких методологічних рамок, аби уникнути втрати концептуальної цілісності та розмивання авторського задуму.

Таким чином, мобільність і модульність експозиційного середовища є водночас ресурсом і викликом для культурної репрезентації. Вони забезпечують гнучкість, доступність і масштабованість експозиційних проєктів, але вимагають уважного ставлення до питань культурного контексту, автентичності та смислової глибини. Ефективне використання мобільних модульних форматів можливе лише за умови поєднання дизайнерської гнучкості, технологічних інновацій і культурологічного аналізу, що дозволяє зберігати баланс між універсальністю та локальною специфікою, між мобільністю і змістовною повнотою культурного повідомлення.

#### **4.4. Принципи забезпечення автентичності культурної репрезентації в дизайні цифрових та мультимедійних експозицій.**

Збереження автентичності культурної репрезентації в умовах цифровізації та мобільності експозиційного середовища є одним із ключових викликів сучасного експозиційного дизайну. Мультимедійні та цифрові формати розширюють можливості доступу до культурної спадщини, проте водночас потребують чітко сформульованих принципів, які дозволяють уникнути спрощення, симулятивності або втрати культурного сенсу представленого матеріалу. У цьому контексті автентичність виступає не статичною категорією, а динамічним процесом, що формується на перетині матеріальних, символічних, технологічних та комунікативних складових[16].

Першим базовим принципом забезпечення автентичності є **поєднання матеріальної та цифрової репрезентації**. Використання оригінальних артефактів або їхніх високоякісних реплік у поєднанні з мультимедійними реконструкціями, VR/AR-елементами та цифровими архівами дозволяє зберігати зв'язок із матеріальною культурою, водночас розширюючи

інтерпретаційні можливості експозиції. Цифрові технології в такому випадку не замінюють оригінал, а виконують функцію коментаря, пояснення або контекстуалізації, підсилюючи сприйняття культурного об'єкта без нівелювання його автентичності.

Другим важливим принципом є **контекстуальність репрезентації**, яка передбачає обов'язкове врахування історичних, соціальних, географічних та символічних умов формування культурного об'єкта. У мобільних та мультимедійних експозиціях цей принцип реалізується через багаторівневі системи пояснень: текстові блоки, аудіокоментарі, візуальні реконструкції, картографічні матеріали та наративні сценарії. Такий підхід дозволяє відвідувачу не лише сприймати окремий об'єкт, а й усвідомлювати його місце у ширшому культурному процесі, що є критично важливим для міжкультурної комунікації.

Третім принципом виступає **баланс між інтерактивністю та достовірністю**. Інтерактивні технології — сенсорні екрани, ігрові механіки, персоналізовані маршрути, гейміфікація — значно підвищують залученість аудиторії, проте потребують обмеження з боку наукової та культурологічної коректності. Надмірна ігровізація або візуальна естетизація можуть призводити до поверхневого сприйняття культурного змісту. Тому інтерактивність має бути підпорядкована завданню пізнання, а не замінювати його, слугуючи інструментом глибшого розуміння культурних смислів.

Четвертий принцип пов'язаний із **мультирівневою структурою подачі інформації**, що дозволяє адаптувати експозицію до різних типів аудиторії. Відвідувачі з різним рівнем підготовки, культурним досвідом і мотивацією повинні мати можливість обирати глибину занурення в матеріал. Поверхневий рівень забезпечує загальне уявлення та емоційне залучення, тоді як поглиблені рівні надають доступ до наукових коментарів, архівних матеріалів, аналітичних даних і розширених інтерпретацій. Такий підхід дозволяє уникнути спрощення культурного контенту та водночас забезпечує доступність для широкої аудиторії[31].

П'ятий принцип — **культурна чутливість та міжкультурна адаптація**. Дизайн мультимедійних експозицій має враховувати різноманіття культурних кодів, символів, наративних структур і моделей сприйняття. Адаптивні інтерфейси, мультимовні системи, візуальні пояснення та нейтральна іконографія дозволяють зберігати локальну специфіку, не зводячи її до універсалізованих або стереотипних форм. У цьому контексті автентичність розглядається не як «незмінна істина», а як результат діалогу між культурою-джерелом і культурою-реципієнтом.

Шостим принципом є **етичність цифрової репрезентації**. Особливо це стосується експозицій, що репрезентують чутливі теми — сакральні об'єкти, травматичну історичну пам'ять, етнічні або релігійні практики. Дизайнерські та мультимедійні рішення повинні ґрунтуватися на повазі до культурної спадщини, уникати комерціалізації, сенсаційності або спрощених інтерпретацій. У цьому сенсі автентичність безпосередньо пов'язана з відповідальністю автора експозиційного проекту.

Отже, забезпечення автентичності культурної репрезентації в дизайні цифрових та мультимедійних експозицій є складним багатокomпонентним процесом. Воно вимагає поєднання технологічних інновацій із культурологічною рефлексією, дизайнерської гнучкості — з науковою точністю, а інтерактивності — з етичними та пізнавальними орієнтирами. Лише за таких умов мультимедійна експозиція може виконувати не лише презентаційну, а й освітню, комунікативну та культурно-посередницьку функції.

**Висновки до четвертого розділу.** У четвертому розділі досліджено парадигми автентичності та основні виклики цифрової репрезентації в дизайні мультимедійних і мобільних експозицій. Проведений аналіз засвідчив, що автентичність у сучасному експозиційному середовищі виходить за межі матеріальної відповідності оригіналу та охоплює контекстуальні, емоційні та когнітивні виміри сприйняття культурного контенту.

Виявлено, що цифрові технології, VR/AR та мультимедійні платформи значно розширюють можливості міжкультурної комунікації, однак водночас

створюють ризики втрати історичного контексту, редукції змісту та симулятивності культурних образів. Мобільність і модульність експозиційного середовища посилюють ці виклики, оскільки передбачають постійну зміну локацій і культурних рамок сприйняття.

Обґрунтовано, що збереження автентичності можливе за умови системного застосування принципів поєднання фізичних і цифрових об'єктів, контекстуалізації культурного матеріалу, балансу між інтерактивністю та достовірністю, мультирівневої подачі інформації та культурної чутливості. Особливу роль відіграє етичний вимір експозиційного дизайну, який визначає відповідальність за спосіб репрезентації культурної спадщини.

Таким чином, результати четвертого розділу підтверджують, що автентичність у мультимедійних експозиціях не є статичною характеристикою, а формується як динамічний процес між технологією, дизайном і культурним контекстом. Реалізація окреслених принципів дозволяє створювати мобільні мультимедійні експозиції, які поєднують інноваційність, адаптивність і культурну достовірність, забезпечуючи ефективний міжкультурний діалог та глибоке осмислення представленого матеріалу.

## РОЗДІЛ 5

### АВТОРСЬКА ДИЗАЙН-РОЗРОБКА МОБІЛЬНОГО МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ЕКСПОЗИЦІЙНОГО СЕРЕДОВИЩА

#### 5.1. Концепція проєкту мобільної мультимедійної експозиції.

Концепція мобільної мультимедійної експозиції базується на поєднанні технологій, дизайну та культурного контенту з метою створення середовища, яке забезпечує інтерактивний та міжкультурний досвід для відвідувачів. Основна ідея проєкту полягає у формуванні гнучкого експозиційного середовища, що адаптується до різних локацій, соціокультурних контекстів та потреб різноманітної аудиторії, одночасно підтримуючи автентичність культурного змісту.

Проєкт передбачає реалізацію мультимедійної експозиції у мобільному модульному форматі. Це дозволяє швидко монтувати та демонтувати експозиційні блоки, змінювати їхню конфігурацію залежно від розмірів приміщення або масштабів заходу. Модульна структура включає окремі функціональні блоки: інтерактивні станції, мультимедійні проєкції, VR/AR-середовища та зони для колективної взаємодії. Кожен блок спроектований таким чином, щоб бути автономним і водночас логічно вписуватися у загальний маршрут експозиції.

Особливу увагу приділено міжкультурній інклюзивності. Контент експозиції створений із використанням універсальних медіа-форм: анімацій, інтерактивних інфографік, аудіо- та відео матеріалів. Це дозволяє відвідувачам з різними мовними та культурними особливостями сприймати інформацію через сенсорні канали, долаючи бар'єри традиційної комунікації. Відвідувач може обирати індивідуальний маршрут, взаємодіяти з окремими блоками, брати участь у колективних активностях та досліджувати матеріал на глибшому рівні.

Проект також включає принципи адаптивності та персоналізації. Мультимедійні та цифрові засоби можуть налаштовуватися під потреби аудиторії: змінювати мову інтерфейсу, адаптувати інформаційні сценарії до вікових та освітніх рівнів відвідувачів, пропонувати додаткові шляхи занурення у культурний контент. Крім того, концепція передбачає використання гейміфікації та інтерактивних елементів, які стимулюють дослідження, обмін знаннями та активну участь відвідувачів, роблячи процес пізнання більш динамічним та емоційно насиченим.

Таким чином, концепція проекту мобільної мультимедійної експозиції об'єднує технологічні інновації, модульність простору, інтерактивність та міжкультурну комунікацію. Це забезпечує створення сучасного культурного середовища, яке одночасно є мобільним, адаптивним, доступним для широкої аудиторії та здатним передавати автентичний культурний досвід.

## **5.2. Просторово-функціональна модель мобільного експозиційного середовища.**

Просторово-функціональна модель мобільного експозиційного середовища є ключовим компонентом проекту, оскільки вона визначає, як буде організовано простір для максимально ефективного сприйняття культурного контенту та інтерактивної взаємодії відвідувачів. Модель побудована на принципах модульності, мобільності та адаптивності, що дозволяє швидко змінювати конфігурацію простору відповідно до масштабу заходу, розміру приміщення та потреб різних груп відвідувачів.

Модель передбачає наявність функціональних зон, кожна з яких виконує специфічну роль у створенні культурного досвіду. Основні зони включають:

- Інтерактивні станції, де відвідувачі можуть самостійно обирати об'єкти для дослідження, взаємодіяти з мультимедійними засобами, брати участь у колективних сценаріях або використовувати VR/AR-технології для занурення у культурний контент.

- Експозиційні блоки з фізичними артефактами, що дозволяють поєднувати цифрові та матеріальні об'єкти, забезпечуючи відчуття автентичності та безпосередній контакт з культурним матеріалом.
- Мультимедійні та проєкційні зони, де демонструються аудіо- та відеоінсталяції, інтерактивні проєкції, голограми та цифрові реконструкції культурних об'єктів.
- Зони колективної взаємодії, призначені для проведення групових активностей, обговорень, культурних воркшопів або інтерактивних ігор, що стимулюють міжкультурний діалог.

Просторова організація моделі передбачає логічний маршрут пересування відвідувачів, який поєднує фізичні та цифрові елементи експозиції. Маршрут спроектований таким чином, щоб забезпечити поступове занурення у культурний контент: від ознайомлення з основними концептами та контекстом до активної взаємодії з мультимедійними матеріалами та колективної інтерпретації культурних сенсів.

Модульна структура експозиції дозволяє змінювати конфігурацію блоків залежно від умов конкретної локації: блоки можна об'єднувати, розділяти або додавати нові елементи, забезпечуючи масштабованість та гнучкість проєкту. Така конструкція дозволяє використовувати одну і ту ж експозицію у різних містах чи країнах, зберігаючи цілісність культурного контенту та при цьому адаптуючи подачу інформації під місцеву аудиторію.

Крім функціональної складової, модель також передбачає ергономічність та комфорт для відвідувачів: оптимальні ширини проходів, зони відпочинку, можливість організувати простір для відвідувачів з інвалідністю, а також регулювання рівня освітлення та акустики для покращення сприйняття мультимедійного контенту.

Таким чином, просторово-функціональна модель мобільного експозиційного середовища поєднує принципи мобільності, модульності, інтерактивності та міжкультурної адаптивності. Вона забезпечує ефективне представлення культурного контенту, створює умови для активної взаємодії

відвідувачів та збереження автентичності представлених матеріалів, а також дозволяє швидко адаптувати експозицію до різних форматів заходів та аудиторій.

### **5.3. Мультимедійні та інтерактивні рішення.**

Мультимедійні та інтерактивні рішення є центральним елементом мобільної експозиції, оскільки вони визначають спосіб взаємодії відвідувачів із культурним контентом та забезпечують ефективний міжкультурний діалог. Ці рішення поєднують цифрові технології, аудіо- та відеоконтент, інтерактивні інтерфейси та елементи гейміфікації для створення комплексного експозиційного досвіду.

Серед ключових мультимедійних рішень використовуються: **VR та AR-технології**, що дозволяють зануритися у реконструйовані історичні або культурні середовища, створюючи ефект присутності та забезпечуючи взаємодію з віртуальними об'єктами. Віртуальна реальність надає можливість детально вивчати артефакти або культурні сцени, які неможливо перенести в фізичний простір, а доповнена реальність дозволяє накладати цифровий контент на реальні експозиційні блоки, збагачуючи досвід відвідувачів додатковою інформацією.

Інтерактивні сенсорні панелі та мультитач-екрани забезпечують персоналізоване занурення в контент. Відвідувачі можуть обирати тематичні шляхи дослідження, отримувати додаткову інформацію про об'єкти, переглядати історичні реконструкції, порівнювати культурні традиції різних регіонів та брати участь у інтерактивних завданнях. Такий підхід дозволяє підвищити рівень уваги та залучення, формує глибше розуміння культурних сенсів і сприяє активному навчальному процесу.

Аудіо- та відеоконтент інтегрується в просторову композицію експозиції: звукові ефекти, музичні доріжки та аудіо-оповідання створюють емоційний фон

і допомагають відвідувачам краще сприймати контекст культурних об'єктів. Відеоінсталяції та проєкційні системи дозволяють демонструвати процеси, події та традиції, що неможливо відтворити в статичному форматі, надаючи експозиції динамічності та інтерактивності.

Гейміфікація виступає додатковим елементом мотивації: інтерактивні квести, завдання та вікторини стимулюють дослідження, активізують когнітивні процеси та сприяють соціальній взаємодії відвідувачів різного віку та культурного походження. Такий підхід дозволяє не лише навчати, а й формувати позитивний емоційний досвід, що посилює ефективність міжкультурного діалогу.



Особлива увага приділяється адаптивності мультимедійних рішень:

контент може налаштовуватися під мовні та культурні особливості аудиторії, рівень освітньої підготовки, вік та інтереси відвідувачів. Це дозволяє забезпечити універсальність експозиції та її доступність для міжнародної аудиторії, не втрачаючи при цьому автентичності культурного матеріалу.

Таким чином, мультимедійні та інтерактивні рішення в мобільній експозиції поєднують технології, дизайн та культурний контент, створюючи комплексний досвід, який одночасно забезпечує навчання, емоційне занурення та міжкультурну комунікацію. Реалізація цих рішень робить експозицію динамічною, адаптивною та здатною передавати автентичні культурні сенси в різних соціокультурних контекстах.

#### **5.4. Візуалізація, 3D-модель та опис експозиційного маршруту.**

Візуалізація та створення 3D-моделі мобільного мультимедійного експозиційного середовища є завершальним етапом проектування, який дозволяє відобразити архітектурну та функціональну концепцію експозиції у цифровому форматі, перевірити логіку маршруту відвідувачів та оцінити ефективність просторового рішення.

3D-модель відтворює всі ключові елементи простору: експозиційні блоки з фізичними артефактами, інтерактивні станції, мультимедійні зони, проекційні площі та колективні зони взаємодії. Модель демонструє розташування модулів, забезпечує наочне уявлення про пропорції, ширину проходів, розміщення освітлення та акустичних систем, що важливо для оптимізації комфорту відвідувачів та ефективності сприйняття контенту.

Опис експозиційного маршруту деталізує послідовність, у якій відвідувачі взаємодіють з об'єктами та мультимедійними рішеннями. Маршрут спроектований так, щоб забезпечити поступове занурення: від вступної зони з коротким ознайомленням до інтерактивних станцій і глибокого занурення у культурні наративи. Включення гнучких маршрутів дозволяє відвідувачам обирати індивідуальний шлях дослідження, що стимулює персоналізоване

навчання та активну участь.

Візуалізація також включає демонстрацію динамічних елементів, таких як інтерактивні проєкції, голограми та VR-зони. Вона дає змогу оцінити ефективність інтеграції мультимедійних і фізичних елементів, перевірити видимість та доступність контенту для відвідувачів різного віку та культурних груп.

3D-модель та маршрути можуть бути використані для попереднього тестування експозиції, внесення коректив у розташування модулів, оптимізації логістики пересування та забезпечення безперешкодного доступу для всіх категорій відвідувачів. Такий підхід забезпечує інтеграцію функціональних, технологічних та естетичних аспектів, роблячи експозицію одночасно інтерактивною, мобільною та культурно автентичною.

**Висновки до п'ятого розділу.** Розроблена авторська модель мобільного мультимедійного експозиційного середовища демонструє інтеграцію ключових принципів дизайну, технологій та культурологічного підходу. Концепція проєкту передбачає створення гнучкого та адаптивного середовища, здатного ефективно транслювати культурні сенси та забезпечувати міжкультурну взаємодію.

Просторово-функціональна модель дозволяє оптимізувати переміщення відвідувачів, розміщення мультимедійних та інтерактивних елементів, а також забезпечує зручність та доступність експозиції для широкої аудиторії. Мультимедійні та інтерактивні рішення сприяють зануренню у культурний контент, активному навчальному процесу та формуванню міжкультурного діалогу.

Візуалізація та 3D-модель експозиції забезпечують наочність концепції, дозволяють попередньо оцінити ефективність маршруту, інтеграцію мультимедійних елементів та оптимізацію простору. Такий підхід забезпечує баланс між мобільністю, інтерактивністю та автентичністю представленого матеріалу, створюючи експозиційне середовище, здатне ефективно виконувати освітню, культурну та комунікаційну функції.

## ВИСНОВКИ

Магістерська робота присвячена вивченню мобільних мультимедійних експозицій як інструменту міжкультурної комунікації, а також розробці авторського дизайн-проєкту мобільного мультимедійного експозиційного середовища. У ході дослідження були вирішені такі ключові завдання, що дозволяють сформулювати комплексні висновки.

**1. Систематизація наукових джерел та визначення методологічних засад дослідження.** Проведено детальний аналіз джерельної бази, яка охоплює культурологію, музеологію, медіамистецтво, дизайн та архітектурно-просторові практики. Було виділено основні напрями досліджень, що стосуються мультимедійності, інтерактивності, мобільності та автентичності експозицій. На підставі аналізу визначено методологічні засади: міждисциплінарний підхід, системне вивчення взаємодії технологій, дизайну та культурного контенту, а також інтеграцію культурологічного аналізу з дослідженням просторово-комунікаційних практик. Це дозволяє комплексно оцінювати мобільні мультимедійні експозиції як явище сучасної культурної інфраструктури.

**2. Узагальнення теоретичних підходів та аналіз світового досвіду.**

Було систематизовано сучасні теоретичні підходи до мультимедійності, інтерактивності та організації просторово-комунікаційних практик. Проаналізовано світовий досвід функціонування мобільних мультимедійних експозицій, зокрема практики інтеграції VR/AR-технологій, голографії, сенсорних інтерфейсів, адаптивних та модульних конструкцій. Виявлено, що ефективна мобільна експозиція поєднує технології, дизайн та культурні наративи, створюючи занурювальний досвід для відвідувачів різних культурних та мовних середовищ. Світовий досвід підкреслює важливість гнучкості простору, персоналізації маршрутів та інтерактивності як засобів залучення аудиторії та формування міжкультурного діалогу.

**3. Визначення особливостей дизайну мобільного мультимедійного експозиційного середовища.** Дослідження показало, що дизайн мобільного

експозиційного середовища повинен враховувати комплексний підхід, який об'єднує технологічні рішення, просторове планування та культурологічний контекст. Встановлено, що ключовими елементами є: інтеграція мультимедійних та інтерактивних засобів, адаптивність модульних конструкцій, культурна інклюзивність та забезпечення автентичності представленого матеріалу. Інтерактивність виступає основним механізмом міжкультурного діалогу, оскільки персоналізовані маршрути, колективні сценарії, гейміфікація та адаптивні інтерфейси дозволяють відвідувачам активно взаємодіяти з експозицією та глибше засвоювати культурні сенси.

#### **4. Парадигми автентичності та виклики цифрової репрезентації.**

Виявлено, що автентичність культурного контенту у мобільних мультимедійних експозиціях є критичною проблемою. Цифрова репрезентація об'єктів може призводити до втрати історичного та культурного контексту, спрощення локальних наративів, зникнення матеріальної «аури» артефактів. Мобільність і модульність експозиційного середовища накладають додаткові вимоги щодо достовірності та точності презентації культурного контенту. Для вирішення цих проблем було визначено принципи забезпечення автентичності: інтеграція фізичних об'єктів з цифровими реконструкціями, багаторівнева презентація контенту, адаптація до культурних особливостей аудиторії, а також продумане використання інтерактивних технологій для збереження культурної специфіки.

**5. Розробка авторської дизайн-розробки мобільного мультимедійного експозиційного середовища.** Розроблено авторську концепцію мобільної мультимедійної експозиції, яка включає просторово-функціональну модель, мультимедійні та інтерактивні рішення, а також візуалізацію експозиційного маршруту та 3D-моделі. Запропоноване середовище забезпечує гнучкість та адаптивність, дозволяє реалізувати персоналізовані та колективні сценарії взаємодії відвідувачів, а також створює умови для ефективного міжкультурного діалогу та збереження автентичності культурного контенту. Розробка демонструє практичну реалізацію теоретичних

підходів, систематизованих у попередніх розділах роботи.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Аспекти музейної педагогіки. (б.д.). У Повнотекстові публікації фахівців у галузі музейної педагогіки. Режим доступу: [http://pmu.in.ua/museum\\_pedagogics/e-lib/e-lib/](http://pmu.in.ua/museum_pedagogics/e-lib/e-lib/)
2. Барановська, Н. (2015). Експозиційна робота у діяльності музею. HCS. Режим доступу: <https://science.lpnu.ua/uk/hcs/vsi-vypusky/vypusk-2-nomer-1-2015/ekspozyciyna-ro-bota-u-diyalnosti-muzeyu>
3. Білют, Ю. (2025). Мультисенсорні експозиції в сучасному музейному дискурсі. Мовні і концептуальні картини світу. Режим доступу: <https://mova.knu.ua/uk/article/view/4390>
4. Даниленко, В. Я. (2012). Дизайн: історія, теорія, практика. ХДАДМ. <https://elib.hduht.edu.ua/handle/123456789/1562>
5. Іванова, М. С., & Силенко, Ю. В. (2025). Імерсивні виставки як простір інновацій у сфері мультимедійного дизайну України. Український мистецтвознавчий дискурс. Режим доступу: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/31404>
6. Міністерство культури України. (б.д.). Експозиційний дизайн у музейному середовищі ХХІ ст. Режим доступу: <https://er.chdtu.edu.ua/bitstream/ChSTU/2513/1/19-05%20-AVTOREFERAT-YAKO-VETS.pdf>
7. Міністерство освіти і науки України. (б.д.). Інтерактивні музейні експозиції як сучасний тренд. Режим доступу: [https://fht.snau.edu.ua/wp-content/uploads/2025/05/ТЕЗИ\\_КВІТЕНЬ\\_2025\\_Частина-1.pdf](https://fht.snau.edu.ua/wp-content/uploads/2025/05/ТЕЗИ_КВІТЕНЬ_2025_Частина-1.pdf)
8. Нові технології в дизайні музейних експозицій / Северин В. Д. (б.д.). Journals IndexCopernicus. Режим доступу: <https://journals.indexcopernicus.com/api/file/viewByFileId/586297>
9. Оселі муз: віртуальна мультимедійна виставка. (б.д.). Режим доступу: <https://library.vspu.edu.ua/vistavki/museum/museum.htm>

10. Побудова музейної експозиції з історії первісного суспільства. (б.д.). Освіта.UA. Режим доступу: <https://ru.osvita.ua/vnz/reports/culture/10610/>
11. Чепелик, О. В. (2011). Візуальні практики сучасного мистецтва. Хімджест.  
[https://www.nakkkim.edu.ua/images/vidannya/monografii/Chepelyk\\_visual\\_practices.pdf](https://www.nakkkim.edu.ua/images/vidannya/monografii/Chepelyk_visual_practices.pdf)
12. Чепелик, О. (2021). Імерсивні середовища, VR, AR в українському сучасному мистецтві. СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО, (17). Режим доступу: <https://doi.org/10.31500/2309-8813.17.2021.248423>
13. Шипка В. (2025) Дизайн мобільного модульного центру як основа формування міжкультурного експозиційного середовища. Матеріали 77-ї науково-технічної конференції студентів, аспірантів та слухачів Малої лісової академії НЛТУ України. С.
14. eMuseum.online – платформа онлайн-виставок. (б.д.). Режим доступу: <https://emuseum.online/>
15. Al-Taie, I., Di Giuseppantonio Di Franco, P., Tymkiw, M., Williams, D., & Daly, I. (б.д.). Sonic Enhancement of Virtual Exhibits. PLOS ONE.
16. Alexander, C. (б.д.). A Pattern Language. Oxford University Press.
17. Appelbaum, R. (2012). Exhibition design (2nd ed.). Rizzoli.  
<https://www.rizzoliusa.com/book/9780847837721/>
18. Arnheim, R. (б.д.). Art and Visual Perception. University of California Press.
19. Assmann, A. (б.д.). Cultural Memory and Western Civilization. Cambridge Univ. Press.
20. Barkova, O., Skobelska, M., Hranovska, V., Oksenchuk, Y., & Oksenchuk, R. (2018). Gamification for Education of the Digitally Native Generation by Means of VR, AR, ML, and Brain-Computing Interfaces in Museums. arXiv. Режим доступу: <https://arxiv.org/abs/1806.07842>
21. Benjamin, W. (б.д.). Illuminations. Schocken Books.
22. Benjamin, W. (б.д.). The Work of Art in the Age of Mechanical

Reproduction.

23. Bourdieu, P. (б.д.). The Field of Cultural Production.
24. British Museum Collection Online. (б.д.). Режим доступу: <https://www.britishmuseum.org/collection>
25. Branthwaite, A., Patterson, R., & Dunleavy, M. (2021). Immersive Storytelling and Interactive Museum Experiences. *Journal of Cultural Heritage Management and Sustainable Development*. <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/JCHMSD-08-2020-0111>
26. Brown, T. (2009). Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation. Harper Business. <https://www.harpercollins.com/products/change-by-design-tim-brown>
27. Carroll, M., White, S., & Green, L. (2022). Museum Practices in a Digital Age. *International Journal of Museum Management*. <https://ijmm.org/article/5821>
28. Catalog of virtual exhibitions – eMuseum.online. (б.д.). Режим доступу: <https://emuseum.online/en/exhibitions/>
29. Clifford, J. (б.д.). The Predicament of Culture.
30. Cronin, N. (2023). AR and Museum Visitor Engagement: A Review. *Museum Worlds*. <https://journals.berghahnbooks.com/museumworlds>
31. Development of a museum mobile application concept with elements of augmented reality / Volynets L., Tkachuk A., Klymenko A., Bondar R. (2024). *Computer-Integrated Technologies*. Режим доступу: <https://cit.lntu.edu.ua/index.php/cit/article/view/557>
32. Digital transformation of contemporary Ukrainian exhibition and display practices / Tormakhova A., Aleksiienko O. (2025). *Ukrainian Cultural Studies*. Режим доступу: <https://ucs.knu.ua/en/article/view/3642>
33. Europeana Collections – цифрова платформа культурної спадщини Європи. (б.д.). Режим доступу: <https://www.europeana.eu/>
34. Foucault, M. (б.д.). The Archaeology of Knowledge.
35. Geertz, C. (б.д.). The Interpretation of Cultures.

36. Google Arts & Culture – онлайн-платформа цифрових музейних колекцій. (б.д.). Режим доступу: <https://artsandculture.google.com/>
37. Hall, E. T. (1966). The hidden dimension. Anchor Books. <https://www.penguinrandomhouse.com/books/295013/the-hidden-dimension-by-edward-t-hall/>
38. Hall, E. (б.д.). Beyond Culture.
39. He, Q., & Kosenko, D. (2024). A comprehensive review of interactive digital exhibition design based on visitor experience. Theory and Practice of Design. Режим доступу: <https://jrn1.nau.edu.ua/index.php/Design/article/view/18644>
40. He, Q., & Kosenko, D. (2025). Digital technologies in exhibition spaces: transforming artistry and visitor experience. Theory and Practice of Design. Режим доступу: <https://jrn1.nau.edu.ua/index.php/Design/article/view/20108>
41. Hofstede, G., Hofstede, G. J., & Minkov, M. (2010). Cultures and organizations: Software of the mind (3rd ed.). McGraw-Hill. <https://www.mheducation.com/highered/product/cultures-organizations-software-mind-hofstede/M9780071770156.html>
42. Hofstede, G. (б.д.). Culture's Consequences.
43. Hooper-Greenhill, E. (2000). Museums and the interpretation of visual culture. Routledge. <https://www.routledge.com/Museums-and-the-Interpretation-of-Visual-Culture/Hooper-Greenhill/p/book/9780415192574>
44. Ingold, T. (б.д.). The Perception of the Environment.
45. Ioannidis, P., Eklund, L., & Løvlie, A. S. (2020). We Dare You: A Lifecycle Study of a Substitutional Reality Installation in a Museum Space. arXiv. Режим доступу: <https://arxiv.org/abs/2012.01792>
46. Jenkins, H. (б.д.). Convergence Culture.
47. Kronenburg, R. (2008). Portable architecture: Design and technology. Birkhäuser. <https://www.birkhauser.com/9783764389728>
48. Latour, B. (б.д.). Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory.

49. Lefebvre, H. (б.д.). The Production of Space.
50. Lopes, D. (2020). A Philosophy of Interaction in Digital Art. Bloomsbury.
51. Manovich, L. (б.д.). The Language of New Media.
52. McLuhan, M. (б.д.). Understanding Media: The Extensions of Man.
53. Merleau-Ponty, M. (б.д.). Phenomenology of Perception.
54. MoMA Learning – освітня платформа музею сучасного мистецтва. (б.д.). Режим доступу: [https://www.moma.org/learn/moma\\_learning](https://www.moma.org/learn/moma_learning)
55. A Mobile Augmented Reality Application for Museum Exhibitions / Molchanova A., Kuznichenko S., Buchynska I. (2025). CEUR Workshop Proceedings. Режим доступу: <https://ceur-ws.org/Vol-3200/paper38.pdf>
56. Mora, R., & Dimitrova, G. (2022). Interactive Exhibits and Visitor Behaviour. Visitor Studies. <https://www.tandfonline.com/loi/rvst20>
57. Mora, R., & Nixon, R. (2023). Designing Immersive Museum Experience with AR. Journal on Computing and Cultural Heritage.
58. Morelli, N., Carbone, N., & De Götzen, A. (2024). Co-Designing Museum Exhibition Experiences. Design Studies.
59. Museum Management and Curatorship. (б.д.). Routledge. <https://www.tandfonline.com/toc/rmmc20/current>
60. Nora, P. (б.д.). Realms of Memory: Rethinking the French Past.
61. Norman, D. A. (2013). The design of everyday things (Revised and expanded ed.). Basic Books. <https://www.basicbooks.com/titles/don-norman/the-design-of-everyday-things/9780465050659/>
62. Pallasmaa, J. (б.д.). The Eyes of the Skin.
63. Parry, R. (б.д.). Recoding the Museum.
64. Perspectives of interactive exhibitions development in Ukraine / Veklych M., Kolosova N. (2022). Theory and practice of design. Режим доступу: <https://jrnl.nau.edu.ua/index.php/Design/article/view/17213>
65. Pinch, T., & Bijker, W. (б.д.). The Social Construction of Technological

Systems.

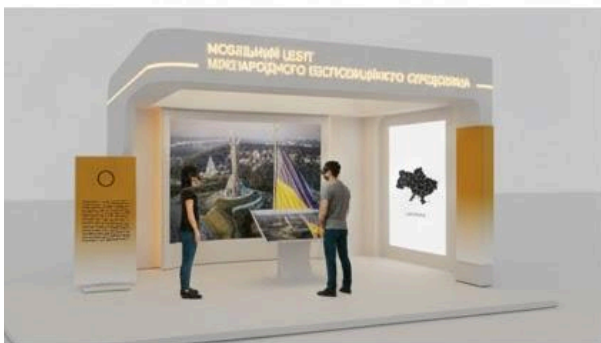
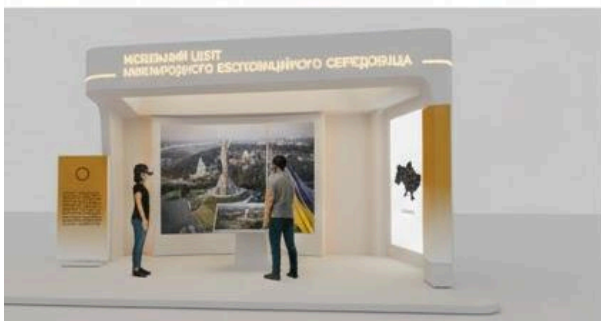
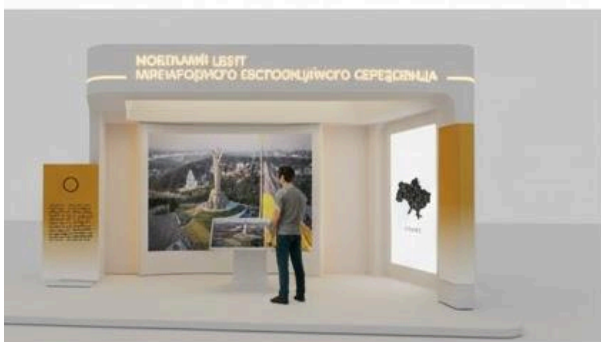
66. Pink, S. (б.д.). Doing Sensory Ethnography.
67. Rancière, J. (б.д.). The Emancipated Spectator.
68. Rhodes, R., & Woolley, S. (2024). Back to the Future Museum – Speculative Design. arXiv. Режим доступу: <https://arxiv.org/abs/2403.15151>
69. Robertson, R. (б.д.). Globalization: Social Theory and Global Culture.
70. Schou, M. M., & Løvlie, A. S. (2020). The Diary of Niels: Affective engagement through tangible interaction with museum artifacts. arXiv. Режим доступу: <https://arxiv.org/abs/2011.11375>
71. Simon, N. (б.д.). The Participatory Museum. Museum 2.0.
72. Skowroński, B. (2016). Visual culture and communication. Universitas. <https://wydawnictwo.pl/ksiazka/visual-culture-and-communication>
73. Smithsonian Learning Lab – цифрові освітні ресурси музею. (б.д.). Режим доступу: <https://learninglab.si.edu/>
74. Tallon, L., & Walker, K. (Eds.). (б.д.). Digital Technologies and the Museum Experience: Handheld Guides and Other Media. AltaMira Press.
75. Thompson, J., & Williams, K. (2022). Augmented and Virtual Reality for Museum Exhibits. Journal of Museum Education. <https://www.ingentaconnect.com/contentone/museed/jme>
76. Turkle, S. (б.д.). Life on the Screen.
77. Urry, J. (б.д.). The Tourist Gaze.
78. Vergo, P. (Ed.). (1989). The new museology. Reaktion Books. <https://www.reaktionbooks.co.uk/display.asp?ISB=9780948462042>
79. Vergo, P. (б.д.). The New Museology.
80. Wired. (б.д.). Augmented Reality Is Transforming Museums. Режим доступу: <https://www.wired.com/story/augmented-reality-art-museums>
81. Wood, B., & Foley, P. (2023). Evaluating Interactive Museum Technologies. Museum Informatics Journal.
82. Ziemann, B. (б.д.). Museums in the Age of New Media.
83. Zuboff, S. (б.д.). The Age of Surveillance Capitalism.

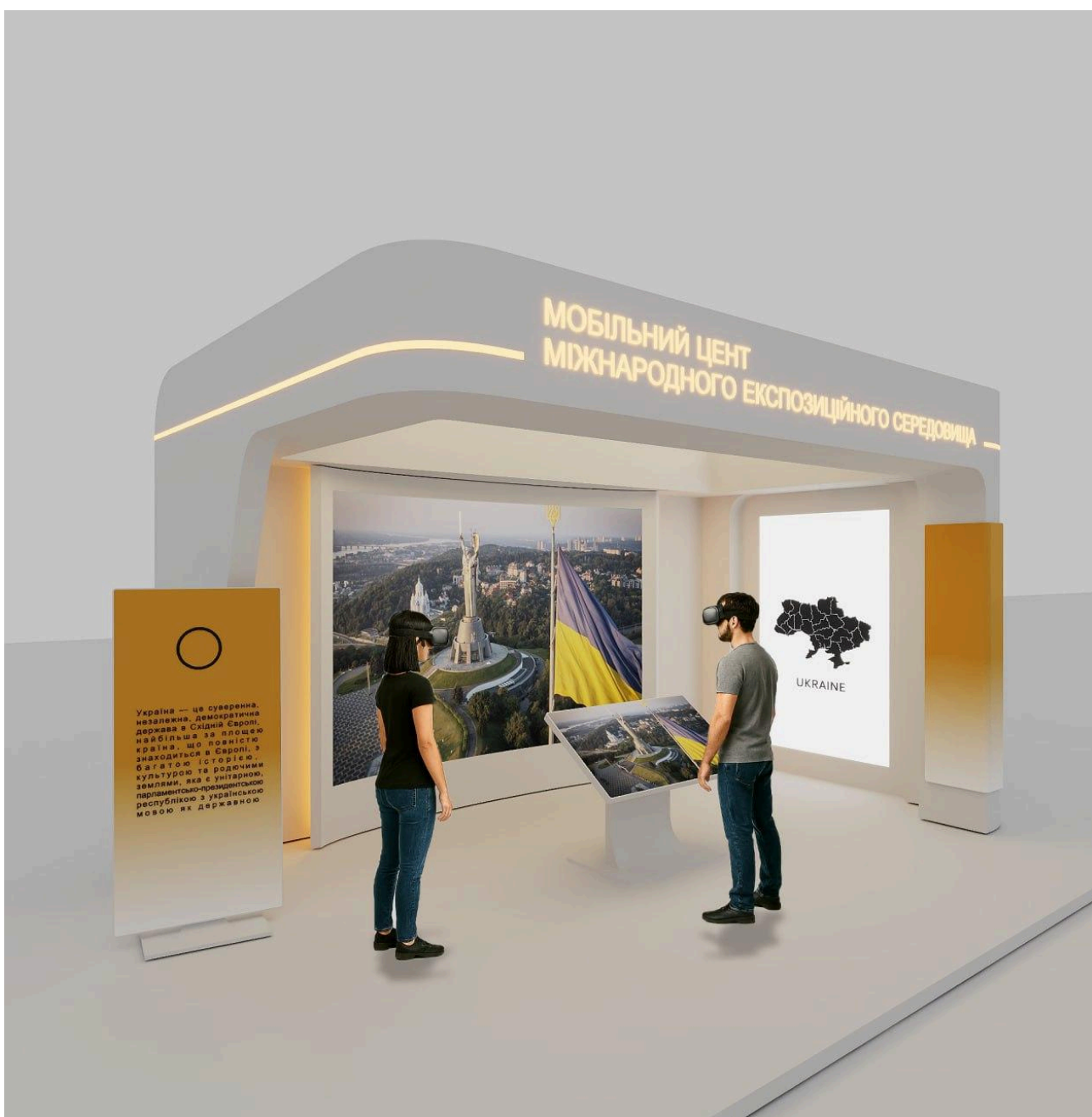


## ДОДАТКИ



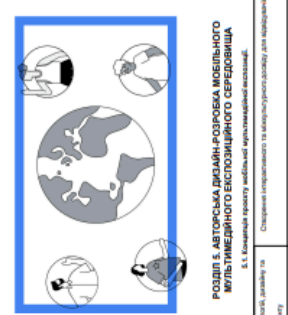








АВТОРСЬКА РОЗРОБКА



РОЗДІЛ 6. АВТОРСЬКА РОЗРОБКА МОБІЛЬНОГО МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ЕКСПОЗИЦІЙНОГО СЕРЕДОВИЩА

Розробка мобільної залу (та культурно-історичного середовища)	Сценарій інтерактивної та мультимедійної залу
Графічне оформлення експозиції	Адаптація до різних мов, культурних контекстів та цінностей
Логотип, культурна ідентифікація	Дизайн культурних елементів та мультимедійних інтерактивів
Мобільний експозиційний фронт	Широкий екранний формат, динамічне освітлення, інтерактивні елементи залу
Модульна структура	Висока інтеграція (стелі, стіни, підлоги), мобільність, адаптація до різних культурних контекстів
Адаптивність, біометрія	Висока біометрична адаптація, адаптація до різних культурних контекстів

5.5. Концепція проекту мобільного мультимедійного середовища



ВІСНОВКИ

У магістерській роботі виконано розробку концепції, інтер'єру та графічного оформлення мобільного модульного центру як основи формування міжкультурного експозиційного середовища. Це включає розробку концепції мобільного центру, адаптацію до різних культурних контекстів, адаптацію до різних культурних контекстів, адаптацію до різних культурних контекстів, адаптацію до різних культурних контекстів.



РОЗДІЛ 3. ОСОБЛИВОСТІ ДИЗАЙНУ МОБІЛЬНОГО МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ЕКСПОЗИЦІЙНОГО СЕРЕДОВИЩА

Розробка мобільної залу (та культурно-історичного середовища)	Сценарій інтерактивної та мультимедійної залу
Графічне оформлення експозиції	Адаптація до різних мов, культурних контекстів та цінностей
Логотип, культурна ідентифікація	Дизайн культурних елементів та мультимедійних інтерактивів
Мобільний експозиційний фронт	Широкий екранний формат, динамічне освітлення, інтерактивні елементи залу
Модульна структура	Висока інтеграція (стелі, стіни, підлоги), мобільність, адаптація до різних культурних контекстів
Адаптивність, біометрія	Висока біометрична адаптація, адаптація до різних культурних контекстів

5.5. Концепція проекту мобільного мультимедійного середовища

Розробка мобільної залу (та культурно-історичного середовища)	Сценарій інтерактивної та мультимедійної залу
Графічне оформлення експозиції	Адаптація до різних мов, культурних контекстів та цінностей
Логотип, культурна ідентифікація	Дизайн культурних елементів та мультимедійних інтерактивів
Мобільний експозиційний фронт	Широкий екранний формат, динамічне освітлення, інтерактивні елементи залу
Модульна структура	Висока інтеграція (стелі, стіни, підлоги), мобільність, адаптація до різних культурних контекстів
Адаптивність, біометрія	Висока біометрична адаптація, адаптація до різних культурних контекстів

5.5. Концепція проекту мобільного мультимедійного середовища



5.5. Концепція проекту мобільного мультимедійного середовища

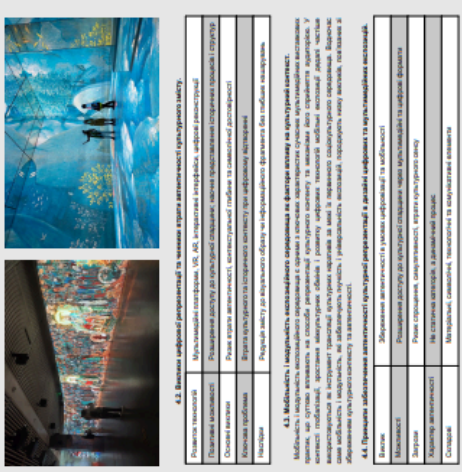
Мультимедійна інтерактивна залу є важливою складовою частиною мобільного модульного центру як основи формування міжкультурного експозиційного середовища. Це включає розробку концепції мобільного центру, адаптацію до різних культурних контекстів, адаптацію до різних культурних контекстів, адаптацію до різних культурних контекстів, адаптацію до різних культурних контекстів.



РОЗДІЛ 4. ПАРАДИГМИ АВТЕНТИЧНОСТІ ТА ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВОЇ РЕПРЕЗЕНТАЦІЇ В ДИЗАЙНІ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ЕКСПОЗИЦІЙ

Розробка мобільної залу (та культурно-історичного середовища)	Сценарій інтерактивної та мультимедійної залу
Графічне оформлення експозиції	Адаптація до різних мов, культурних контекстів та цінностей
Логотип, культурна ідентифікація	Дизайн культурних елементів та мультимедійних інтерактивів
Мобільний експозиційний фронт	Широкий екранний формат, динамічне освітлення, інтерактивні елементи залу
Модульна структура	Висока інтеграція (стелі, стіни, підлоги), мобільність, адаптація до різних культурних контекстів
Адаптивність, біометрія	Висока біометрична адаптація, адаптація до різних культурних контекстів

5.5. Концепція проекту мобільного мультимедійного середовища



5.5. Концепція проекту мобільного мультимедійного середовища

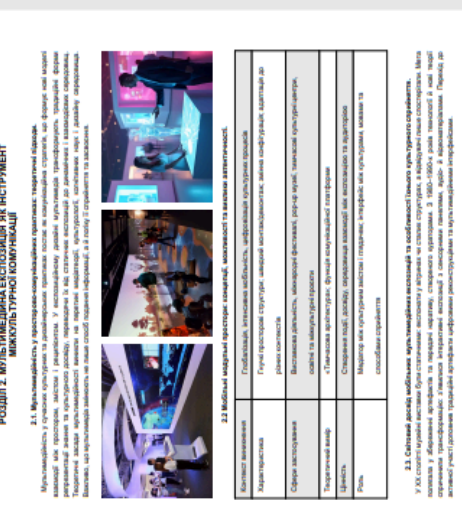
Мультимедійна інтерактивна залу є важливою складовою частиною мобільного модульного центру як основи формування міжкультурного експозиційного середовища. Це включає розробку концепції мобільного центру, адаптацію до різних культурних контекстів, адаптацію до різних культурних контекстів, адаптацію до різних культурних контекстів, адаптацію до різних культурних контекстів.



5.5. Концепція проекту мобільного мультимедійного середовища

Розробка мобільної залу (та культурно-історичного середовища)	Сценарій інтерактивної та мультимедійної залу
Графічне оформлення експозиції	Адаптація до різних мов, культурних контекстів та цінностей
Логотип, культурна ідентифікація	Дизайн культурних елементів та мультимедійних інтерактивів
Мобільний експозиційний фронт	Широкий екранний формат, динамічне освітлення, інтерактивні елементи залу
Модульна структура	Висока інтеграція (стелі, стіни, підлоги), мобільність, адаптація до різних культурних контекстів
Адаптивність, біометрія	Висока біометрична адаптація, адаптація до різних культурних контекстів

5.5. Концепція проекту мобільного мультимедійного середовища



5.5. Концепція проекту мобільного мультимедійного середовища

Мультимедійна інтерактивна залу є важливою складовою частиною мобільного модульного центру як основи формування міжкультурного експозиційного середовища. Це включає розробку концепції мобільного центру, адаптацію до різних культурних контекстів, адаптацію до різних культурних контекстів, адаптацію до різних культурних контекстів, адаптацію до різних культурних контекстів.

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІСОТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ  
Навчально-науковий інститут деревообробних технологій і дизайну

Кафедра дизайну

ШИПКА

ВОЛОДИМИР СТЕПАНОВИЧ

Кваліфікаційна робота магістерського рівня вищої освіти

на тему:

**Дизайн мобільного модульного центру як основа формування  
міжкультурного експозиційного середовища**

### **АНОТАЦІЯ**

У магістерській кваліфікаційній роботі досліджено роль мультимедійних експозицій як засобу міжкультурної комунікації та виклики автентичності у мобільних модульних просторах. Розкрито взаємозв'язок між історичною достовірністю, культурною інклюзією та інноваційними дизайнерськими підходами, а також проаналізовано чинники, які впливають на трансформацію виставкових практик. Особливу увагу приділено використанню інноваційних технологій, які забезпечують емоційне занурення та нові формати комунікації з відвідувачами.

Робота складається з п'яти розділів, у яких висвітлено теоретичні засади, проаналізовано сучасні практики та обґрунтовано авторську концепцію. Запропоновані рекомендації спрямовані на підвищення ефективності інтерактивних виставок та оптимізацію поєднання автентичності культурного контенту з технологічними інноваціями.

Магістерська кваліфікаційна робота виконана на кафедрі дизайну Національного лісотехнічного університету України, Львів, 2025 рік.

Ключові слова: мультимедійна експозиція, міжкультурна комунікація, інтерактивні технології, мобільний модульний простір, автентичність.

MINISTRY OF EDUCATION AND SCIENCE OF UKRAINE  
NATIONAL FORESTRY UNIVERSITY OF UKRAINE  
Educational and Scientific Institute of Wood Processing Technologies and Design  
Department of Design

SHYPKA

VOLODYMYR STEPANOVYCH

**DESIGN OF A MOBILE MODULAR CENTER AS A BASIS FOR THE  
FORMATION OF AN INTERCULTURAL EXHIBITION ENVIRONMENT**

**ABSTRACT**

The master's thesis investigates the role of multimedia exhibitions as a means of intercultural communication and the challenges of maintaining authenticity in mobile modular spaces. It explores the relationship between historical accuracy of exhibits, cultural inclusion, and innovative design approaches to creating interactive exhibition environments. Sociocultural, technological, and aesthetic factors influencing the transformation of museum and exhibition practices in the 20th–21st centuries are analyzed. Special attention is given to the use of innovative technologies, such as virtual and augmented reality, multimedia installations, and interactive sensory panels, which provide immersive experiences for visitors.

The work consists of four chapters that cover the theoretical foundations of multimedia exhibitions, an analysis of contemporary intercultural communication practices in museum spaces, the technological capabilities of interactive platforms, and the substantiation of the author's concept for creating a mobile modular space. The proposed recommendations aim to enhance the effectiveness of interactive exhibitions and optimize the integration of cultural authenticity with technological innovations.

The master's thesis was completed at the Department of Design  
National Forest Technical University of Ukraine, Lviv, 2025.

**Keywords:** multimedia exhibition, intercultural communication, interactive technologies, mobile modular space, authenticity.