

ДОПОВНЕНА РЕАЛЬНІСТЬ У МУЗЕЙНИХ І ГАЛЕРЕЙНИХ ПРОСТОРАХ: ПІДВИЩЕННЯ ЗАЛУЧЕННЯ ГЛЯДАЧІВ

*Боденчук Р., здобувач вищої освіти
Київський національний університет технологій та дизайну*

Доповнена реальність (AR) дедалі активніше інтегрується в музейні та галерейні практики, відкриваючи нові можливості для залучення аудиторії, популяризації культурної спадщини та розвитку інноваційних форм подачі інформації. У сучасному суспільстві, де цифрові технології стали щоденною нормою, музеї постають перед завданням не лише зберігати артефакти, але й презентувати їх у форматах, зрозумілих і цікавих сучасному відвідувачу [1, с. 46].

Доповнена реальність дозволяє накладати цифровий вміст — зображення, анімації, 3D-моделі, текстові коментарі чи звуковий супровід — на фізичні експонати або простір навколо них. Це значно збагачує досвід глядача, який тепер може сприймати експозицію не лише візуально, але й через взаємодію, що активує його емоційну та когнітивну участь у процесі [2, с. 112].

Застосування AR забезпечує індивідуалізацію музейного досвіду. Користувач сам обирає глибину інформації, мову, рівень складності, а також тип подачі (візуальний, аудіальний чи текстовий). Це важливо для інклюзивності музейного простору, адже технології AR дозволяють адаптувати контент для дітей, людей з обмеженими можливостями, іноземців [3, с. 88]. Крім того, AR дає змогу вийти за межі традиційної експозиції: побачити втрачені чи недоступні об'єкти, відвідати "віртуальну" частину музею з дому або на вулиці.

Варто погодитися з думкою Hornecker E., Stifter M. про те, «доповнена реальність також надає музеям інструменти для створення захопливих освітніх програм. Візуалізація історичних подій, реконструкції артефактів, анімовані персонажі чи відтворення подій у режимі "живої книги" значно підвищують інтерес до навчання» [5 р. 137]. AR не лише активізує глядача, а й сприяє формуванню стійкого інтересу до тематики експозиції, що особливо важливо для шкільної та студентської аудиторії.

Гейміфікація — ще один потужний інструмент, який AR пропонує культурним установам. Віртуальні квести, інтерактивні маршрути, доповнені герої чи загадки стимулюють глядача рухатися простором музею активно, шукати відповіді, взаємодіяти з контентом не лише розумово, а й емоційно [5, р. 122]. Це особливо ефективно для молоді, яка звикла до ігрових цифрових середовищ.

Приклади з практики доводять ефективність впровадження AR. Наприклад, у British Museum відвідувачі за допомогою AR-додатків можуть "оживити" мумії або побачити артефакти в історичному контексті. В Україні подібні спроби здійснювалися в рамках пілотних проектів у

Львівському історичному музеї та за підтримки платформи Artivive, яка поєднує цифрових митців і традиційні галереї [4, с. 60].

Варто зазначити, попри переваги, впровадження AR пов'язане з низкою викликів: потребою у високих фінансових витратах, навчанні персоналу, підтримці технічної інфраструктури та цифровій грамотності глядачів [3, р. 2]. Однак з огляду на динаміку розвитку технологій, доступність обладнання та зростання цифрової культури, ці бар'єри поступово зменшуються.

Отже, доповнена реальність — це не лише технічне нововведення, а й інструмент зміни музейної парадигми. Вона сприяє трансформації музею з місця зберігання артефактів у простір взаємодії, діалогу, пізнання та натхнення. Використання AR — це шлях до підвищення залучення глядачів, оновлення музейної комунікації та формування сучасного культурного середовища.

Список використаних джерел

1. Зозуля А. В. (2021). Доповнена реальність у культурному просторі: перспективи для музеїв. *Культура та мистецтво в сучасному світі*, 22, 45–52.
2. Чекарь В. О. (2020). Використання технологій AR у музейній справі. *Вісник ХДАДМ*, №4, 110–117.
3. Кононенко І. В. (2020). Цифрові технології в музеї: виклики та можливості. *Історико-культурна спадщина: збереження, доступ, використання*, №1, 87–93.
4. Федорченко Н. В. (2021). Інноваційні практики музейної комунікації: цифровізація та гейміфікація. *Музейний вісник*, №22, 57–65.
5. Hornecker E., Stifter M. (2006). Learning from interactive museum installations about interaction design for public settings. *OZCHI '06: Proceedings of the 18th Australia conference on Computer-Human Interaction*, 135–142.

КОЛІР ЯК ЗАСІБ ВПЛИВУ В СУЧАСНОМУ ВІЗУАЛЬНОМУ МИСТЕЦТВІ

Михальчук О., здобувач вищої освіти

*Черняк Д.С., кандидат соціологічних наук, доцент, доцент кафедри
сценічного мистецтва і культури*

Київський національний університет технологій та дизайну

Ключові слова: колір, візуальна комунікація, візуальне мистецтво, візуальна культура.

В епоху цифрових технологій зростає роль візуальної комунікації та дослідження кольору як психологічного інструменту впливу на емоційне та когнітивне сприйняття індивіда, його настроїв, концентрацію уваги тощо. Колір дозволяє формувати естетичну цілісність образів,