

УДК 379.822

DOI 10.31773/2078-1768-2024-69-116-121

ОПЫТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИММЕРСИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В КОММУНИКАТИВНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МУЗЕЯ

Путин Владимир Владимирович, аспирант 2-го года обучения, Институт культуры и искусств, Томский государственный университет (г. Томск, РФ). E-mail: Putin_98@bk.ru

В статье рассматривается опыт использования иммерсивных технологий в коммуникационной деятельности музеев. Музей как образовательное учреждение играет важную роль в формировании интеллектуального и культурного потенциала общества, он является хранителем и проводником культурного наследия, неизменно взаимодействуя с широкой общественностью, играет основополагающую роль в сохранении, изучении и передаче знаний о прошлом и настоящем. В современных условиях музеи активно внедряют мультимедийные технологии и интерактивные экспозиции, во многом отражающие в себе концепцию «живого музея» (П. А. Флоренского). В статье автор большое внимание уделяет одной из наиболее зрелищных форм организации музейного пространства – театрализации, включающей в себя такую новацию, как иммерсивность, и опыту ее использования в музейных мероприятиях. Автор рассматривает опыты создания интерактивных экспозиций на базе музеев, способствующих критической оценке и обсуждению сложных социальных, исторических и культурных вопросов. Автор статьи рассматривает работу польского профессора Р. Ключинского, в которой учёный выдвигает концепцию интерактивного искусства, призванную объединить разрозненное понимание иммерсивности в искусстве и культуре в общее теоретико-методологическое понятие, и на её основе делает вывод о возможности включения материалов профессора в создание отечественных иммерсивных программ.

Ключевые слова: иммерсивные технологии, интерактивное искусство, музейное пространство, театр, музейная коммуникация.

THE EXPERIENCE OF USING IMMERSIVE TECHNOLOGIES IN THE MUSEUM'S COMMUNICATION ACTIVITIES

Putin Vladimir Vladimirovich, 2nd-year Postgraduate, Institute of Culture and Arts, Tomsk State University (Tomsk, Russian Federation). E-mail: Putin_98@bk.ru

The article examines the experience of using the immersive technologies in the communication activities of museums. The museum as an educational institution plays an important role in shaping the intellectual and cultural potential of society, it is the keeper and conductor of cultural heritage, constantly interacting with the public, plays a fundamental role in preserving, studying and transferring knowledge about the past and present. In modern conditions, museums are actively introducing multimedia technologies and interactive expositions, largely reflecting the concept of a “living museum” (P.A. Florensky). The modern practice of organizing museum space is not limited to standard exhibitions of exhibits; museums have become dynamic platforms acting as platforms for dialogue and discussion. The author considers museums as platforms that create interactive expositions and organize educational programs that contribute to the critical assessment and discussion of complex social, historical and cultural issues. In the article, the author pays great attention to one of the most spectacular forms of organizing museum space – theatricalization – which includes such an innovation as immersiveness, and the experience of its use in museum events. The author examines both domestic and foreign experiences in creating the interactive expositions based on museums, contributing to the critical assessment and discussion of complex social, historical and cultural issues. The author of the article examines Polish professor R. Kluszczyński's work, in which the scientist puts forward the concept

of interactive art designed to combine disparate understanding the immersiveness in art and culture into a common theoretical and methodological concept and on its basis concludes that the professor's materials can be included in the creation of domestic immersive programs.

Keywords: immersive technologies, interactive art, museum space, theater, museum communication

Музеи на протяжении веков выступали хранителями социального опыта, культурных ориентиров и коллективных воспоминаний. В век стремительного технологического прогресса музеи столкнулись с необходимостью адаптации к меняющимся общественным потребностям и ожиданиям. Современные музеи вышли за пределы традиционных ролей хранителей и интерпретаторов культурного наследия.

Как отмечает Ю. Э. Комлев, директор Оренбургского областного музея изобразительных искусств, кандидат педагогических наук, доктор культурологии, «развитие информационного общества привело к осмыслению процедур управления информацией, в том числе и коммуникативными процессами. Выявление роли коммуникации как процесса передачи и осмысления информации в музее привело к формированию нового понятия музейной коммуникации, что соответствует перемене, происходящим и в обществе, и в научном познании» [7].

Потенциал музея как адаптивной системы может быть определён его способностью к удовлетворению социокультурных потребностей социума. В своей работе О. Н. Шелегина определяет музейную адаптацию как «процесс и результат приспособления к изменениям во внешней сфере и внутренней структуре музея, направленные на адекватное, в соответствии с миссией, функционирование и развитие, а также приспособления (адаптирования) – влияния на внешнюю среду для реализации своей миссии» [15].

Коммуникативная деятельность музеев с течением времени вышла на совершенно новый уровень. Музеи стали динамичными платформами, выступающими в качестве площадок для диалога и дискуссий. Большую значимость приобрело не только содержание диалога «музей – посетитель», но и форма этого диалога. Факторами, определяющими актуализационно-адаптационные процессы в музейной деятельности, выступают ценностный потенциал (уникальность, историчность и культурная значимость музейных экспонатов) и информативно-экспрессивный потенциал (спо-

собность музейных предметов передавать знания, идеи и эмоции).

Современный этап развития культуры отмечен появлением иммерсивных произведений культуры и театрализации. Исходя из этимологического значения под иммерсивностью (от англ. *immersive* – «присутствие, погружение») понимается **способ восприятия, создающий эффект погружения в искусственно созданную среду**. Различные примеры эффекта погружения мы наблюдаем в кино и театрализованных представлениях [5]. Ю. В. Корнилов, А. А. Попов понимают под иммерсивностью совокупность технологий расширенной реальности, которые призваны эмулировать физический мир с помощью цифровых виртуальных сред, создавая ощущение погружения [8]. Одним из аспектов иммерсивности является интерактивность, под которой понимается возможность потребителя самостоятельно управлять процессом потребления.

Интерактивное произведение культуры принимает форму события. Под событием подразумевается театральное определение события – действенный факт, он происходит здесь и сейчас. Зритель не пассивный участник, а активно вовлечённый. Интерактивное произведение культуры обретает свою окончательную форму только в результате партиципативного поведения аудитории. Последние становятся своеобразными участниками, со-творцами художественного события.

Л. В. Демина понимает театрализацию, как «организацию единого действия на основе драматургического (сценария) и режиссерского замысла, подчинение всех элементов события себе» [4]. Суть метода театрализации заключается в том, чтобы привести к гармоничному совместному движению элементы театрализованного представления. В качестве таких элементов может быть использован свет, звук, декорационное оформление, элементы сценографии, актеры.

Тенденция использования иммерсивных технологий, интерактивных приёмов, методов театрализации в практике различных учреждений культуры распространилась и на музеи, поскольку

они позволяют минимизировать границу между экспозицией и посетителем, предполагая активное взаимодействие.

Идеи об использовании в музейной практике новых приёмов и технологий осмысливались в работах учёных XIX–XX веков. Ещё в конце XIX века философ-утопист Н. Ф. Фёдоров призывал к тому, чтобы музей не был только хранилищем, ведь тогда «сдача в него, как в могилу <...> не может заключать в себе ничего хорошего» [14]. Идейным последователем философа стал П. А. Флоренский, который в первой четверти XX века разработал концепцию «живого музея» для Троице-Сергиевой Лавры [13]. Пытаясь сохранить быт и уклад Троице-Сергиевой Лавры, П. А. Флоренский фактически предвосхитил идею использования иммерсивных технологий в коммуникативной деятельности музея.

В зарубежной теории и практике концепция «живого музея» ассоциируется с разработками этнографа Артура Хазелиуса, основавшего в 1891 году музей Скансен, представляющий собой интерактивное пространство, в котором посредством использования театральных приёмов и технологий воссоздавался каждодневный быт шведов и саамов [16]. Продолжателем разработки идеи «нового», «полезного музея» стал американский библиотекарь Дж.-К. Дана, который обосновывал необходимость практического освоения посетителем в процессе созерцания и участия в воспроизведении объектов нематериального наследия [2].

Концепция «живого музея» находит своё отражение в формах современных иммерсивных технологий. Коммуникативная деятельность, как один из способов адаптации музеев к удовлетворению социально-культурных потребностей посетителя музея, играет важную роль в адаптации к изменяющимся потребностям общества. Она представлена в различных формах – визуальной, вербальной и виртуальной, и каждая из них имеет свои преимущества.

Исследования современных отечественных авторов – И. В. Смирновой [12], М. В. Коротковой [10] и пр. – показывают, что обеспокоенность решением проблемы соотношения зрелищной и информационной составляющей музейной экспозиции существовала на протяжении многих лет.

Исходя из того, что музейный экспонат может участвовать в театрализации, можно утверж-

дать, что он самоценен не только сам по себе, но также приобретает особую, дополнительную ценность при условии его ценности для аудитории, её эмоционально-чувственной заинтересованности.

Активно используется сотрудниками музеев и театрализация. Сотрудники музея-заповедника «Прохоровское поле» проводят ряд интерактивных программ, в ходе которых можно принять активное участие в реконструкции исторических событий. В программе «Фронтовой привал» участники узнают, чем занимались бойцы в короткие минуты передышки во время солдатского привала. Они совершают «марш-бросок» под военные песни, затем располагаются на «привалах», знакомятся с рассказом о «заветных солдатских треугольниках», а потом пишут письма «домой» [9].

Театрализация позволяет посетителям напрямую стать со-творцами произведений искусства, исследовать их детали и погрузиться в атмосферу прошлого.

Общие принципы использования иммерсивных технологий в музейном пространстве формулирует польский профессор, исследователь Р. Ключинский. В своей работе *Theoretical, Philosophical and Cultural Contexts of Interactive Art* [19] он выдвигает концепцию интерактивного искусства, призванную объединить разрозненное понимание иммерсивности в искусстве и культуре в общее теоретико-методологическое понятие. Своей работой автор пытается вывести элементы некоего «сценария», формулы, по которой каждый художник смог бы работать.

Р. Ключинский обращается и к размышлениям французского учёного М. Серто о противопоставлении социальной стратегии и тактики, где стратегия – это оценка, определяющая порядок впечатлений и действий, которых художник ожидает от зрителя. А тактика – реальные и актуальные способы поведения аудитории, разнообразные способы актуализации и адаптации стратегических заказов. Зачастую, тактика укладывается в рамки, предвиденные для неё стратегиями.

Каждая из восьми предложенных Р. Ключинским стратегий не может существовать опосредованно от остальных. Это означает, что не столько наличие в рамках индивидуальных стратегий элементов, каждый раз различных, сколько их организация и иерархия, каждый раз отличающиеся друг от друга, играют решающую роль в придании стратегиям их специфического характера.

В рамках настоящей статьи мы подробно рассмотрим лишь две стратегии, предложенные профессором, так как они могут быть использованы в организации музейного пространства в рамках театрализации.

Первая стратегия была названа Р. Ключинским «Стратегией Игры» [18]. Автор в качестве основной характеристики «Стратегии Игры» называет размещение в ее логическом центре задачи, которую необходимо выполнить. Каждый из зрителей на вводной фазе зрительского опыта единолично или в составе группы совершает действия, приводящие к определенным последствиям. В распоряжении участников есть правила и инструменты, а также определенное количество места для игры. В рамках взаимодействия участники сталкиваются с различными вызовами и задачами, а ход взаимодействия может принимать разную квалификацию: оно может, например, стать предметом оценки, в результате которой участник такого взаимодействия может быть допущен к дальнейшему этапу ряда событий или исключен из него.

Для понимания того, что собой представляет «Стратегия Игры» по замыслу Р. Ключинского, профессор приводит несколько примеров. Наиболее яркий из них – инсталляция группы Blast Theory под названием «Can you see me now?» [17]. Игра проходила на реальных улицах и виртуальных копиях города Амстердам. В рамках игры «реальные» участники, оснащенные портативными компьютерами, передатчиками и системами GPS, преследуют интернет-участников игры в ее расширенной реальности, находя друг друга на экранах компьютеров.

«Стратегия Спектакля», или «Стратегия Зрелища», – это сочетание театральных приёмов и принципов организации музейного пространства. Р. Ключинский отмечает, что выделить данную стратегию в отдельный элемент концепции его сподвигло появление многочисленных интерактивных художественных работ. В контексте «Стратегии Зрелища» большое внимание уделяется позиции наблюдателя, воспринимающего информацию об экспонате с совершенно новой точки зрения, непривычной для музея.

Примером иммерсивного музея, использующего принципы «Стратегии Зрелища», является «Поезд Победы» – иммерсивная инсталляция, размещенная в движущемся составе поезда. По-

езд поделён на 7 вагонов, каждый из которых рассказывает о конкретном этапе войны [1]. На сегодняшний день ни в одном музее мира нет такого количества многофигурных скульптурных композиций, как в «Поезде Победы». Экспозиция дополнена мультимедийным сопровождением: 50 видеопроекторов, 18 видеостен, 12 тач-столов, которые благодаря световым и звуковым эффектам воссоздают боевые и мирные сцены периода ВОВ.

Взаимодействие посетителя с актёрами и экспонатами, практикуемое в иммерсивном искусстве, активные действия, предпринимаемые участниками для того, чтобы спектакль действительно состоялся, активность, ожидаемая от них (пусть даже минимальная), делает их в конечном счете со-творцами события. В отличие от «Стратегии Игры», участник имеет очень ограниченные возможности реального влияния на ход событий. Он определяет только начало и конец всего события, либо является незримым, безымянным персонажем. Таким образом, участник зрелища, принимая позицию наблюдателя, включается в событие, прежде всего, эмоционально, и, зачастую, никак не меняет ход спектакля.

Среди отечественных музеев распространяется практика применения иммерсивных технологий в оформлении музейного пространства. Так, Омский областной музей изобразительных искусств имени М. А. Врубеля на своей базе активно готовит спектакли, одним из которых стал спектакль «Так говорил Ба» [11]. Коллектив Государственного Лермонтовского музея-заповедника «Тарханы» определенным образом специализируется на разработке и проведении программ бала-маскарада, например «Золотой век. Вариации. Лермонтов» [3]. Преимущество в репертуаре Кенозерского национального парка отдано этнографическим программам – «По следам Китовраса», «На чай к Игоревне» и другие [6]. Разработанная профессором Р. Ключинским концепция во многом может определить дальнейший вектор развития в этой сфере и, вероятнее всего, подвигнет представителей театра и музейной деятельности к более активному взаимодействию.

Исходя из вышеизложенного, можно сделать вывод, что мировой и отечественный опыт использования иммерсивных технологий в музейном пространстве актуален и востребован

среди зрителей. Эволюция музеев ясно демонстрирует их адаптацию к постоянно меняющемуся обществу. Теперь, выходя за рамки своих традиционных границ, музеи превратились в динамичные и увлекательные платформы. Музей как образовательное учреждение играет важную роль в формировании интеллектуального и культурно-

го потенциала общества. Он является хранителем и проводником культурного наследия, инструментом познания и воспитания, источником творческой энергии и инноваций, и именно поэтому музеи должны постоянно развиваться и адаптироваться, чтобы оставаться актуальными и интересными для своих посетителей.

Литература

1. «Поезд победы» – иммерсивная инсталляция [Электронный ресурс]. – URL: <https://questhunter.info/barnaul/quests/noch-v-muzee/> (дата обращения: 05.01.2023).
2. Ананьев В. Джон Коттон Дана: от «музейной скуки» к «новому музею» // Музей. – 2017. – № 3. – С. 10–12.
3. В Тарханах прошёл королевский бал для Золушки [Электронный ресурс]. – URL: <http://russia58.tv/news/53371/> (дата обращения: 20.01.2023).
4. Дёмина Л. В. Традиционный народный праздник в контексте современной культуры // Вестник Челябинской гос. академии культуры и искусства. – 2011. – № 1. – С. 103–107.
5. Иммерсивность: что это и какие технологии существуют. РБК. Тренды [Электронный ресурс]. – URL: <https://trends.rbc.ru/trends/industry/62d15e099a794704c379cf3b> (дата обращения: 10.12.2022).
6. Кенозерский национальный парк [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.kenozero.ru/> (дата обращения: 20.01.2023).
7. Комлев Ю. Э. Музейная коммуникация и управление коммуникационной деятельностью музея // Вестник культуры и искусств. – 2011. – № 3-27. – С. 22–26.
8. Корнилов Ю. В., Попов А. А. К вопросу о терминологии и классификации иммерсивных технологий в образовании [Электронный ресурс] // Проблемы современного педагогического образования. – 2020. – № 79-2. – С. 171. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-terminologii-i-klassifikatsii-immersivnyh-tehnologiy-v-obrazovanii> (дата обращения: 10.12.2022).
9. Культура.РФ. Интерактивная программа «Фронтальной привал» [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.culture.ru/events/2056888/interaktivnaya-programma-frontovoi-prival> (дата обращения: 15.12.2022).
10. Короткова М. В. Научно-методические основы реализации инновационных иммерсивных технологий в экспозициях музеев и дополнительном образовании школьников // Наука и школа. – 2023. – № 2. – С. 256–263.
11. Омский областной музей изобразительных искусств имени М. А. Врубеля [Электронный ресурс]. – URL: <http://vrubel1.ru> (дата обращения: 16.01.2023).
12. Технологические приёмы создания иммерсивных инсталляций [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.avclub.pro/articles/tehnologicheskiye-priemy-sozdaniya-immersivnyh-installyatsiy/#> (дата обращения: 01.02.2023).
13. Флоренский П. А. Храмовое действо как синтез искусств // Маковец. – М., 1922. – № 1.
14. Фёдоров Н. Ф. Музей, его смысл и назначение // Фёдоров Н. Ф. Соч. – М.: Мысль, 1982. – С. 576.
15. Шелегина О. Н. История и современные тенденции развития музейного мира Сибири (адаптационный подход): дис. ... д-ра ист. наук. – Новосибирск, 2012. – 384 с.
16. Этнографический комплекс «Скансен» [Электронный ресурс]. – URL: <https://skansen.se/en/> (дата обращения: 01.02.2023).
17. Can you see me now? [Электронный ресурс] // Blast Theory. – URL: <https://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/> (дата обращения: 05.01.2023).
18. Kluszczynski Ryszard W. Strategies of interactive art // Journal of Aesthetics & Culture. – 2010. – Vol. 2. – P. 7.
19. Kluszczynski Ryszard W. Theoretical, Philosophical and Cultural Contexts of Interactive Art // Interactive Media Arts / ed. Antoni Porczak. – Krakow: Academy of Fine Arts Press, 2009.

References

1. “*Poezd pobedy*” – *immersivnaya installyatsiya* [“*Victory Train*” is an *immersive installation*]. (In Russ.). Available at: <https://questhunter.info/barnaul/quests/noch-v-muzee/> (accessed 05.01.2023).
2. Ananyev V. Dzhon Kotton Dana: ot “muzeynoy skuki” k “novomu muzeyu” [John Cotton Dana: from “museum boredom” to a “new museum”]. *Muзей* [Museum], 2017, no. 3, pp. 10-12. (In Russ.).
3. *V Tarkhanakh proshel korolevskiy bal dlya Zolushki* [A royal ball for Cinderella was held in Tarkhany]. (In Russ.). Available at: <http://russia58.tv/news/53371/> (accessed 20.01.2023).

4. Demina L.V. Traditsionnyy narodnyy prazdnik v kontekste sovremennoy kul'tury [Traditional folk festival in the context of modern culture]. *Vestnik Chelyabinskoy gos. akademii kul'tury i iskusstva [Bulletin of the Chelyabinsk State Academy of Culture and Art]*, 2011, no. 1, pp. 103-107. (In Russ.).
5. Immersivnost': chto eto i kakie tekhnologii sushchestvuyut. RBC. Trendy [Immersiveness: what is it and what technologies exist. RBC. Trends]. (In Russ.). Available at: <https://trends.rbc.ru/trends/industry/62d15e099a794704c379cf3b> (accessed 10.12.2022).
6. Kenozerskiy natsional'nyy park [Kenozersky National Park]. (In Russ.). Available at: <http://www.kenozero.ru/> (accessed 20.01.2023).
7. Komlev Y.E. Muzeynaya kommunikatsiya i upravlenie kommunikatsionnoy deyatelnost'yu muzeya [Museum communication and management of museum communication activities]. *Vestnik kul'tury i iskusstva [Bulletin of Culture and Arts]*, 2011, no. 3-27, pp. 22-26. (In Russ.).
8. Kornilov Y.V., Popov A.A. K voprosu o terminologii i klassifikatsii immersivnykh tekhnologiy v obrazovanii [On the issue of terminology and classification of immersive technologies in education]. *Problemy sovremennogo pedagogicheskogo obrazovaniya [Problems of modern pedagogical education]*, 2020, no. 79-2, p. 171. (In Russ.). Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-terminologii-i-klassifikatsii-immersivnykh-tehnologiy-v-obrazovanii> (accessed 10.12.2022).
9. Kul'tura.RF. Interaktivnaya programma "Frontovoy prival" [Kultura. RF. Interactive program "Frontline Halt"]. (In Russ.). Available at: <https://www.culture.ru/events/2056888/interaktivnaya-programma-frontovoi-privala> (accessed 15.12.2022).
10. Korotkova M.V. Nauchno-metodicheskie osnovy realizatsii innovatsionnykh immersivnykh tekhnologiy v ekspozitsiyakh muzeev i dopolnitel'nom obrazovanii shkol'nikov [Scientific and methodological foundations for the implementation of innovative immersive technologies in museum exhibitions and additional education of schoolchildren]. *Nauka i shkola [Science and School]*, 2023, no. 2, pp. 256-263. (In Russ.).
11. Omskiy oblastnoy muzey izobrazitel'nykh iskusstv imeni M.A. Vrubelya [Omsk Regional Museum of Fine Arts named after M.A. Vrubel]. (In Russ.). Available at: <http://vrubel.ru> (accessed 16.01.2023).
12. Tekhnologicheskie priemy sozdaniya immersivnykh installyatsiy [Technological methods for creating immersive installations]. (In Russ.). Available at: <https://www.avclub.pro/articles/tehnologicheskiye-priemy-sozdaniya-i-immersivnykh-installyatsiy/#> (accessed 01.02.2023).
13. Florenskiy P.A. Khramovoe deystvo kak sintez iskusstva [Temple action as a synthesis of arts]. *Makovets [Makovets]*. Moscow, 1922, no. 1. (In Russ.).
14. Fedorov F.N. Muzey, ego smysl i naznachenie [Museum, its meaning and purpose]. *Fedorov F.N. Soch. [Works]*. Moscow, Mysl' Publ., 1982, p. 576. (In Russ.).
15. Shelegina O.N. Istoriya i sovremennyye tendentsii razvitiya muzeynogo mira Sibiri (adaptatsionnyy podkhod): dis. ... d-ra ist. nauk [History and modern trends in the development of the museum world in Siberia (adaptive approach). Dis. Dr. of Historical Sciences]. Novosibirsk, 2012. 384 p. (In Russ.).
16. Etnograficheskiy kompleks «Skansen» [The ethnographic complex "Skansen"]. (In Russ.). Available at: <https://skansen.se/en/> (accessed 01.02.2023).
17. Can you see me now? Blast Theory. (In Engl.). Available at: <https://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/> (accessed 05.01.2023).
18. Kluszczynski Ryszard W. 'Strategies of interactive art'. *Journal of Aesthetics & Culture*, 2010, vol. 2, p. 7. (In Engl.).
19. Kluszczynski Ryszard W. 'Theoretical, Philosophical and Cultural Contexts of Interactive Art'. *Interactive Media Arts*. Ed. Antoni Porczak. Krakow, Academy of Fine Arts Press, 2009. (In Engl.).

УДК 069.01

DOI 10.31773/2078-1768-2024-69-121-128

ОСОБЕННОСТИ МУЗЕЙНОЙ КОММУНИКАЦИИ В МЕДИЦИНСКОМ МУЗЕЕ

Борисова Дарья Сергеевна, аспирант кафедры музеологии и культурного наследия, Санкт-Петербургский государственный институт культуры (г. Санкт-Петербург, РФ). E-mail: ladydorata@mail.ru

Медицина сегодня активно существует в пространстве культуры, что приводит к формированию «пациентского сознания» и «общества ремиссии». Организм человека рассматривается как проблема,