Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Национальный исследовательский Томский государственный университет»

Путин Владимир Владимирович

ИММЕРСИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В МУЗЕЙНОМ ПРОСТРАНСТВЕ СИБИРИ

Диссертация

на соискание ученой степени

кандидата исторических наук

по научной специальности

5.10.2.Музееведение, консервация и реставрация историко-культурных объектов

Научный руководитель:

Доктор исторических наук, профессор

Полякова Елена Александровна

г. Томск, 2025

Содержание

Введение…….. 3

ГЛАВА 1. Актуализация иммерсивных технологий в социокультурной практике XX - XXI веков.……..14

§1.1. Становление и эволюция протоиммерсивных технологий в искусстве и культуре…..……...14

§1.2. Иммерсивный театр как фактор актуализации иммерсивных театральных технологий в музее.…….32

ГЛАВА 2. Иммерсивные технологии как фактор развития коммуникативной деятельности современного музея…..……...50

§2.1. История становления и развития иммерсивных технологий в пространстве музеев……..……50

§2.2. Проблемы использования и перспективы развития иммерсивных технологий в современном музейном пространстве…….……76

ГЛАВА 3. Театральные иммерсивные технологии в музейном пространстве Сибири……...……...87

§3.1. Синтез театрально-иммерсивных технологий и художественных выставок.……..……..87

§3.2. Опыт иммерсивных постановок в музеях и учреждениях музейного типа в Алтайском крае……..……...93

Заключение

Приложения

Список источников и литературы

Введение

Актуальность темы диссертационного исследования состоит в том, что в последние десятилетия в музееведении и музейной практике разрабатывается новое понимание музея как коммуникационного пространства культуры, ее института и феномена, переосмысливаются цели, задачи, функции и миссия музея. Немаловажную роль в этом процессе играют иммерсивные технологии, являющиеся одними из ведущих в практике современных социокультурных учреждений. Сегодня все настойчивее проявляется тенденция, заключающаяся в новом взгляде на функционирование музея. Он является не только местом хранения, изучения и трансляции культурного и природного наследия. На современном этапе музей можно сравнить со своеобразными «сценическими подмостками», на которых силами экспозиционеров и дизайнеров «оживают» и «инсценируются» исторические события, научные открытия, факты биографий знаменитых писателей, художников, режиссеров, сюжеты литературных произведений и т.д.

Музейное пространство Сибири отличается видовым, профильным и типологическим характеристиками. Коммуникативная деятельность сибирских музеев ориентируется на опыт столичных, перенимая в свою практическую деятельность лучшие наработки. Однако, на данный момент, иммерсивные технологии делают лишь робкие шаги в музейном пространстве. Имеющиеся единичные примеры, зачастую, не имеют общих методик организации иммерсивных форм коммуникации или «универсального сценария». В связи с этим представляется необходимым изучение и распространение накопленного опыта использования иммерсивных технологий в музейной практике для усовершенствования форм музейной коммуникации сибирских музеев, что подтверждает актуальность исследования.

Степень изученности темы. Интерес к изучению иммерсивных технологий в музейном пространстве проявился в конце XIX — первой половине XX века,

когда в результате накопления длительного культурного опыта возник вопрос о сущности и назначении музея. Русские мыслители не оставили этот вопрос в стороне, и в границах русской культуры были предложены концепции и идеи, которые по прошествии значительной исторической дистанции лишь раскрылись в плане своей глубины. Во многом, первые опыты осмысления и реализации иммерсивных технологий связаны с русским религиозным мыслителем Н.Ф. Федоровым — одним из первых, кто попытался осмыслить документирующую и коммуникационную деятельность музея.

Философ призывал к тому, чтобы музеи были не собранием «мертвых вещей», а «музеями действия», т.е. они должны напрямую участвовать в жизни социума, стать способом решения актуальных для конкретного времени проблем.

Следующим этапом в изучении темы стала концепция «живого музея», принадлежащая П.А. Флоренскому. Философ предложил идею создания «живого музея» в контексте музеефикации Троице-Сергиевой Лавры. Его концепция призывала сохранить храмовый «синтез искусств» и ту творческую и духовную деятельность, которая с ним неразрывно связана. Понятие музея П.А. Флоренский рассматривает не как область сохранения старины, а как пространство реализации истинно художественного в вещах.

В январе 1918 года был издан Декрет об отделении Церкви от государства, согласно которому церковное имущество национализировалось - существование Троице-Сергиевой Лавры было под угрозой. Но 22 октября 1918 года по поручению Московской коллегии по делам музеев и охране памятников искусства и старины Народного комиссариата по просвещению была создана специальная Комиссия по охране памятников искусства и старины Троице-Сергиевой Лавры. В состав комиссии вошел и П.А. Флоренский [54, с. 113]. Его идея «живого», призывающая сохранить целостность храмового действа как синтеза искусств, таким образом, формировались в контексте борьбы за сохранения наследия комплекса.

Ссылаясь на «Образы Италии» П.П. Муратова, П.А. Флоренский соглашается, что «можно только мечтать […] что когда-нибудь все найденные на форуме и Палатине рельефы и статуи вернуться сюда из музеев Рима и Неаполя. Когда-нибудь поймут, что для античного лучше честное умирание от времени и от руки природы, чем летаргический сон в музее».

Помимо Флоренского, концепцию «живого музея» развивали: В. Н. Всеволодский-Гернгросс, один из первых российских театроведов, предложивших идею этнографического, фольклорного театра — «живого художественного музея», который сможет сохранять и актуализировать обрядовую крестьянскую культуру и народное искусство; и Б. М. Соколов. Профессор, литературовед, этнограф и музеевед выступил с собственной концепцией «ожившего» музея в конце 1920-х годов. Он призывал превратить музеи в живые научно-исследовательские и научно-просветительные учреждения.

Следующим этапом развития иммерсивности в музейном пространстве можно назвать концепцию «полезного музея» американского библиотекаря Дж.К.Даны. Идеи о том, что художественный музей должен служить интересам образования посетителей, обсуждались в работах «прагматиков», к числу которых принадлежали: известный музейный деятель Смитсоновского института Джордж Б. Гуд, первый директор американской Ассоциации музеев Чарльз Р. Ричардс, секретарь Ассоциации и директор Чарльстонского музея Пол М. Риа. Самым видным среди них был Джон К. Дана.

Он считал, что художественные музеи должны стать «открытым и полезным институтом для тех, кто их создал и поддерживает, то есть для всех граждан страны». По его мнению, музей должен заботиться не о том, как прославиться с помощью накопления шедевров, а об интересах своих посетителей.

По мнению Даны, хороший музей привлекает, развлекает, вызывает любопытство, инициирует вопросы - и таким образом способствует образованию, развитию. Для этого музею достаточно отбирать для хранения простые, недорогие

предметы, используемые в повседневной жизни, чтобы пробудить у молодых и пожилых интерес и вопросы об окружающем мире.

В вопросе изучения использования иммерсивных технологий в музейном пространстве нельзя не отметить степень изученности теории «музейной коммуникации», разработанной канадским ученым Д. Камероном. По мысли Камерона, музей рассматривается как коммуникационная система, включающая в себя каналы визуальной и вербальной информации. Он выдвинул концепцию «музея-форума», способного реорганизовать музейную сеть в свободное коммуникационное пространство для диалога различных групп населения. Ориентация на сохранность и консервирование способствует ограниченности социокультурной направленности, не предполагая под собой направленность на запрос публики. В «форуме» посетители становятся со-организаторами экспонирования, что предполагает возможность экспериментирования с формами, музейными предметами и т.д..

Для посетителя музейный работник должен выступать не как авторитарный, монологичный собеседник, а как проводник в «язык вещей», как «переводчик» символов, знаков и явлений.

Продолжателем идей Камерона, стал канадский культуролог М.Маклюэн, создатель коммуникационной модели культуры. Он выступал за предоставление большей свободы посетителям и считал, что необходимо организовывать выставки так, чтобы зритель был не просто сторонним наблюдателем, а активным участником, которому будут задавать вопросы.

Таким образом, исследования в области музейной коммуникации расширили понимание иммерсивных технологий и открыли для исследователей в этой области новые стороны вопроса.

Объектом исследования являются иммерсивные технологии и способ их внедрения в различные сферы социокультурного пространства.

Предметом исследования выступает музейное пространство Сибири и его качественные изменения в следствии использования иммерсивных технологий.

В связи с вышеизложенной актуальностью исследования, **основной целью** является: изучение видов иммерсивных технологий, эффективности и особенностей их использования в коммуникативной деятельности музеев Сибири.

Для достижения цели нам необходимо выполнить ряд **задач**, а именно:

— выявить протоиммерсивные технологии использовавшиеся в музейной практике и рассмотреть процесс их эволюции;

— обосновать роль иммерсивного театра в актуализации иммерсивных технологий в музее;

— воссоздать историю развития иммерсивных технологий в музейном пространстве;

— охарактеризовать проблемы, возникающие при использовании иммерсивных технологий в коммуникативной музейной практике и определить перспективы их развития;

— рассмотреть опыт синтеза театрально-иммерсивных технологий и художественных выставок в музеях Сибири;

— проанализировать опыт организации иммерсивных постановок музеях и учреждениях музейного типа Алтайского края и определить их роль в для развития коммуникативной деятельности.

Изучение темы диссертационной работы потребовало формирование **источниковой базы** исследования. К работе над диссертацией привлечены различные группы источников.

Нормативно-правовые источники представлены Международной конвенцией об охране нематериального культурного наследия.

Группа письменных источников включает в себя результаты социологических исследований (ВЦИОМ, BDEX, RussianDuckConsulting и др.); рекламные материалы музеев (афиши, буклеты, сценарии, краткие описания).

Электронные источники удаленного доступа представлены сайтами социокультурных учреждений (Rimini Protokoll, QuestHunter, Алтайское археологическое общество), официальными сайтами музеев (Тарханы,

Прохоровское поле, Русский музей, Scansen и др.), сайтами, порталами в сети Интернет (Arzamas, Telegra.Ph, Habr.com, DesignMate.ru., ClassVR.com и др),

Теория и методология исследования.

Наиболее значимыми в плане теоретических основ диссертационного исследования стали исследования, посвященные концепции «живого музея» П.А. Флоренского. Во многом, концепция «живого музея» стала прообразом современных иммерсивных технологий.

Кроме того, общие принципы использования иммерсивных технологий в музейном пространстве сформулированы в работах польского профессора Р. Клющинского. Он выдвинул концепцию интерактивного искусства, призванную объединить разрознённое понимание иммерсивности в искусстве и культуре в общее теоретико-методологическое понятие.

Важными в диссертационной работе стали исследования немецкого искусствоведа Оливера Грау, доказывающие, что иммерсивные технологии — это не просто тренд современности, а осознанная эволюция организации культурного пространства. По мнению Грау, иммерсивные технологии в том или ином виде, со специфическими особенностями конкретных эпох, использовались для усиления эмоционального воздействия задолго до настоящего времени.

Кроме того, важным фундаментом диссертационного исследования стал анализ, обобщение и осмысление многолетнего опыта в области изучения музейной коммуникации. От первых серьезных научных исследований коммуникационных процессов 20-30-ых г. в рамках теории информации до современных работ в этой области таких исследователей, как О.С. Сапанжа, Т.П. Полякова, Л.М. Шляхтиной и др.

Методология диссертационного исследования обусловлена его междисциплинарностью.

Принципиальное значение имеют подходы, разработанные современной школой российских культурологов (Ю.М.Лотман, М.С.Каган, С.Н.Иконникова), прежде всего, метод комплексного культурологического анализа. Он позволяет

преодолеть односторонность как театроведческого, так и музееведческого взгляда на процесс «иммерсивности» и «театрализации» музейного пространства. Применение комплексного культурологического подхода позволило раскрыть роль и значение иммерсивности в музейном пространстве.

Диссертационное исследование опирается на принципы историзма и объективности. Принцип историзма требует рассмотрения процесса развития в определенных исторических, политических, социально-экономических условиях, в тех, в которых непосредственным образом находились объект и предмет исследования. Принцип объективности позволяет в определенной степени абстрагироваться от субъективного отношения к применению иммерсивности в музейном пространстве и рассматривать не предвзято предмет исследования.

В работе используется системный подход, который обеспечивает отношение к предмету исследования как многосложной системе, включающей взаимосвязанные и взаимозависимые элементы, в частности, влияние государственной политики на музеи и театры, состояние экономики и социального развития страны и региона, а также влияние новых театральных и цифровых технологий на организацию музейной выставочной деятельности.

Используемый в работе междисциплинарный подход дает возможность привлекать к исследованию знания психологии и социологии, культурологии и искусствоведения, использовать весь комплекс знаний театральной сферы и современных технологий.

Проводится взаимосвязь между первыми экспериментальными, новаторскими опытами театральных режиссеров, таких как Вс.Э. Мейерхольд, Е.Б. Вахтангов, А.Я. Таиров, Б.Брехт, Е.Гротовский и т.д. Потребности конкретного социума в конкретный исторический период стали актуализировали внедрение иммерсивных технологий не только на сценические подмостки, но и в другие сферы досуга — в том числе, и в музейное пространство. Опыт, ранее накопленный режиссерами театра, стал основой будущих иммерсивных экспозиций, выставок и постановок в стенах музеев.

Применение историко-сравнительного метода позволяет проводить сравнения организации современного выставочного пространства с опытами предыдущих лет; формирует возможность показать изменения в понятии иммерсивность от первых опытов до современных постановок, выявить перемены в организации выставок и экспозиций, связанные с интеграцией в музеи театральных и современных цифровых технологий.

Синхронистический метод делает возможным сопоставление событий на разных территориях мира и в разные временные периоды, обеспечивающее всестороннее исследование объектно-предметной области в избранном промежутке времени, конкретно – в период появления концепции «живого музея» и внедрения иммерсивных технологий в организацию музейного пространства.

Локально-исторический подход, обеспечивающий за счет сужения территориальных границ углубление предмета исследования, создает возможность внимательно, в деталях рассмотреть опыт реализации иммерсивных постановок как в музейной, так и в театральной сфере, выявить культурно-исторические особенности изучаемой темы на территории Сибири, и в частности Алтайского края.

Осмысление «иммерсивности» и «театрализации» как эстетической ценности потребовало применение методов искусствоведческого анализа.

Научная новизна диссертационной работы заключается в том, что музейное пространство рассматривается как поле для иммерсивной практики с использованием современных цифровых и театральных технологий.

— Автором изложена эволюция понятия «иммерсивность» от протоиммерсивных технологий Античности до наших дней;

— охарактеризовано влияние иммерсивного театра на развитие музейной коммуникации посредством иммерсивных технологий;

— обусловлены пути адаптации музейного пространства при помощи иммерсивных технологий под воздействием постоянно меняющихся запросов общества; проанализирована концепция интерактивного искусства

Р.Клющинского, призванная объединить разрозненное понимание иммерсивности в искусстве и культуре в общее теоретико-методологическое понятие;

— установлена взаимозависимость между развитием эмпатии человека и актуализацией иммерсивных технологий в сценической и музейной коммуникации; а также обоснована практическая значимость основных положений «теории поколений» на повышение результативности музейной коммуникации, в том числе с использованием иммерсивных технологий;

— проанализирован синтез театрально-иммерсивных технологий и художественных выставок в музеях Сибири;

— введены в научный оборот опыт и методика реализации иммерсивных постановок в музейном пространстве Алтайского края.

Положения выносимые на защиту.

1. Развитие иммерсивных технологий началось с протоиммерсивных форм: «тромплей», «круговая панорама», - которые на современном этапе эволюционировали до цифровых и театральных технологий.

2. Новые технологии взаимодействия с публикой/ зрителем в театре и театрализованных представлениях напрямую повлияли на формы организации выставочного пространства музеев.

3. Общие технологии организации иммерсивных постановок, основанные на исследованиях польского профессора Р.Клющинского и примерах реализованных постановок, являются основой для создания единой методологической базы.

4. Существует взаимосвязь между развитой эмпатией человека и актуализацией иммерсивных технологий в сценической и музейной коммуникации.

5. Для развития коммуникации иммерсивных технологий необходимо учитывать ценности, сформированные под влиянием исторических событий, технологий и условий жизни разновозрастной аудитории, согласно «теории поколений» У. Штрауса и Н. Хоува.

6. Интеграция иммерсивных технологий в музейное пространство Сибири разрознена и не имеет конкретной структуры, но демонстрирует интерес к теме среди режиссеров и музейных деятелей.

Теоретическая значимость исследования заключается в разработке понятия «иммерсивные технологии музея», и вводе в научный оборот работ зарубежных авторов посвящённых музейным иммерсивным технологиям.

Практическая значимость исследования. Результаты исследования могут быть полезны для культурологов, музееведов, театроведов, а также для практиков — музейных работников и театральных режиссеров, решивших обратиться к постановке музейно-театральных спектаклей. Материал диссертации, ее положение и вывод могу служить основой для дальнейших исследований способов внедрения иммерсивных технологий в музейном пространстве. Они могут быть использованы при разработке общих и специальных лекционных курсов для обучения музееведов, театроведов и культурологов.

Хронологические рамки диссертационной работы, определенные предметом и задачами исследования, включают период 1900-х – 2025-х годов. Нижняя временная граница обусловлена временем появления протоимерсивных технологий и началом разработки основных положений понятия «иммерсивность», нижняя временная граница обусловлена годом завершения сбора практического материала о способах и формах актуализации иммерсивных технологии в коммуникативной практике современного музея.

Территориальные рамки охватывают музейное пространство Сибири. Обращение к опыту иных регионов России и зарубежья обусловлена необходимостью специфики развития иммерсивных технологий в музейном пространстве Сибири.

Апробация результатов исследования. Основные положения и выводы, полученные в ходе диссертационного исследования, изложены в шести научных статьях, три из которых опубликованы в периодических изданиях ВАК и РИНЦ, две приняты к печати и одна находится на рецензировании.

Результаты диссертационного исследования докладывались и обсуждались на 63-ей Международной научной студенческой конференции МНСК-2025 (г. Новосибирск, 2025 г.).

Структура работы. Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения и списка использованных источников. Главы разделены на параграфы.

ГЛАВА 1. Актуализация иммерсивных технологий в социокультурной практике XX-XXI веков

§1.1. Становление и эволюция протоиммерсивных технологий в искусстве и культуре.

Понятие иммерсивности происходит от английского слова «immersive», означающего погружение, эффект присутствия [16]. Для современных технологий это понятие дает возможность представить погружение зрителя в демонстрируемые цифровыми технологиями условия, почувствовать себя участником представляемого события. Иммерсивность сегодня широко используется в разных областях, и особенно многообразно она представлена в художественной культуре. Именно в художественной культуре начала проявлять себя иммерсивность, когда возникла необходимость воссоздать окружающую реальность с помощью музыки или рисунков.

В современной социокультурной сфере выделяют несколько типов проектов, реализуемых с использованием иммерсивных технологий: виртуальная и дополненная реальность, иммерсивные постановки и иммерсивные экспозиции, которые используют технологии и инновационные подходы для создания полного погружения в тему.

Одним из важных терминов, которым пользуются в создании иммерсивных технологий, является термин RR (realreality), трактуемый культурологом С. Махлина, как: «*реальная реальность» или объективная реальность, в которой мы находимся с помощью технических средств и которую мы можем воспринимать собственными органами чувств*» [64].

Отнесение к иммерсивным технологиям технологий виртуальной и дополненной реальностью не является случайным, поскольку понятие «иммерсивные технологии», а именно идея создания виртуального мира, зародилась в художественное литературе 1930-х гг. и принадлежит писателю

Стенли Вейнбауму, описавшему подобный мир в рассказе «Очки Пигмалиона». Именно тогда появились первые попытки создания VR-технологий, но из-за технических ограничений и больших затрат широких возможностей они не открывали.

В современном научном дискурсе использование иммерсивных технологий в организации пространства некоторыми исследователями рассматривается как совершенно новое явление, появившееся лишь в XX в. Однако, в книге «От иллюзии к погружению» немецкий искусствовед и теоретик Оливер Грау выдвинул иную точку зрения. По его мнению, мысль поместить наблюдателя в пространство, в котором на него будут воздействовать с помощью иллюзий и использования технологий, появилась задолго до современных нам цифровых технологий и форм: театрализации, 3D-мэппинга, электронных стендов и т.д. Иммерсивные технологии в том или ином виде, со специфическими особенностями конкретных эпох, использовались для усиления эмоционального воздействия задолго до настоящего времени.

По мнению О. Грау, протоиммерсивные технологии берут свое начало с европейской традиции создания иллюзорных изображений, получивших в настоящее время название «тромплей». Суть данной техники живописи состоит в том, что изображенные на различных плоскостях объекты воспринимаются зрителем, как объемные. К примеру, в данной техники были созданы фрески которые были обнаружены в VI веке на Вилле Мистерий в Помпеях, а также в музее Терм, на вилле Ливии близ Примапорта. «*Все четыре стены большого зала (11,75X5,90 метра) украшены фресками, изображающими сад. Высота росписи около 3 метров. Таким образом, попадая в это помещение, начинаешь ощущать себя как бы внутри пышного плодового сада, где растут гранатовые деревья, лавры и кипарисы, цветут розы, висят на ветках спелые плоды, а между деревьями порхают птицы*» [48; с. 264-269.]. В конце XVIII века английский художник Роберт Баркер создал картину с видами Эдинбурга, особенностью которой стал обзор на 360 градусов. Направив источник света под определённым

углом, Баркер добился эффекта рельефности картины, придал ей объем. Работа имела успех, и именно для нее сам художник придумал слово «панорама». Позже появились передвижные варианты, а тематика картин варьировалась от пейзажей и видов городов до сцен сражений. «*Круговая панорама (XVIII в.) признана прообразом современного визуального иммерсивного опыта*». [79; с. 157-164.] Новая технология создания изображений не только создавала атмосферу, но и «*стала паразитировать на природных свойствах человеческой психики (воображение, контроль, пространственные границы)*».

И хотя эти графические пространства для создания эффекта погружения, очевидно, технически несопоставимы с современными возможностями, которые доступны с помощью компьютеров и других технологий, однако это яркая иллюстрация того, как в каждую эпоху предпринимались всевозможные способы создания максимальной иллюзии, способы найти дополнительный способ воздействовать на эмоции зрителя с помощью имеющихся технических средств. Это не обошло стороной и музеи.

На сегодняшний день в профессиональной среде осуществляются попытки достичь необходимого компромисса между пониманием миссии музея, института сохранения и трансляции аутентичного культурного наследия и необходимостью актуализации современных, обусловленных новой информационной парадигмой общества форм коммуникации (цифровой, интерактивной).

Одним из первых, кто попытался осмыслить документирующую и коммуникационную деятельность музея, стал русский религиозный мыслитель Н.Ф. Федоров. Он отмечал «*присущие современному ему музею противоречия, и первое из них – сочетание в обществе почтения к музею и презрения к нему, выраженное в самом понятии «сдать в музей», «сдать в архив»*»» [62; с. 14-25.]. На современное для философа общество большое влияние оказывал стремительный технический прогресс, имевший как положительные, так и отрицательные последствия. Одним из них стала возросшее в обществе недопонимание как отдельных групп, так и индивидуумов (еще более заметное в

веке нынешнем). Н.Ф. Федоров же видел музей, как «*институт, предотвращающий небратское состояние социума*» [62; с. 14-25.], способный решить эту проблему. По его мнению, музей является не просто хранилищем, которое собирает все «отжившее», это «*не собрание вещей, а собор лиц*» [62; с. 14-25.], а значит он взаимодействует с социумом. Между посетителями и музейными предметами выстраивается незримый диалог, затрагивающий другие культуры, эпохи, личности, которые так или иначе были связаны с предметами экспозиции. Философ призывал к тому, чтобы музеи были не собранием «мертвых вещей», а «музеями действия», т.е. они должны напрямую участвовать в жизни социума, стать способом решения актуальных для конкретного времени проблем. Даже на сегодняшний день это крайне актуальный вопрос, ставший главной темой XIX генеральной конференции международного совета музеев (ИКОМа), прошедшей в 2001 г. в Барселоне.

Задолго до коммуникационного подхода в музее, задолго до появления понятия иммерсивности, Н.Ф. Федоров предложил грандиозный проект, опередивший свое время. В статье «Выставка 1889 года, или наглядное изображение культуры, цивилизации и эксплуатации, юбилей столетнего господства среднего класса, буржуазии или городского сословия, и чем должна быть выставка последнего года XIX века или первого года XX, точнее же, выставка на рубеже этих двух веков; что XIX век завещает XX?» [73] описал проект Музея третьего сословия, который представлял из себя огромный комплекс, где пространство и оформление играли важную роль в создании атмосферы XIX века. По замыслу философа, многоэтажная конструкция из событий делилась на ассамблею-бал, рудники, фабрики, город с казармами и полицейской частью и т.д., которые являлись метафорами и символами отжившего века - «всемирная промышленность в ее потреблении» [73]. Промышленность была представлена не в виде склада, как было принято на выставках той эпохи, а в виде произведений, исполняющих свое назначение, с которыми можно и нужно взаимодействовать, что типично для современных

иммерсивных и интерактивных экспозиций: «*…на выставке же в форме ассамблеи мы видим все произведения исполняющими свое назначение, влияющими на человека, подчиняющими его себе, держащими его в вечном детстве, несовершеннолетии, расслабляющими его тело, уродующими его душу*» [73].

Принимая во внимание факт того, что данный проект не только не был реализован в то время, но и даже на сегодняшний день ничего подобного спроектировать никому не удалось, стоит отметить сюжетно-образное построение музейной экспозиции в работе Н.Ф. Федорова, предвосхитившее современные принципы использования иммерсивных технологий в музейном пространстве.

Следующим этапом эволюционного развития иммерсивности в музейном пространстве можно назвать концепцию «полезного музея» американского библиотекаря Дж.К.Даны. Суть концепции состоит в том, что музей должен чутко реагировать и отвечать на запросы посетителей, а поскольку запросы эти постоянно меняются, музейная экспозиция также должна обладать значительной гибкостью. Такой музей Дана называл «*музеем повседневной жизни*» [34]. По мысли Дж.К.Даны, музей должен находиться в тесном взаимодействии с местным населением, чтобы обеспечивать сохранение функционирующей, развивающейся традиции.

В обсуждениях реорганизации деятельности социокультурного учреждения, к которому относится музей, в сторону расширения социальной коммуникации, исследователь обратил внимание на замкнутость музеев, что противоречило предназначению культурного учреждения. Продолжая расширять концепт «социального», предложенный Н.Ф. Федоровым в структуре музея, Дж.К.Дана предлагает систему социальных музеев. Их главное отличие состояло в том, что музеи теперь выступали не только, как место хранения коллекций, но и место для популяризации знаний общества, где особое внимание уделялось удовлетворению культурных запросов посетителей. Более того, для увеличения спроса на посещаемость, как пример адаптации площадки к запросам общества, Дж.К.Дана

предложил обратиться к рыночным механизмам на примере универмагов. Музей, по мысли исследователя, должен предложить посетителям больше свободы в выставочном пространстве, больше интерактивности в устоявшемся поле «бесконтактного созерцания». Эти идеи, во многом, отразились на появлении интерактивных музеев с возможностью активного взаимодействия посетителей с экспонатами. К примеру, в музее Коперника в Польше центральная экспозиция первого этажа посвящена природе и ее явлениям. Посетители могут самостоятельно создать различные виды волн, чтобы увидеть разницу между ними, могут взаимодействовать со стробоскопами, создать кольца из тумана и многое другое [15].

Дж.К.Дана стремился к тому, чтобы музеи перестали быть замкнутыми системами. Американский музейный деятель под «музейным пространством» понимал не материальные ценности, а скорее общественную организацию для дискуссии, творчества или развлекательной деятельности. Музей, по мысли исследователя, должен стать общественной площадкой для выстраивания диалога между музейным предметом и посетителями, мобильным и социально-активным учреждением, местом социализации индивида. Общество является непосредственным участником развития музейного пространства, поэтому должно занимать ведущее место в процессе экспонирования [56].

Естественным развитием идей «полезного музея» стало рождение нового направления, осмысляющего образовательную деятельность музея как важнейшую — музейной педагогики. В Германии в первой половине XX века появляются работы, в которых «образовательная деятельность музея стала объектом научного исследования». Работы Д. Гудда и Б. Гилмана (США), А. Лихтварка и Г. Кершенштайнера (Германия), Н. И. Романова, А. В. Бакушинского и Ф. И. Шмита (Россия) не только определили новые пути взаимодействия музея и аудитории, но и сформировали представление о музее как учреждении с ярко выраженными образовательными функциями.

На закате первой половины XX столетия мыслители ощущают скорые трансформации музейного пространства. Предчувствием «растворения» музея в социокультурном пространстве и одновременно его развития можно назвать концепцию воображаемого музея А. Мальро. А. Мальро полагает, что музей кардинальным образом изменил восприятие человеком искусства. Однако музей воображаемый занимает в концепции А. Мальро более высокое место: это коллекция репродукций, благодаря которой человек может собрать у себя все мировые шедевры. Теряя «предметность», произведения искусства приобретают новое значение и становятся недосягаемы для смерти.

Важным пунктом перехода от протоиммерсивных технологий до иммерсивных технологий сегодняшних дней, стало развитие музейной коммуникации - процесса общения музейной аудитории с культурным наследием, аккумулирующим опыт материальной деятельности, духовных исканий и традиционную культуру. В поисках новых способов диалога прошлого и настоящего, в рамках которого культурные формы прошлого будут восприниматься актуальными для современной культуры, музейные деятели были вынуждены разработать новые подходы в организации музейных выставок.

Первые труды, относящиеся к исследованию коммуникационных процессов, стали появляться в 20-30-ых годах прошлого столетия. В то время, они рассматривались в рамках теории информации. Американским ученым Р. Хартли был осуществлен точный подход к исследованию информационных процессов. На их основе он выдвинул ряд идей, вошедших в основные положения теории информации. Начиная с этого времени, в науке выделяются точный и гуманитарный подходы к изучению специфики коммуникационных процессов. Естественно-технический подход оформился в 1940-е гг.; его развитие связано с именами К. Шеннона, Н. Винера, У. Р. Эшби и др. Оформление научно-гуманитарного подхода к проблеме коммуникации также относится к концу 1940-х гг. (К. Ховланд, А. Ламсдейн, Ф. Шеффильд). В начале 1950-х гг. К. Леви-Стросс практически сформулировал идею связи культуры и коммуникации. В то

же время М. Маклюен указывал на возможность изучения коммуникации применительно к различным культурным институтам.

Помимо того, основной методологической предпосылкой для создания музейной коммуникации стали труды К. Шеннона, в 1949 г. сформулировавшего математическую теорию коммуникации, которая в дальнейшем стала использоваться не только в информатике, но и в гуманитарных науках, так как она применима к любой ситуации передачи информации. В то же время следует учитывать, что использование модели Шеннона в исследовании культуры неизбежно ведет к упрощению и схематизации, поскольку, согласно разработанной им теории, основная задача коммуникации состоит «в точном или приблизительном воспроизведении в некотором месте сообщения, выбранного для передачи в другом месте» [78; с. 243]. Коммуникационная модель Шеннона представляет собой систему, включающую источник информации, передатчик, транслирующий сигнал, источник «шума», трансформирующего сигнал в процессе передачи, приемник, собственно принятый сигнал и адресата [78; с. 245]. Однако следует поставить под сомнение способность данной схемы адекватно отображать процессы коммуникации в культуре.

Существенное влияние на понимание принципов использования иммерсивных технологий в музейном пространстве оказала теория «музейной коммуникации» канадского ученого Д. Камерона – это концепция, в которой музей рассматривается как коммуникационная система, включающая в себя каналы визуальной и вербальной информации. Д. Камерон впервые сформулировал базовые компоненты музейной коммуникации, а именно: посетитель — экспозиционер — вещь, и на их основе выстроил коммуникационную схему взаимодействия субъектов музейного общения. По представлениям музееведа, музейная коммуникация — ничто иное, как процесс общения посетителя с музейными экспонатами.

Музей, выступая как пространство «диалога» между посетителями и музейными предметами, имел ряд существенных проблем, решение которых

предлагал Д. Камерон. Прежде всего, музей, по мысли ученого, выступает как «музей-храм», так как именно работа с фондами отличает музей от других учреждений. Но несмотря на то, что функции накопления, коллекционирования и консервации являются для музеев основополагающими, так как это место сохранения культурного, жизненного опыта человечества, в то же время ориентация только на эти «храмовые» функции приводит к дистанцированию от общества. Первые «демократические музеи» не отображали общества в целом, так как коллекции были собраны академическими элитами, сообразно их образованию и подходу к искусству [49].

Д. Камерон выдвинул концепцию «музея-форума», способного реорганизовать музейную сеть в свободное коммуникационное пространство для диалога различных групп населения. Ориентация на сохранность и консервирование способствует ограниченности социокультурной направленности, не предполагая под собой направленность на запрос публики. В «форуме» посетители становятся со-организаторами экспонирования, что предполагает возможность экспериментирования с формами, музейными предметами и т.д. «Специфику музея Д. Камерон видит, в первую очередь, в визуальном и пространственном характере музейной коммуникации» [37]. Д. Камерон разработал модель музейной коммуникации, в которой посетитель получает визуальную информацию от самого музейного экспоната и вербальную от сотрудника музея. Важно, чтобы оба субъекта активно участвовали в этом диалоге, так как это позволит упрочить связь сотрудника музея с публикой при взаимном обмене переживаниями и обеспечивает многоканальность диалога внутри коммуникационного поля.

Для посетителя музейный работник должен выступать не как авторитарный, монологичный собеседник, а как проводник в «язык вещей», как «переводчик» символов, знаков и явлений. При пассивном участии реципиента музею грозит «социальное уничтожение». Согласно теории Д. Камерона, музеи должны ориентироваться на современные запросы общества, изучать их потребности и

тренды поколений. Это один из основополагающих критериев современных иммерсивных технологий - быть «в климате», «на волне» той аудитории, которая посещает современные музеи.

Исследования в области музейной коммуникации, инициированные Д. Камероном, получили дальнейшее развитие в трудах ряда учёных. К. Хадсон, Ю. Ромедер, Г. Осборн и Е. А. Хупер-Гринхилл сосредоточили своё внимание на изучении различных аспектов коммуникативного процесса в музейном пространстве. Их работы были посвящены анализу механизмов взаимодействия, составляющих коммуникации и методов преодоления возможных барьеров в общении с посетителями.

Значительное внимание исследователи уделяли особенностям трансформации информации в процессе музейного моделирования. Ю. Ромедер рассматривал музейную экспозицию как ключевое средство коммуникации, представляющее собой сложную систему смыслов. При этом сам музейный предмет выступал лишь в роли символического знака, за которым скрывалось более глубокое содержание. Эффективность взаимодействия с посетителями, по мнению исследователя, напрямую зависела от правильного выбора экспозиционных методов, включая отбор объектов, создание соответствующего контекста и точность предоставляемой информации.

К примеру, Музей современного искусства в Швейцарии построен на модели Камерона. Музей позиционирует себя как платформа для свободного обмена различными формами художественного самовыражения, что позволяет посетителям самостоятельно стать экскурсоводами и обсудить с музейными работниками представленные предметы экспонирования [10].

Однако некоторые исследователи, в частности Э. Хупер-Гринхилл, подвергают критике модель музейной коммуникации Камерона за свойственную ей односторонность, так как процесс коммуникации, согласно модели Шеннона-Камерона, сводится только к передаче заранее заданного сообщения, и, следовательно, предполагается, что зритель сам не конструирует новых смыслов,

а только воспринимает готовые. Поэтому Э. Хупер-Гринхилл предлагает собственную модель музейной коммуникации, опирающуюся на теорию Ж. Мунена, работавшего в рамках семиологии коммуникации, основным предметом которой выступают «целенаправленные и конвенциональные коммуникационные системы» [84; с.53]. Необходимыми условиями функционирования таких систем являются, во-первых, наличие определенного кода, которым владеют все участники коммуникации, во-вторых, стремление к коммуникации участвующих сторон. Причем различается два типа знаков — знак-индекс, то есть индикатор, несущий информацию о некотором явлении ненаблюдаемом непосредственно (в музее это сами предметы), и знак-сигнал — искусственный индекс, используемый осознанно с целью передать некую информацию и имеющий единое значение для всех, владеющих данных языковым кодом. Любой предмет сам по себе сообщает человеку некую информацию о мире, то есть является индексом, но, в отличие от знака, он лишен коммуникативной интенции. В музее мы можем обнаружить оба типа знаков, так как музейные предметы не только обладают значением сами по себе, но и, будучи включенными в систему экспозиции, несут дополнительную смысловую нагрузку. Использование данной концепции в музееведении, по мнению Э. Хупер-Гринхилл, позволяет рассматривать процесс порождения смысла в музейной коммуникации как двунаправленный, где не только музейный работник наделяет вещи смыслом, организуя их в экспозицию, но и каждый из зрителей привносит свою собственную интерпретацию в соответствии со своим личным опытом. Данный подход позволяет не только осознать, что «музеи могут быть проанализированы как искусственные коммуникативные системы, целенаправленно использующие знаки и сигналы, которые могут быть как предметом социального изучения, так и предметом социального обучения» [84; с.59-60], но и ввести в теорию музейной коммуникации понятие «опыт», как противопоставление традиционному представлению об образовании.

Кратко стоит упомянуть и про влияние канадского культуролога М. Маклюэна, создателя коммуникационной модели культуры. Он выступал за

предоставление большей свободы посетителям в ходе посещения выставок, а также выступал с критикой существовавших на тот момент противоречий между визуальным и тактильным способами передачи информации в музейном пространстве [37]. М. Маклюэн подвергал критике мысль, согласно которой экспозиция в музее содержала в себе единый, неизменный смысл и являлась способом его передачи. По его мнению, замысел образовывался по новому всякий раз, однако не в современном для него музее, так как посетители, в большей степени, были настроены на пассивное получение информации. М. Маклюэн предложил идею создания особой галереи, ориентированной не на то, чтобы отвечать на вопросы посетителей, а на то, чтобы их только задавать. Он предлагал организовать выставку не в строгой, сюжетно-ориентированной последовательности, а в хаотичной, чтобы посетители, кусочек за кусочком, самостоятельно создавали смысловые последовательности. Музей должен углубить опыт реципиента, дав ему возможность свободного взаимодействия с музейными предметами - тщательно их осматривать и трогать.

М. Маклюэн предложил не просто дать полную свободу посетителям, включив в организацию экспозиций элементы иммерсивности, но и, что более важно, его идея заключалась в попытке заставить зрителя перейти на новую ступень эмоционального и интеллектуального восприятия, заставить людей мыслить, анализировать, получая таким образом новые знания.

С точки зрения же психологии, применение и эффективность иммерсивных технологий в различных сферах социокультурной деятельности может быть обусловлено тем, что иммерсивность напрямую связана с развитой эмпатией человека. Это связано с тем, что иммерсивные технологии позволяют создавать виртуальные симуляции, которые формируют эмоциональное состояние через органы восприятия.

Эмпатия и способность проявлять эгоизм или самоотверженность – это ключевые механизмы в формировании нравственных черт личности. Это показатель не только психического, но и физического здоровья человека.

Эмпатия, в той или иной мере, присуща всем людям и определяется не только врожденными качествами, но и напрямую формируется благодаря воспитанию и влиянию той среды, в которой взращивается индивидуум.

Т.Г. Румянцева рассматривала эмпатию как свойство глубокого проникновения: «*Состояние эмпатии определяется не только внешними, по сути, факторами, но и внутренней способностью личности к сопереживанию, которая целенаправленно формируется в процессе ее становления и является одним из важнейших критериев индивидуального нравственного развития. Сама жизненная практика показывает: чем сильнее развита эта способность, тем меньше человек вовлекается в насильственные, антисоциальные действия*». [70].

Изучение этого феномена в основном сконцентрировано на объяснительных теориях, которые пытаются докопаться до биологических основ эмпатии и, зачастую, так или иначе, включают в себя эволюционную и нейрофизиологическую парадигмы. Помимо этого, современных исследователей интересует вопрос соотношения эмпатии и мотивации поведения, альтруизма, морали, а также механизмы и функции данного феномена.

Современная наука понимает под эмпатией многогранный комплексный феномен, который рассматривается в рамках различных течений философии, психологии, антропологии, социологии, а также эволюционной биологии и когнитивистики. Тем не менее, множество исследователей сходятся во мнении, что есть необходимые ключевые его составляющие: возможность встать на место другого, принять его позицию (perspective taking); способность испытывать симпатию и сопереживание в отношении другого (empathic concern); способность испытывать эмоциональный дискомфорт в ответ на переживания другого (personal distress); способность воссоздать сознание другого человека (fantasy abilities).

Таким образом, в отличие от философов XVIII в., склонных видеть в эмпатии чувство, непосредственно связанное с формированием альтруистических отношений, современные специалисты по практической психологии видят в

эмпатии скорее предшествующие им чувства, возникающие в процессе реализации способности интуитивно понимать или чувствовать состояние другого человека, независимо от того, какую, положительную или отрицательную, то есть альтруистическую или эгоистическую, реакцию это может вызвать в эмпатирующем [50].

В начале XX в. психолог В. Штерн изучал влияние чувства симпатии на эгоистические и альтруистические тенденции в поведении ребенка. Он доказал, что уже в 2-3 года ребенок способен заряжаться чувством другого, идентифицировать себя с объектом симпатии, совершать альтруистические поступки, испытывать к другому человеку нежность и любовь, которые являются предпосылкой к формированию способности испытывать чувства вместе с другими - сострадать и радоваться вместе с другими [81]. Штерн рассматривал симпатию как первичную эмоцию, на основе которой развиваются социальные чувства.

Однако стоит отметить различия понятий, в симпатии подчеркивается роль положительных эмоций от общения с объектом и ее вполне самостоятельная и независящая от альтруизма сущность, хотя и близкая ему по смыслу; в эмпатии же акцентируется острота восприятия и понимание объекта в результате «вчувствования» в объект через проекцию собственных чувств и идентификацию с ними [41].

Эмпатия как осознанное понимание, определенно, включает интеллектуально-когнитивную функцию человека, его память и сообразительность, знание социальных норм и отношений, индивидуальный опыт общения с людьми, умение дать понятно рациональную оценку ситуации. Осознание ситуации включает дополнительные эмоциональные связи и вторичные ощущения, таким образом, результат взаимодействия импульсов, исходящих от различных зон возбуждения древнейшей и более новой коры мозга, может одновременно наполнять процесс развития ситуативного отношения к другому человеку и эмоциями, и волей, и смыслом [76].

С точки зрения психологов, термин «эмпатия» может означать три основных процесса: со-чувствование чувствам другого, то есть переживание схожих или тех же эмоций, что и другой, понимание того, что чувствует другой, его эмоционального фона, выражение сочувствия и сострадания в ответ на страдания другого. Эти процессы напрямую связаны с теми же механизмами, что происходят в человеке во время участия в иммерсивном действии. Именно поэтому использование иммерсивных технологий, во многом, позволяет воспитывать в зрителях чувство соучастия, развивает эмпатию.

Важную роль в развитии человека играет процесс изучения макросоциальных влияний: «*Личность — феномен одновременно и индивидного, и социального бытия. Внутренняя гармония невозможна без гармоничных связей с социальным окружением, без удовлетворяющего личность социального бытия*» [67]. Все острее звучит вопрос о социальном программировании человека, а психогенетики все чаще признают доминирующее влияние социума. Под социальными факторами подразумевается вся совокупность общественных влияний: менталитет, система образования, культурно-нравственный и политический климат, и в особенности наиболее подверженная влиянию времени и политическому манипулированию современная информационно - развлекательная среда, или массмедиа. Таким образом, за счет нравственного воспитания и социального моделирования более гармоничной информационной среды можно добиться общего морального оздоровления общества, в особенности молодежи.

В настоящее время понятие иммерсивности в сознании большинства людей в первую очередь ассоциируется с цифровыми технологиями. Начало этому положили первые эксперименты с интерактивными средами, связанными с кибернетикой во второй половине XX века. Тогда как в театрализации, зачастую, существуют определенные ограничения в плане возможных взаимодействий посетителя с предметами экспонирования, связанные с ценностью реальных экспонатов, ограниченными вариантами паттернов актёров, длительностью

действа и т.д., в области цифровых технологий подобных ограничений не существует.

Обратимся к примерам. Одним из способов взаимодействия посетителя с предметами экспонирования сегодня является использование VR и AR технологий. Современные музеи охотно используют возможности дополненной реальности в экскурсиях и 3D турах по выставкам, создавая из «скучных» прогулок запоминающееся шоу.

Компания Google сотрудничала с несколькими музеями для разработки туров по выставкам, — и теперь у зрителей по всему миру есть возможность совершить онлайн прогулку по Далвичской картинной галерее (Dulwich Picture Gallery, London), бельгийскому центру BOZAR, бразильскому Museu de Arte Moderna и Robben Island Museum, расположенному в Кейптауне. Собственные приложения виртуальной реальности выпустили The Renwick Gallery, а также Смитсоновский институт — по мотивам выставки скульптур «Wonder», проходившей в 2015—2016 годах [29].

В России на официальных сайтах многих музеев есть возможность поучаствовать в 3D-экскурсии. Так, например, в виртуальном туре по Русскому музею можно посмотреть экспозицию с живописными полотнами, графическими произведениями и скульптурными композициями, а также детально рассмотреть многие экспонаты и увидеть портреты их авторов. [6].

В 20 городах России представлены выставки «Россия – моя история», создатели которой претворили в жизнь идею о том, что изучать историю Отечества не должно быть скучно. Каждая из них располагает самыми современными техническими средствами: сенсорными столами и экранами, планшетами, голограммами и проекциями, лайтбоксами, компьютерной графикой. В филиале в Казани организованы шесть постоянных экспозиций, охватывающих разные периоды развития страны. Одна из самых увлекательных — «Рюриковичи 862–1598», которая позволяет заглянуть в важнейшую для формирования Руси эпоху и своими глазами увидеть фрагменты пяти самых

значимых битв в виде анимированных реконструкций. На 20-метровом куполе транслируется видеоряд о жизни Сергия Радонежского. Местные школьники организованными группами с энтузиазмом посещают выставку «Страницы истории Татарстана», а также активно участвуют в специально организованном театрализованном квесте «В поисках золота Колчака». В игровой форме юные посетители не только знакомятся с богатой историей своей малой Родины, но и получают яркие, запоминающиеся эмоции, которых стандартная экскурсия с гидом попросту не может дать [4].

Тренд на использование иммерсивных технологий в организации социокультурного пространства, к которому относятся и музеи, является результатом планомерного развития возможностей расширения эмоционально-чувственного опыта в различных сферах. Сегодняшняя востребованность иммерсивности в музейном пространстве — это результат долгого эволюционного развития акцентировки внимания на наличии у посетителей сенсорно-моторных и аудиальных степеней восприятия, его включения в «здесь и сейчас». К формам такого включения, когда событие не просто происходит на глазах зрителя, но и активно включает его в происходящее, относятся как «театрализация», так и AR и VR технологии.

Видными деятелями театра, такими как Вс. Мейерхольд, П. Брук, Б. Брехт и др., проводились опыты в плане форм воздействия на зрителя. Их теоретические разработки и практические эксперименты заложили методологическую базу для трансформации традиционного театра в многомерное пространство взаимодействия со зрителями.

Цифровые же технологии, по мере их совершенствования, также открывали все больше способов взаимодействия между зрителем и экспонируемыми объектами. Сначала вводились световые и звуковые решения, призванные углубить восприятие, в различные социокультурные сферы, в том числе и в музеи, а затем и специальные интерактивные зоны, виртуальные площадки и пр. Ранние опыты музееведов подтверждают, что музеи довольно долго искали

возможности перестроиться от избыточной словесной информативности к буквальному осязанию экспонируемых предметов, в чем им успешно помогли исследования и практические опыты театральных режиссеров, а также современные цифровые технологии. В нынешней «гонке» за внимание зрителя музеи показывают уверенную стойкость, и не в последнюю очередь благодаря широкому использованию иммерсивных технологий в организации своего пространства.

Многие исследования показывают, что виртуальная реальность может сделать нашу учебу в разы более эффективной. Так, согласно исследованию китайской компании Bluefocus, использование VR в обучении студентов приводит к улучшению средних результатов тестов примерно на четверть, а также способствует усвоению и запоминанию новых концепций среди испытуемых. Это объясняется пирамидой обучения, согласно которой при чтении и прослушивании лекций мы запоминаем лишь от 5% до 10% материала, а вот при практическом освоении — все 75% [27].

В образовательном виртуальном парке Avantis World школьники могут полететь на Луну или стать участником сцены литературного произведения. Подключившись к данной программе, учителя получают доступ к более чем 750 образовательным ресурсам расширенной реальности. Попасть в виртуальный парк можно с помощью VR-гарнитуры от Avantis, но можно использовать и обычный ПК. По данным компании, иммерсивные технологии позволяют улучшить результаты учеников на 20% [30].

Все больше работодателей — от промышленных предприятий до магазинов розничной торговли — привлекают иммерсивные технологии для инструктирования и тренировки сотрудников. Исследование PwC обнаружило, что 51% американских фирм либо уже внедрили XR в свои обучающие программы, либо активно работают над этим.

Обучение техники безопасности — еще одна сфера корпоративного обучения. В VR-симуляциях можно отточить любые навыки не рискуя жизнями и здоровьем работников.

Крупные российские компании также активно применяют виртуальную и дополненную реальность в своих обучающих процессах для промышленных специалистов. Обучающая система AR-тренажеров Башнефти состоит из примерно 120 сценариев, моделирующих различные технологические процессы в сфере нефтедобычи. В этих сферах XR-решения позволяют получить быстрый доступ к качественной экспертной поддержки и дополнительным данным, которые можно вывести перед глазами на AR-гарнитурах. А совмещение иммерсивных технологий и БПЛА позволяет быстро и дешево инспектировать гигантские стройки даже в плохих условиях.

Иммерсивные технологии революционизируют медицинское образование и подготовку, обеспечивая реалистичный и интерактивный опыт обучения. Виртуальная реальность (VR) и дополненная реальность (AR) используются для моделирования реальных медицинских сценариев, позволяя студентам практиковаться и оттачивать свои навыки в безопасной и контролируемой среде. Эта технология особенно полезна для обучения хирургов, поскольку позволяет им отрабатывать сложные процедуры, не подвергая пациентов риску. Например, VR может создавать детальные симуляции хирургических процедур, позволяя студентам-медикам получать практический опыт без использования физического трупа. Это не только улучшает их навыки, но и повышает уверенность в себе перед проведением реальных операций. Аналогичным образом AR может накладывать цифровую информацию на физическую модель, помогая студентам понять тонкости человеческой анатомии в более интерактивной манере.

Иммерсивные технологии также способствуют повышению уровня безопасности в горнодобывающей промышленности. VR может моделировать сценарии чрезвычайных ситуаций, таких как эвакуация и спасательные операции, позволяя шахтерам тренироваться и готовиться к таким ситуациям в безопасной и

контролируемой среде. Эта проверенная методика снижает риск и гарантирует, что рабочая сила хорошо подготовлена к действиям в чрезвычайных ситуациях, что в конечном итоге приводит к значительному повышению безопасности [31].

Таким образом, иммерсивные технологии прошли долгий эволюционный путь становления от первых протоиммерсивных практик до современных цифровых, использующихся повсеместно во многих областях человеческой деятельности. Иммерсивность — не просто тренд на несколько дней, а столетиями формировавшаяся форма взаимодействия между зрителем и предметом/явлением/экспонатом и т.п. Именно поэтому на сегодняшний день мы видим острую необходимость не только в применении иммерсивных практик, но и в создании общей методологической базы, вводе в научный оборот новых источников, характеризующих применение иммерсивных технологий в отечественном и зарубежном музейном мире; осмыслении использования театральных подходов к организации процесса музейной коммуникации и анализ их эффективности; формулировке принципов использования иммерсивных технологий в музейной коммуникации с учетом сохранения свойств и усиления функций музейного предмета.

§1.2. Иммерсивный театр как фактор актуализации иммерсивных театральных технологий в музее

Сегодня иммерсивность широко используется в разных областях, и особенно многообразно она представлена в художественной культуре. Иммерсивные технологии направлены на создание увлекательных и реалистичных впечатлений с высокой степенью сенсорного погружения и пространственного взаимодействия. Цифровые иммерсивные технологии стирают границы между виртуальным и физическим опытом, и уже используются во многих сферах человеческой деятельности: от образования и развлечения до корпоративных программ.

Иммерсивные технологии активно используются в сферах культуры и искусства, не только дополняя возможности восприятия зрителями творчества различных авторов, но и расширяя формы создания того или иного вида искусства.

Бытующий в коммуникативной практике музея иммерсивный театр обязан своим появлениям современным театральным новшевствам.

Современный театр – понятие предельно широкое и довольно разнородное. Описывая ситуацию в сегодняшнем отечественном театре нельзя говорить о театре в целом, необходимо уточнение: о каком театре идет речь – будь то театр в его жанровой, режиссерской или иной специфике. Современный театр отличается пограничным характером, трансформацией старых и появлением новых форм. В этом контексте появление иммерсивного театра как особого феномена культуры вызывает интерес и неоднозначные реакции театральной аудитории.

Иммерсивный театр – это театр, куда приходят люди, чтобы на время окунуться в моделируемую реальность, театр-променад - одна из его разновидностей. К перформансу можно отнести любую ситуацию, включающую четыре базовых элемента: время, место, тело художника и отношения художника и зрителя. Перформативность театрального действия подразумевает увеличение

роли зрителя в спектакле. Таким образом, современный театр представляет собой искусственно выстроенную среду, в которой зритель является полноправным участником действия. Новые условия влекут за собой пространственные преобразования современных постановок.

Иммерсивный театр может быть игровым, больше похожим на аттракцион, и неигровым, напоминая своего рода социальный эксперимент. Более «традиционный» вариант — игровой иммерсивный театр — предполагает наличие актёров в заданном пространстве, в котором действуют некие правила игры. Есть несколько параллельно развивающихся сюжетных линий — спектакль складывается из разных сюжетов подобно тому, как кусочки складываются в мозаику. Как правило, зрители вольны активно исследовать окружающие интерьеры и предметы, могут принимать участие в перформансах с актёрами— при условии, что их пригласят это сделать. К прямому контакту никто не принуждает: всегда можно быть в роли пассивного наблюдателя.

Неигровой вариант иммерсивного театра выходит за привычные рамки представления о театре: в таком театре актеров может вообще не быть – могут быть модераторы, гиды, ведущие. Зрители становятся участниками некого перфоманса, где они – главные действующие лица, а их поведение служит основным источником сюжета постановки.

Театр (как действие) – синтетический вид искусства, вмещающий в себе множество способов репрезентации. Всё новое происходящее в современном мире (и искусстве) находит свое отражение в театре. Это, например, явилось основной причиной того, что с появлением кино в начале XX века театр не исчез, а обрёл новые возможности и продолжил своё развитие.

Театр постоянно находится в процессе изменений параллельно с самой жизнью, и эти изменения сопровождает поиск подходящих приёмов пространственной выразительности. Этот процесс достиг своего расцвета в 20-30 годы XX века, в 60-е произошел следующий подъём, и новый приходится на начало XXI века. Современная перформативность театрального действия несет за

собой новый виток изменений во взаимном расположении артистов и зрителей, который требует новых пространственно - сценографических решений, что, в свою очередь, формируют архитектуру.

В области театрального пространства XX век можно охарактеризовать как уход от сцены-коробки и поиск новых возможностей взаимодействия актера со зрителем. Пионером этого направления бесспорно является Всеволод Мейерхольд. Его «условный театр» был невозможен на классической сцене. В своих сценографических экспериментах он пытался создать сцену, организованную по законам «динамического театра»: трёхмерное свободное пространство, без рампы, где сцена и партер расположены в одном уровне, пол трансформируется, а проходы используются для игры актёров. Целью было желание перенести сценическое действие так близко к зрителю, чтобы он стал участником творческого процесса (рис.1).

По своей пространственной структуре ближе всего к тому, что было сформулировано на уровне идеи, стал макет к пьесе-дискуссии «Хочу ребенка» С. Третьякова созданный архитектором-художником Э. Лисицким. Здесь зрительный зал был продолжен на сцену, самый верхний игровой уровень располагался на боковых балконах зала, средний в виде широкой кольцеобразной площадки был связан при помощи винтовой лестницы и пандусов с нижним уровнем планшета сцены, боковыми сценами, проходами зала и верхним игровым уровнем на балконе. Действие сместилось со сцены к середине зала, таким образом, сценическая площадка просматривалась зрителями со всех четырёх сторон. Световая аппаратура была подвешена на тросах к потолку и стенам, могла двигаться, и входила в общий пространственный антураж спектакля. Реформаторская деятельность Всеволода Мейерхольда стала первым значительным прорывом в разрушении классических канонов театрального искусства. Мейерхольд предложил принципиально новый подход к организации сценического пространства и взаимодействию с публикой. Его биомеханическая система, основанная на принципах физического театра, предполагала активное

включение всех элементов спектакля в единый динамический процесс. Режиссер стремился создать новую форму театрального действа, где зритель становился не просто наблюдателем, а активным участником происходящего.

Мейерхольд разрушал традиционные границы между сценой и залом, внедряя элементы интерактивности и трансформируемости пространства. Он использовал элементы циркового и эстрадного искусства, создавая необычные формы взаимодействия со зрителем. Великий режиссер активно применял условные декорации и костюмы, что позволяло создавать многозначные образы и смыслы, а активное включение зрительного зала в действие на сцене стало ярким примером первых успешных иммерсивных практик в театральном искусстве.

Другим заметным практиком, повлиявшим на становление современного иммерсивного театра, был немецкий драматург и режиссер Бертольд Брехт. Концепция эпического театра Бертольда Брехта развивала идеи Мейерхольда в новом направлении, акцентируя внимание на интеллектуальном восприятии спектакля. Брехтовская система включала ряд особых элементов воздействия, таких как: использование зонгов и нарративных элементов, разрушение иллюзии подлинности. Брехт создавал особые условия, в которых зритель становился не просто сопереживающим наблюдателем, а критическим мыслителем. Его эксперименты оказали существенное влияние на формирование принципов иммерсивного театра, особенно в аспектах деконструкции традиционного театрального пространства и акцентирования роли зрителя как со-творца спектакля.

Методологическая база современного иммерсивного театра формируется на основе принципов полифонии смыслов, множественности интепретаций и интерактивности. Трансформация пространства становится ключевым элементом создания иммерсивного опыта, что присуще и иммерсивным выставкам в пространстве музеев. Более того, с середины прошлого века театр активно внедряет в свою деятельность цифровые технологии.

На четыре года позже архитекторами М. Бархиным и С. Вахтанговым (1929-1930 гг.) был разработан проект театра для В.Э. Мейерхольда. Он явился своего рода «слепком» со сценографических приёмов. Сцена панорамная с вращающимися кольцевыми конвейерами. Подвижные и трансформируемые на глазах публики декорации: стенки и платформы. Пространственные сценические конструкции вместо кулисных декораций, что позволило развивать действие в нескольких планах по глубине и в нескольких уровнях по высоте сценического пространства. В игровую зону зала были включены боковые ложи, проходы и бельэтаж.

Эксперименты Мейерхольда вдохновили не одно поколение театральных деятелей на поиски новых приёмов организации театрального пространства, как одного из средств художественной выразительности. По аналогичной схеме работал советский режиссёр Н. Охлопков. В своих постановках он трактует пространство сцена-зал, как единую среду действия. Для его спектаклей характерны такие приёмы, как расчленение зала на несколько игровых и зрительских зон (дисперсное расположение), объединение сцены с залом при помощи пространственных конструкций, использование ряда игровых площадок расположенных на опоясывающих зал и сцену галереях и пандусах, по бокам партера или в его центре. Позже совместно с архитекторами В. Быковым и И. Мальциным была разработана серия проектов театральных зданий, в соответствии с принципами организации пространства, опробованными в его сценографических работах [39; С.178-184]. В мюзикле «Тайна Эдвина Друда» 1985 года аудитория голосовала за того, кто убил главного героя, и от этого выбора зависел финал.

Работой с пространством также известно творчество Ежи Гротовского совместно с архитектором Ежи Гуравским. Польский режиссёр, автор так называемого «бедного театра», считал лишними в театре декорацию, костюм, музыку, свет и другие его привычные составляющие, изобретал новые пространственные взаимоотношения актёр-зритель для каждого спектакля. Из этих экспериментов новой архитектуры не вышло, однако, следует заметить, что

площадку, где работали Гротовский с Гуравским сейчас бы назвали блэк бокс (black-box-theatre). А принцип организации действия, а именно пространство для зрителя внутри нейтрального зала, находит свое продолжение в новейших постановках (рис. 2).

Таким образом можно видеть, что сценографические решения являются основой для архитектурных проектов новых театров. В процессе экспериментов выкристаллизовываются пространственные принципы, которые впоследствии ложатся в основу проектирования зданий. Если для XX века характерно появление режиссера. Сначала, как интерпретатора текста, а во II половине века, как создателя собственного мира на сцене. То начало XX – это перенос внимания на зрителя и движение театра в сторону перформативности. Новый тип театра требует нового пространства, которое найдено в сценографии, и слепком с которой должна стать новая архитектура.

Перформанс утверждается в 70-е годы XX века и становится основным жанром современного искусства (понятие жанр в данном случае условно, театральные критики также относят его к отдельному виду искусства). Его характерная особенность – это непосредственное взаимодействие художника со зрителем. Здесь смотрящий, его присутствие и реакции, играют не менее важную роль, чем сам артист и его действия.

Эти принципы проникают в театр и вызывают за собой его изменения. Роль зрителя постепенно начинает расти. Прошло немало времени для того, чтобы из пассивного смотрящего он стал одной из составляющих театрального действа, обрел голос и тело. Осознанная ориентация на тело зрителя является одной из характерных особенностей сегодняшнего театра. Можно с уверенностью сказать, что это абсолютно новое явление, которого в театре прошлого не было.

В современных сценических проектах это взаимодействие проявляется в разной степени, и диапазон достаточно широк. Иногда спектакли полностью основаны на самостоятельности зрителя, и роль художника - это своего рода настройка кадра. Сегодня существует множество постановок с участием только

направленного зрителя: без актёров, здания, декораций, освещения и каких бы то ни было атрибутов привычного театра.

Пример такой постановки проект «RemoteX» немецко-швейцарской команды Римини Протокол (Rimini Protokoll). Пятьдесят человек в течение ста минут одновременно передвигаются в городе, надев наушники. Каждого направляет синтетически синтезированный голос, известный многим по GPS навигаторам. При том, что каждый может принимать самостоятельные решения, все остаются частью группы и путешествие через город становится похожим на коллективный фильм. Спектакль известен по всему миру, проект существует для Москвы, Петербурга, Берлина, Бремена, Хельсинки, Туниса и других городов [12].

В начале второй половины XX века Джон Кейдж (американский композитор, пионер послевоенного авангарда) определил перформанс, как «обрамлённую деятельность». Такого рода спектакли являются точным воплощением этого высказывания. Здесь городская среда является сценографией и представлением, а задача театра создать соответствующую оптику для смотрящего. Эти постановки требуют от автора решения не меньшего количества творческих и организационных задач, чем привычный всем спектакль на сцене, хотя во время самого представления зритель-участник действует самостоятельно.

Непосредственное взаимодействие с реальностью – характерная особенность нового театра. Явно выражена тенденция в сторону размытия границы театра – повседневность. Нарушения этой границы художники добиваются не только «выходом на улицу», но и при помощи организации самого театрального действия. Свободное перемещение зрителей и актёров, реальных и вымышленных историй в одном пространстве, приводит к их смешению. И в какой-то момент человек, пришедший на спектакль, перестаёт понимать где сконструированная автором реальность, а где его собственная. Большинство таких спектаклей невозможно увидеть целиком. Действие развивается параллельно и зритель, как в жизни, может увидеть только часть. У каждого

участника остаётся своя история. Одна постановка становится уникальным художественным опытом для каждого зрителя.

Изменения характера спектакля непосредственно влияет на пространственное устройство театрального представления: либо площадка соответствующим образом решена сценографом, либо театр сам подбирает подходящее место (которое в большинстве случаев не является зданием театра), обладающее необходимыми качествами [47; с.215].

Как новое явление иммерсивный театр сформировался в Европе в начале 2000-х гг. У истоков новой театральной формы – британская театральная компания Punchdrunk (Панчдранк). Эта компания стала популярна за очень короткое время, представив такие театральные работы, как «Фауст» (2006 г.), «Маска красной смерти» (2008 г.), «Макбет» (2009 г.), «Больше не спать» (2009 г.), «Туннель 228» (2009 г.), «Утопленник» (2013 г.) и др (рис. 3.). Изначально, главное, что отличало обозначенные выше постановки, – отсутствие так называемого посредника, который руководил бы перемещением зрителей в процессе спектакля. Таким образом, зритель становится не только созерцателем, включенным в той или иной степени в действие, не только участником спектакля «на равных» с актером, а ответственным за тот спектакль, который получится при его участии. Как отмечает Х.-Т. Леман в своей работе «Постдраматический театр»: «Компенсаторная функция драмы, которая была призвана дополнить хаос реальности неким структурным порядком, оказывается здесь перевернутой; желание зрителя хоть как-то сориентироваться намеренно отвергается как несостоятельное. И если принцип единого драматического действия тут отброшен, то это сделано во имя попытки представить такой ряд событий, где есть место выбору и решению зрителей» [58, с. 134].

В качестве пространства, в котором происходит действие спектаклей, Punchdrunk выбирают заброшенные здания, склады, заводы и фабрики. То есть те места, куда зритель в обычной ситуации попасть не может, но интерес к которым всегда испытывает, что также способствует созданию определенного

эмоционального состояния - состояния беспокойства, любопытства, эйфории. Здания разделены на большое количество помещений (комнат), в каждой из которых одновременно идут различные действия. Зритель может заходить в помещения в любом порядке. Большое количество декораций, предметов можно не только увидеть, рассмотреть вблизи, но и прикоснуться к ним, какие-то мелочи взять в руки. Punchdrunk к тем самым делает этот особый мир интересным, реальным и узнаваемым, и в то же время завораживающим, открывающим новые ощущения.

Таким образом, пространство и интерьер, движение в них зрителей и актеров становится частью драматургии. Как отмечает Леман, пространство может быть «своего рода самостоятельным действующим лицом» [58, с. 141].

Иммерсивный театр имеет еще одно преимущество, помимо участия в спектакле, – зритель может проявить себя, независимо от стоимости билеты: билеты на иммерсивные спектакли на всех категорий зрителей стоят одинаково, а принимать активное участие в спектакле - выбор каждого зрителя. Есть еще одна особенность, своего рода «визитная карточка», которую вводит Punchdrunk в свои постановки, - это белые венецианские маски для зрителей, которые олицетворяют так называемую свободу передвижения, действия, а также помогают отличить «своих» от «чужих», то есть актеров от гостей [46].

Сегодняшние постановки шагнули в «погружении» еще дальше — если раньше зрители просто ходили среди актеров, надев маски, то сейчас они могут принимать непосредственное участие в происходящем. Во время спектакля актёры могут вступить в диалог со зрителями, отвести в другую комнату, потанцевать или игриво поцеловать. У них могут попросить помощи, дать задание или даже похитить — все это выходит за рамки привычного нам театра и поражает воображение.

Иммерсивный спектакль-квест может заставить побегать в поисках необходимых предметов и поломать голову над хитрыми загадками, а

экспериментальные проекты предложат и вовсе взаимодействовать с обычными прохожими.

В Москве существует игровой спектакль-квест «Москва «2048»» (рис. 4). Первый в России иммерсивный театр, представляющий из себя гибрид театральной постановки и квеста в реальности, был создан по заказу международной сети интерактивных развлечений «Клаустрофобия» режиссёром Александром Созоновым, выпускником Школы-студии МХАТ, учеником Кирилла Серебренникова. Алексей Стешак превратил индустриальную постройку на территории московского завода «Кристалл» в живописную декорацию постапокалипсиса.

В играх-спектаклях заняты 8 актёров, но при этом игрок-зритель может наравне с ними определять исход сценария, а может просто остаться наблюдающим гостем. Среди источников вдохновения авторы театра упоминали кинофильм «Безумный Макс», а также такие игры, как Fallout и S.T.A.L.K.E.R.

По словам первого режиссёра проекта Александра Сазонова, театр «Москва 2048» не является привычным публике променадным театром или инсталяцией в прямом смысле этого слова: *«Это не бродилка, не променадный театр и не инсталляция, хотя все эти элементы присутствуют. Но мы их используем для того, чтобы сделать историю для людей, которым ближе и понятнее ситуация игры и у которых нет какого-то определенного бэкграунда. Игра — самый емкий способ передачи информации»*.

Иммерсивный спектакль «Москва 2048» состоит из двух шоу — «Противостояние» и «Опасный рейд». Создатели утверждают, что после посещения двух, как они их называют, игр зрители «испытают особое эстетическое удовольствие» от того, что две истории сложатся в единое целое.

В «Противостоянии» принимают участие до 40 человек, сюжет игры построен на противоборстве двух враждующих фракций — «Порядок» и «Свобода». Каждый игрок становится героем уникальной истории, которая не

повторяется больше ни с кем. При этом участники выбирают сторону и имеют возможность переломить ход истории.

Участники шоу переносятся в суровую Москву будущего, точнее — в фильтрационный лагерь у границы города. Их формальная цель — завоевать у местного начальства репутацию исполнительных и законопослушных граждан и получить пропуск в столицу, безопасную от мутантов и радиации, при этом в ходе действия приоритеты могут поменяться, а концовка спектакля имеет множество вариантов. Также у проекта есть и политическая подоплёка: участник неизбежно натолкнётся на размышления о свободе и ответственности.

В «Опасном рейде» зрители разделяются на две команды и под предводительством сталкеров отправляются в заброшенный бункер на поиски ценного артефакта. На сайте спектакля размещено предупреждение о том, что сценарий игры не рассчитан на детей младше 12-ти лет.

В русском языке, однако, несмотря на обилие вполне успешных примеров иммерсивных постановок на сегодняшний день существует довольно слабое укоренение понятий «иммерсивный театр» или «театр погружения». Сейчас «иммерсивными спектаклями» называют абсолютно все, что выбивается из понятия «традиционного» спектакля: это и квесты, и променады и/или «бродилки, и театральные инсталляции, и site-specific хореографию, и перформансы и многое другое. Все указанные формы театрального действия так или иначе связаны с участием зрителя, но не каждая из них является по сути своей иммерсивной постановкой.

Как писала задолго до прихода в современный театр иммерсивного театра А. Г. Образцова в своей работе «Синтез искусств и английская сцена на рубеже XIX-XX веков»: *«Возникают ситуации, когда идеи синтеза словно бы впервые, но на ином культурном уровне, начинают актуализироваться, порождая разнообразные эксперименты. Это происходит в кризисные эпохи, когда энергия, направленная к синтезу, пронизывает все виды творчества. Именно тогда формируются новые жанры и виды художественной деятельности»* [66, с. 3].

Этот процесс, на наш взгляд, происходит и сегодня, заставляя нас обратиться к историческому прошлому. Интерпретационные практики постоянно отсылают нас к рубежу XIX-XX вв., началу XX века, когда неотъемлемой частью эпохи было появление новых толкований литературного произведения. Еще Н. Бердяев в начале XX века обратил внимание на то, что «искусство судорожно стремится выйти за свои пределы. Нарушаются грани, отделяющие одно искусство от другого... Человек последнего творческого дня хочет сотворить никогда не бывшее и в своем творческом исступлении переступает все пределы и все границы» [38, с. 3-4].

В России на сегодняшний день существует достаточно большое количество постановок, которые так или иначе можно назвать иммерсивными. Некоторое время назад был своеобразный бум на променд-спектакли, что особенно было заметно по московским постановкам.

В 2004 г. в «Школе драматического искусства» была представлена иммерсивная постановка «День Леопольда Блума. Извлечение корня времени» режиссера Игоря Яцко, которая считается чуть ли не первым опытом иммерсивного театра в отечественной культуре. Спектакль длился 24 часа, в течение которых практически во всех помещениях театра разыгрывались, прочитывались или «пропевались» все эпизоды романа. Второй раз этот спектакль был показан в 2014 году.

Тогда же в Центре им. Мейерхольда Юрий Квятковский ставит спектакль «Норманск» по мотивам повести братьев Стругацких «Гадкие лебеди» (рис. 5). Пятиэтажный ЦИМ превратился в постапокалиптический город, в котором зрители перемещались из одного помещения в другое.

В 2014 году в Театре Наций был представлен спектакль «Шекспир. Лабиринт» в постановке Филиппа Григорьяна (рис. 6). Зрители в процессе участия в постановке проходят по загадочному лабиринту и пытаются разгадать загадки нескольких произведений Шекспира. Ведущие представители современного театра собрались вместе, чтобы устроить путешествие по

творчеству классика и задействовать практически всё пространство театра — от Основной сцены до буфета и гардероба. В лабиринте 10 остановок, одна из них происходит в гримерной комнате актрисы, которая буквально через несколько минут должна исполнять сольный номер на сцене.

Осенью 2016 года появляются два спектакля: «Черный русский» по мотивам «Дубровского» А. Пушкина (режиссер Максим Диденко) и «Вернувшиеся» по мотивам пьесы Г. Ибсена «Привидения» (российско-американский проект, режиссеры Виктор Карина и Мия Занетти, хореограф-постановщик Мигель) (рис. 7).

«Черный русский» заявлен как иммерсивный мюзикл. Идет он в старинном московском особняке Спиридонова. В самом начале зрителей делят на три группы, которые следуют своим маршрутом по бальному залу, столовой, спальне, купальне, кабинету, хлеву и даже лесу. Маски тоже представлены в трех вариантах: совы, лисы и олени. Запахи сена, цветов, различных кушаний, которыми угощают зрителей, - все это, по мнению создателей спектакля, должно воздействовать на зрителя на уровне всех органов и чувств.

Рекламный пост «Вернувшихся» заявляет о том, что своим спектаклем они дают возможность зрителю «ощутить глубину персонажа, рассмотреть детали игры и, конечно же, оказаться рядом с актерами на расстоянии вытянутой руки».

2017 год ознаменован появлением в Петербурге иммерсивного шоу «Безликие», режиссёром которого снова выступают Мия Занетти и Виктор Карина. «Безликие» - это приквел пьесы «Привидения» Г. Ибсена. Кроме этого можно упомянуть о спектакле Дмитрия Волкострелова «Лекция о ничто», который идет в репертуаре петербургского независимого «Театра post».

Всемирные постановки швейцарца Штефана Кэги из театральной компании Rimini Protokol успешно идут в Петербурге и Москве, где около 50 человек участвуют в исследовании города на разных уровнях: прогулки по историческим местам, кладбищам, общественному транспорту, магазинам, различным зданиям и т. п (рис. 8). Эти прогулки заключают в себе выполнение ряда заданий, которые

дает участникам гид-компьютерный голос. Задания разнообразны: заглянуть в глаза незнакомому человеку, станцевать какое-то балетное па, стать на минуту участником какой-либо акции, и многое другое. Все это носит название «Remote», соответственно «Remote Петербург» (БДТ им. Товстоногова) и «RemoteMoscow» (Федор Елютин).

Непродолжительное время существовал спектакль «Твоя игра» на одном из этажей универмага «Цветной» в Москве. Федор Елютин вместе с бельгийским режиссером Александром Девриндтом вовлекали зрителя в лабиринт, который он должен пройти с напарником-актером. Это действо было индивидуальным и носило во многом психотерапевтический характер: принять себя, понять себя, полюбить себя. Еще одна постановка, рассчитанная на приобретение коммуникативного опыта с психотерапевтической подоплекой - спектакль «Совместные переживания» в «Центре имени Мейерхольда». Здесь, сидя в кругу таких же, как ты, зрителей, нужно поделиться своей историей. Вместо имени - в руках карточка с порядковым номером.

В «Гоголь-центре» привлекает внимание постановка «Кто ты?» швейцарского режиссера Корин Майер. Это действо похоже на заполнение анкеты: необходимо отвечать на самые различные вопросы, и тем самым, как надеются постановщики, приобрести новый опыт, новое знание о себе самом. Спектакль «Русские сказки» – спектакль-променад от Александра Созонова и Ильи Шагалова, поставленный по русским народным сказкам Афанасьева также связан с «Гоголь-центром». Основная идея режиссеров заключалась в том, что иммерсивные постановки сейчас стали главным мировым театральным трендом, а значит, они могут позволить воплотить в жизнь мечту многих людей: хоть раз оказаться внутри фильма, спектакля или книги, пережить все события вместе с персонажами.

«Иммерсивный театр дарит зрителю уникальную возможность вовлечься в действие не только эмоционально, но и физически: чувствовать запахи и прикосновения, исследовать пространство на ощупь, взаимодействовать с

актерами и «прожить» собственную сюжетную линию» [17], – отмечает режиссер шоу «Безликие» Виктор Карина.

Таким образом, мы можем утверждать, что феномен иммерсивного театра в отечественной культуре заключается в его противоречивости и дискуссионности. В культурологии (а также в театроведении) не сложилось единого мнения о жанровых и формальных признаках, характеризующих иммерсивное действие, что приводит к неоднозначной трактовке иммерсивного театра. Генезис иммерсивного театра можно обнаружить в театральных практиках рубежа XIX-XX веков, в то время как активное развитие этой театральной формы приходится на начало XXI века. Форма иммерсивного театра для отечественной культуры является заимствованной, в связи с чем, можно говорить о специфике иммерсивных практик в зарубежной и отечественной культурах, не случайно режиссер Мия Занетти не раз признавалась в том, что, наблюдая за русской публикой, она видит существенную разницу в восприятии иммерсивных постановок европейским и американским зрителем - и российским: российский зритель, по ее мнению, более закрытый, он привык к традиционному театру, где существует видимая граница между актерами и зрителями, поэтому в ситуации отсутствия границы, отечественной зритель пытается ее самостоятельно воздвигнуть. Иммерсивный театр в отечественной культуре является пограничным и синтетичным явлением, имеющим много общего с такими театральными формами как перформанс, хэппенинг, театральные инсталляции, променады и т. д. Иммерсивным театром в России можно назвать любую постановку, в которой зритель функционирует как действующее лицо и которая вызывает у него эмоциональный отклик. Поэтому употребление этого понятия - иммерсивный театр - становится, прежде всего, маркетинговым ходом для привлечения зрительского интереса.

Вместе с тем, популярность и востребованность данной театральной формы как среди режиссеров, так и среди зрителей, свидетельствует о том, что изучение иммерсивного театра является перспективной научной темой.

Таким образом, именно на театральных подмостках, благодаря опытам таких видных деятелей театра, как Н.Евреинов, Вс.Мейерхольд, Б. Брехт, А.Таиров и др., были сформированы способы взаимодействия со зрителями на основе погружения, что стало основой современного понимания иммерсивных технологий. Эти технологии были успешно переняты музеями с целью погружения музейной аудитории в контекст/эпоху документируемого и транслируемого в рамках музейной экспозиции явления или события.

ГЛАВА 2. Иммерсивные технологии как фактор развития коммуникативной деятельности современного музея

§2.1. История становления и развития иммерсивных технологий в музейном пространстве.

Музеи на протяжении веков выступали хранителями социального опыта, культурных ориентиров и коллективных воспоминаний. Они неизменно взаимодействовали с широкой общественностью, играя основополагающую роль в сохранении, изучении и передаче знаний о прошлом и настоящем. В век стремительного технологического прогресса музеи столкнулись с необходимостью адаптации к меняющимся общественным потребностям и ожиданиям. Экспансия индустрии развлечений и досуга, всеобщая глобализация и повсеместная цифровизация оказали значительное влияние на презентацию и восприятие музейных практик. 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 переменам, происходящим и в обществе, и в научном познании» [51].

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 приспосабливания (адаптирования) – влияния на внешнюю среду для реализации своей миссии» [77].

Отдельное внимание стоит уделить образовательной функции музеев, так как это педагогически организованный процесс интерпретации и трансляции историко-культурного потенциала его собрания, направленный на формирование личности через вхождение в культуру и постижение её смыслов и ценностей.

Традиционная модель образования сегодня все чаще подвергается критике. Подобное критическое отношение связано, в первую очередь, с пересмотром ряда базовых представлений о культуре в целом. Культура, понимаемая как набор ценностей и эталонов, образующих своеобразную систему координат, с которыми соотносится любое новое явление, претендующее на статус «культурного», и умение человека ориентироваться в данной системе, как результат длительного процесса образования, сегодня поставлены под сомнение и не воспринимаются более как абсолютная ценность. Доминирующим становится стремление к демократизации всех сфер общественной и культурной жизни, которое воплощается в концепции общества «равных культурных возможностей». Данная концепция предполагает, что учреждения культуры должны обслуживать, в первую очередь, интересы основной массы населения, то есть людей, не имеющих высшего образования и не являющихся носителями традиционных «элитарных» культурных ценностей. При этом достижение баланса между запросами аудитории и работой учреждений культуры должно достигаться не при помощи обучения, а посредством изучения вкусов потребителей. Таким образом, если индивид традиционно воспринимался как объект для обучения или воспитания, то есть как пассивный получатель готовых знаний и впечатлений, то, в соответствии с новыми педагогическими концепциями, он становится полноправным участником коммуникационного процесса, самостоятельно отбирающим информацию.

Все эти аспекты в полной мере отражаются в концепции музейной педагогики и музейной коммуникации, которая может рассматриваться как одна из моделей современного образовательного процесса. Формулировка основных положений данного направления происходила в 60-70 гг. XX века, то есть в

период так называемого «музейного бума». На Западе этот период характеризуется значительным ростом числа посетителей и демократизацией основных принципов работы музеев, что привело к появлению новых типов музеев и перестройке старых, и, в итоге, к изменению их социальной роли. Если в предыдущий период основное внимание уделялось формированию и изучению музейных коллекций, а работа с посетителями основывалась, в первую очередь, на представлении о музее как образовательном учреждении, основной задачей которого является распространение научного знания, то, начиная с 60-х гг., музейно-педагогическая концепция передачи научных знаний подвергается критике. В результате отказа от ряда традиционных положений, регламентирующих отношения музея и аудитории, возникают новые представления о роли музея как культурного центра (А. Леви, Е. Александер, Э. Лассаль, Е. Банах), предполагающие сотрудничество музея со школой, вузами и другими образовательными учреждениями, организацию циклов лекций, концертов, кинопоказов, дискуссий.

Следует отметить, что отечественные сторонники коммуникационного подхода традиционно в большей степени ориентированы на семиотическую модель культуры. В рамках данной концепции музейные предметы рассматриваются как знаки, а сам музей — как знаковая система или язык. Другой особенностью отечественной школы музейной коммуникации является то, что если среди западных исследователей все сторонники данного направления центральное место отводят посетителю, а роль сотрудника музея определяется обычно как роль посредника, транслятора, переводчика или интерпретатора, то в российском музееведении музейный работник выступает в роли ключевой фигуры, занимая доминирующую, авторскую позицию в структуре коммуникации, тогда как посетителю по-прежнему отводится пассивная роль реципиента. Таким образом, можно утверждать, что коммуникационное направление в России ближе к традиционному музееведению (если не является

одним из его направлений), чем к коммуникационному подходу в понимании западных теоретиков музейного дела.

Тем не менее, ряд авторов, в частности, М.Б. Гнедовский, Е.К. Дмитриева, прямо противопоставляют коммуникационные представления традиционной музейной педагогике и представлению о музее как, в первую очередь, научно-исследовательском учреждении. По мнению Е.К. Дмитриевой, в современной ситуации музей «захвачен» учеными сообществами, ориентированными на науку и научную педагогику, которая подменяет собой работу с культурным наследием, в то время как музей должен быть площадкой, где осуществляется взаимодействие различных сообществ на основе «взаимной этики как средстве развития доверия и сотрудничества». Этическая проблема заключается в том, чтобы *«представители различных — вплоть до девиантных — сообществ имели равные права выходить на площадку музея»* [45]. Особенно остро эта проблема стоит на уровне взаимодействия молодежи и людей старшего поколения. Также ставится вопрос о необходимости включения в музейную коммуникацию инвалидов, иммигрантов, национальных меньшинств и тому подобных социальных групп.

В основе отечественного коммуникативного подхода лежит представление о музейном собрании как собрании предметов, изъятых из среды бытования и наделенных смыслом и ценностным значением. Исчерпывающее определение экспозиции, трактуемой в рамках данного направления как *информационная система*, дает В.П. Арзамасцев. Экспозиция — это информационная система, «отражающая явления исторического процесса через музейные предметы-экспонаты как знаковые компоненты и строящаяся через их осмысление автором экспозиции в расчете на определенное понимание ее воспринимающим субъектом» [36]. Итак, с одной стороны, такое собрание создается субъектом (индивидуальным или групповым), который вкладывает в него определенный смысл, с другой стороны стоит воспринимающий субъект, который также является носителем определенных культурных установок. Если эти установки

близки, то смысл будет адекватно воспринят. Если же культурные установки коммуникатора и реципиента различны, то коммуникация может быть нарушена, следовательно, необходим диалог между субъектами коммуникации для выработки «общего взгляда на вещи». Процесс восприятия посетителем музейной информации рассматривается как коммуникативный акт или «элементарный акт музейной коммуникации» [42], где коллектив музея выступает в качестве коммуникатора, а экспозиция служит каналом передачи информации.

Здесь можно упомянуть концепцию музейного образования как трансляции культурных кодов (З.А. Бонами, М.С. Каган, Т.П. Калугина). Подобная трактовка опирается на представление о культуре как механизме социального наследования, или, иными словами, культура определяется как система хранения и передачи информации. В этом отношении музей как место хранения памяти культуры стоит в одном ряду с архивом и библиотекой, системой образования и искусством в целом. При этом отмечается коммуникативный характер культуры в целом, подчеркивается, что функционирование культуры, преемственность культурной традиции возможны лишь как результат социального взаимодействия. Культура также рассматривается как совокупность различных культурно-исторических кодов. Способность участников коммуникации оперировать данными кодами (своеобразными языками культуры) является необходимым условием возможности информационного обмена и, в итоге, передачи культурной традиции. Сущность образования сводится именно к овладению человеком определенным количеством культурных кодов, позволяющих ему адекватно взаимодействовать с культурной средой и другими людьми в ней. Образование, как процесс приобщения (подключения) к культурным кодам, не сводится к овладению научным знанием, а требует от человека приобщения к культурным кодам искусства, морали, религии, политики, включает в себя бытовой уклад и образ жизни. То есть задачей образования является не обеспечение получения фундаментальных знаний о той или иной области действительности, а формирование определенных качеств личности, целостного мировоззрения.

Коммуникативная деятельность музеев с течением времени вышла на совершенно новый уровень. Музеи стали динамичными платформами, выступающими в качестве площадок для диалога и дискуссий. Музеи, создавая интерактивные экспозиции и организуя образовательные программы, способствуют критической оценке и обсуждению сложных социальных, исторических и культурных вопросов. 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 (способность музейных предметов передавать знания, идеи и эмоции). Это во многом схоже с революционным открытием Е.Б. Вахтангова в театральной деятельности, который обозначил необходимость изучения и развития не только вопроса «Что?» (содержание) в театре, но и «Как?» (форма, то, во что облекает идею режиссёр).

Современный этап развития культуры отмечен появлением различных новаций, одними из которых являются иммерсивные произведения культуры и театрализация. Эти термины являются закреплённым в социокультурной практике. Так, исходя из этимологического значения под иммерсивностью (от англ. immersive — «присутствия, погружения») понимается способ восприятия, создающий эффект погружения в искусственно созданную среду. Различные примеры эффекта погружения мы наблюдаем в кино, театрализованных представлениях, постоянном взаимодействии с виртуальным сообществом в социальных сетях или многопользовательских играх [16]. 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 [52].

Иммерсивное произведение культуры, как в теоретическом, так и практическом аспектах неизбежно принимает форму события. Под событием

подразумевается театральное определение события – действенный факт, он происходит здесь и сейчас. Зритель не пассивный участник, а активно вовлечённый. Художник не создает окончательное, завершенное произведение культуры, а создает поле деятельности для получателей, чьи интерактивные действия воплощают в жизнь художественное событие. Вне зависимости от того, какую форму принимает конечный продукт деятельности художника, интерактивное произведение культуры обретает свою реальную, окончательную форму только в результате партиципативного поведения аудитории. Последние, таким образом, становятся своеобразными участниками, исполнителями или со-творцами художественного события.

Л. В. Демина понимает театрализацию, как: *«...организация единого действия на основе драматургического (сценария) и режиссерского замысла, подчинение всех элементов события себе»* [44]. 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. Театрализация представляет собой творческий метод, который является крайне сложным для воспроизведения, потому что сочетает в себе различные элементы процесса, такие как организация, методология и, конечно же, психология. Характер театрализации имеет под собой двойную функцию, потому что выполняет сразу несколько аспектов: художественных и социально-психологических. Метод театрализации воздействует на зрителя с воспитательной точки зрения, а также представляет собой художественную форму.

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 вв. 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» [74]. Идейным последователем философа стал П. А. Флоренский, который в первой четверти XX века разработал концепцию «живого музея» для Троице-Сергиевой Лавры. По замыслу автора, все пространство Лавры превращалось в интерактивный музей, в котором осуществлялось погружение посетителя в историю и культуру православия: посетитель музея не только получал возможность ознакомиться как с предметами материальной культуры, так и нематериальным наследием (церковная хореография, пение, искусство фимиама и прочее) [75]. 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, в первую очередь с разработками этнографа Артура Хазелиуса, основавшего в 1891 году музей Скансен, представляющий собой интерактивное пространство, в котором не просто сосредоточены объекты материальной культуры шведов и саамов, но посредством использования театральных приёмов и технологий воссоздавался их каждодневный быт [8]. Продолжателем разработки идеи «нового», «полезного музея» стал американский библиотекарь Дж.-К.Дана, который так же как и П.А. Флоренский обосновывал не только необходимость трансляции нематериального наследия, но и его практическое освоение посетителем в процессе созерцания и участия в воспроизведении объектов нематериального наследия [35].

Концепция «живого музея» находит своё отражение в формах современных иммерсивных технологий. Коммуникативная деятельность, как один из способов адаптации музеев к удовлетворению социально-культурных потребностей 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. Визуальная форма коммуникативной

деятельности музея включает в себя выставки, экспозиции, театрализованные экскурсии и мастер-классы. Она позволяет посетителям непосредственно взаимодействовать с произведениями искусства, исследовать их детали и погрузиться в атмосферу прошлого. Вербальная форма коммуникативной деятельности музея включает лекции, семинары и дискуссии. Она предоставляет возможность узнать больше о конкретном художнике, эпохе или стиле искусства. Такие мероприятия позволяют посетителям расширить свои знания и глубже понять значение искусства в истории и современности. Виртуальная форма коммуникативной деятельности музея становится все более популярной в наше время. Она включает в себя онлайн-выставки, виртуальные туры и интерактивные образовательные программы.

Исследования современных отечественных авторов - члена Совета по цифровому развитию музеев ИКОМ России и эксперта по мультимедиа-решениям И.В. Смирновой [23], М.В. Коротковой [60] и пр. - показывают, что обеспокоенность решением проблемы соотношения зрелищной и информационной составляющей музейной экспозиции стояла на протяжении многих лет.

Исходя из того, что музейный экспонат может участвовать в театрализации, можно утверждать, что он самоценен не только сам по себе, но также приобретает особую, дополнительную ценность при условии его ценности для аудитории, её эмоционально-чувственной заинтересованности.

В настоящее время происходит повсеместное внедрение иммерсивных технологий в деятельность музеев, что даёт большой простор для реализации различных проектов. Так, в 2016 году Чикагский институт искусств организовал выставку «Спальни ван Гога» (рис. 9), на которой впервые в истории экспонировались все три версии картины с изображением комнаты художника в Арле. Совместно с онлайн-площадкой Airbnb был реализован проект ночёвки «внутри картины»: в одной из сдававшихся неподалеку квартир был воссоздан интерьер комнаты, в которой всего за $10 посетители могли провести ночь в

трехмерной версии рахитично-желтой постели с красным одеялом в комнате с синими стенами, стараниями команды ее создателей максимально приближенной к живописному оригиналу [22].

Активно используются сотрудниками музеев и театрализация. Сотрудники музея-заповедника «Прохоровское поле» проводят ряд интерактивных программ, в ходе которых можно не только получить новые знания, но и принять активное участие в реконструкции исторических событий. Так, в программе «Фронтовой привал» участники узнают, чем занимались бойцы в короткие минуты передышки во время солдатского привала (рис. 10). Они совершают «марш-бросок» под военные песни, затем располагаются на «привалах», знакомятся с рассказом о «заветных солдатских треугольниках», а потом пишут письма «домой». Они учатся наматывать портянки, исполняют военные песни, пробуют вареную картошку из переносной солдатской полевой кухни. [56].

Такое погружение в прошлое помогает понять историю через эмоции, а полученная информация остается в памяти навсегда. Театрализация позволяет посетителям напрямую стать со-творцами произведений искусства, исследовать их детали и погрузиться в атмосферу прошлого. Подобный формат организации музейного пространства привлекает к себе широкую аудиторию, включая как любителей искусства, так и профессионалов.

Иммерсивные технологии и их использование являются одной из наиболее актуальных тем для обсуждения и дискуссий в рамках музейной деятельности, однако, ни в теоретических изысканиях, ни в практической деятельности еще не достигнуто единого мнения.

Общие принципы использования иммерсивных технологий в музейном пространстве формулирует польский профессор, исследователь Р. Клющинский. В своей работе «Theoretical, Philosophical and Cultural Contexts of Interactive Art» [87] он выдвигает концепцию интерактивного искусства, призванную объединить разрознённое понимание иммерсивности в искусстве и культуре в общее теоретико-методологическое понятие. Используя «теорию паттернов сообщества»

Дж.Агамбена, рассматривающую связи между тем, что является общим, и тем, что является частным, Р.Клющинский пытается объяснить, как каждый индивидуальный интерактивный опыт творчества художника составляет отдельное произведение искусства, оставаясь в то же время в тесной связи с идеей экспоната/музейного предмета. Своей работой автор пытается вывести элементы некоего «сценария», формулы, по которой каждый художник смог бы работать.

Р.Клющинский 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.Клющинским 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 отличающихся друг от друга, играют решающую роль в придании стратегиям их специфического характера.

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

Первая стратегия, в целом, имеющая опосредованное отношение к музейной театрализации, однако отвечающая многим её параметрам, была названа Р.Клющинским «Стратегией Игры» [86]. «Стратегия Игры» каждый раз помогает организовывать события, превращаясь в произведение культуры, развивающееся вокруг самого взаимодействия. Автор в качестве основной характеристики «Стратегии Игры» называет размещение в ее логическом центре задачи, которую необходимо выполнить. Каждый из зрителей интерактивного художественного произведения, реализуя «Стратегию Игры», становясь ее

участником, 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, принимающего форму действия внутри игры, 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.Клющинского, профессор приводит несколько примеров. Наиболее яркий из них – инсталляция группы Blast Theory под названием «Can you see me now?» [26]. Работа предполагает размышления о понятиях присутствия и отсутствия, близости и дистанции, а также о трансформациях, которые они претерпевают сегодня, в новой медиакоммуникационной среде. 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.

В музейном пространстве России всю большую популярность занимают экскурсии-квесты, сравнимые по своей сути с основными позициями «Стратегия Игры». В качестве примера можно привести выездной квест «Ночь в музее» по мотивам одноимённого фильма, прошедший в рамках музейной ночи в г. Барнауле. Участники квеста примеряли на себя роль известных исторических личностей и, вживаясь в новый для себя образ, действовали согласно установленным предлагаемым обстоятельствам. В форме увлекательной игры участники узнавали о различных фактах из жизни мировых исторических личностей, эпох и событий [11]. Стоит, однако, отметить, что превалирующим в квесте был именно элемент театральности, а не его информативность. Несмотря

на это, во многом, данный квест соответствовал принципам организации иммерсивных постановок.

«Стратегия Спектакля» или «Стратегия Зрелища» – это сочетание театральных приёмов, актёрского мастерства, режиссуры театра и принципов организации музейного пространства. Р. Клющинский отмечает, что выделить данную стратегию в отдельный элемент концепции его сподвигло появление многочисленных интерактивных художественных работ. «Стратегия Зрелища», по мнению профессора, кажется парадоксальным спиральным возвратом интерактивного искусства к традиционной эстетике, основанной на сдержанном, созерцательном опыте. В самом центре этой стратегии находится событие, которое в результате принимает форму зрелища. 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 (рис. 11). Поезд поделён на 7 вагонов, каждый из которых несёт в себе определенную идею, рассказывает о конкретном этапе войны. [2]. 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 захватывающие воздушные бои и массированные танковые атаки, рисуют картины походной солдатской жизни и тихие воспоминания мирного довоенного времени.

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

отличии 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, с которым это происходит, но – и это следует подчеркнуть – событие происходит в его собственном мире, разделяемом, разумеется, с диспозитивом произведения искусства. 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» [62]. Коллектив Государственного Лермонтовского музея-заповедника «Тарханы» определенным образом специализируется на разработке и проведении программ бала-маскарада, например «Золотой век. Вариации. Лермонтов» [63]. Преимущество в репертуаре Кенозерского национального парка отдано этнографическим программам – «По следам Китовраса», «На чай к Игоровне» и другие [64]. Процесс освоения театрализованных программ отечественными музеями продолжается. Однако разработанная профессором Р.Клющинским концепция во многом может определить дальнейший вектор развития в этой сфере и, вероятнее всего, подвигнет представителей театра и музейной деятельности к более активному взаимодействию.

В век потрясений и коренных сломов как в отечественной, так и в мировой культуре, вопрос сохранения, трансляции и интерпретации культурного и исторического наследия отдельных регионов стоит как никогда остро. Этому способствует и растущая глобализация, и размытие границ культурной идентичности, и ускоренное развитие современных цифровых технологий, повлиявшее на динамичное расширение информационного пространства. Человечество получило широчайший доступ к глобальным ресурсам и

информации за всю историю, что привело одновременно ко «всеобщему знанию» и «синдрому информационной усталости» - состоянию, когда «*информационная перегрузка возникает в результате несоответствия количества поступающей информации объективным возможностям её восприятия и переработки человеком*» [72; С.116-118.]. Сегодня индивид, зачастую, знает много о мире, в котором никогда не бывал и, возможно, не побывает, и при этом не знает и малой части истории родного региона или края.

Помимо «овеществленных» культурных ценностей, особого внимания заслуживают и предметы нематериального культурного наследия, такие как: традиции, обычаи, легенды, эпос, обряды, игры и забавы, танцы и многое другое. В отличие от предметов материальных, нематериальные требуют не только фактической документации, но и практического сохранения, так как в данном случае понятия «сохранения» и «трансляции» приобретают общий смысл. На рубеже XX-XXI веков на фоне разговоров в обществе о важности сохранения именно нематериального культурного наследия, как фактора связи между прошлым и будущим, конвенцией ЮНЕСКО было сформулировано определение нематериального наследия, под которым понимались: *«Обычаи, формы представления и выражения, знания и навыки, а также связанные с ними предметы, артефакты и культурные пространства, признанные сообществами в качестве части их культурного наследия. Нематериальное культурное наследие, передаваемое от поколения к поколению, постоянно воссоздается сообществами и формирует у них чувство самобытности и преемственности»* [1].

В настоящее время проблема заключается во включении всего многообразия и целостности культурного наследия региона в современную жизнь и реальность человека, как носителя наследия. Как подмечала американский культурантрополог М.Мид: *«В генах нет ни грамма культуры»* [88]. Культура - явление социальное, возникающее под влиянием значительного числа факторов в результате развития общества. В нём отражается весь накопленный опыт и

самобытность той или иной группы, и этноса. Культура не может сохраниться «сама по себе»; она транслируется, интерпретируется и существует только благодаря постоянной вербальной и невербальной передаче будущим поколениям. Историко-культурное наследие, отражая самобытность и идентичность отдельных регионов, выступает его «лицом», и не может переносится механически из прошлого в будущее без *«осмысления его в качестве наследия с целью выявления актуального смысла, который приобретает оно в свете задач, реализуемых современной культурой»* [43; с. 41]. Культура стремительно видоизменяется, приобретает новые формы и направления, подстраиваясь под цели и задачи той общности, которая доминирует в данный момент. Появляется необходимость выстроить определенную форму трансляции историко-культурного наследия региона так, чтобы она свободно интегрировалась в современные реалии, имела актуальность и при этом не теряла самобытных черт.

Формирование личности человека зависит от той культурной среды, что его окружает. Качество этой среды, те духовные и интеллектуальные характеристики, что в ней заложены, помогают в становлении не только человека сегодняшнего дня, но и будущим поколениям, формируют «коллективный портрет» общества. Однако, из-за глобализации границы культурной идентичности во многом стираются, в связи с чем современный житель России, зачастую, больше знает об истории мира, чем об истории региона, в котором живет.

Музеи, являясь социокультурными институтами, выступают хранителями культурного наследия и накопленного человечеством опыта. Они играют важную роль в культурном единении гражданского общества, формируя отношение к культурному наследию и подогревая заинтересованность в событиях прошлого. Это особенно важно в регионах, так как музеи становятся социальными и культурными центрами в рамках конкретной территории и формируют фундамент, благодаря которому регион функционирует как неразрозненное культурное целое.

Многие региональные музеи не могут предложить достаточно увлекательного, зрелищного и при этом информативного действия, которого требует современный посетитель. Это приводит к тому, что музеи, несмотря на растущий спрос, в регионах не пользуются такой же большой популярностью, как в Центральной части России. В Алтайском крае по данным на 2025 год 77 музеев различной направленности [20], и при этом, согласно данным портала «RussiaDuckConsulting», Алтайский край занимает всего лишь 75 из 83 мест по посещаемости музеев в России [13]. Это крайне мало, учитывая, что регион удерживает 22 место по численности населения [9]. Статистические данные показывают, что спрос на историко-культурное наследие края низок, и определенно нужно выстраивать пути решения имеющейся проблемы.

Сегодня музеи претерпевают значительные трансформации, активно адаптируясь к новым реалиям и потребностям общества. Музеи активно развивают многоуровневое взаимодействие с посетителями, создавая не просто статичные экспозиции, а целые мультимедийные пространства для диалога. Это достигается через внедрение современных технологий: интерактивных инсталляций, VR/AR-технологий, сенсорных экранов, мультимедийных гидов и инновационных форматов представления культурного наследия. Современные музеи становятся настоящими культурными центрами, объединяющими различные виды искусства. В их стенах можно встретить не только классические экспозиции, но и театрализованные представления, музыкальные концерты, мастер-классы, образовательные программы и даже кинопоказы.

В последние десятилетия внимание уделяется не только основной, научной информации, заложенной в экспозицию, но и тому, как она «общается» с посетителями не только сухим текстом, но и расположением, пространственной формой. Внедрение театральных приемов сказалось на организации выставочной структуры, построенной теперь не по принципу «все предметы в ряд», а на основе базовых законов драматургии.

Взаимодействие театральных режиссеров с работниками музея привело к возникновению большого числа совместных проектов, где музей отвечал за информативную часть и трактовку фактов, а театр за создание зрелищного образа, раскрывающего творческий потенциал не только предметов экспозиционно-выставочного пространства, но и самого музейного пространства. Театрализация, как иная форма, ярко контрастирующая с традиционной интерпретацией музейной предметности, собственными выразительными средства транслирует события и факты прошлого с присущей ей драматургией.

Интеграция театра в музей привнесла с собой искусство сценографии – сначала как неотъемлемую часть самой театрализации, а затем как отдельное направление в музееведении, получившее название «музейная сценография» – *«это система, в которой сценарий экспозиции неразрывно связан с дизайном, аудиовизуальными средствами, графикой, светом и акустической картиной»* [14]. Музей превратился в живую, постоянно изменяющуюся художественную среду, в пространство диалога и познания, или, согласно И. А. Щепетковой, в *«коммуникативное пространство, открытое для художественной практики»* [82, с.36].

В музеях появились особые нарративные пространства, не всегда связанные с театром, но имеющие свою повествовательно-смысловую линию, выраженные через физические формы композиции. Появляются особые организации, занимающиеся расширением творческого и нарративного потенциала музея без участия театральных режиссёров, как, например, бюро музейной сценографии «Метаформа».

Музейная сценография ориентирована на то, чтобы с помощью разных инструментов донести до посетителей идею, не нарушая целостности восприятия. Творческий директор бюро Виктория Тарасова так трактует направление организации: *«Философия этого подхода предполагает, что проект выстраивается прежде всего вокруг нарратива или основной смысловой линии, а все технологические и художественные решения используются для того, чтобы*

пространство «говорило», транслировало заложенные смыслы» [28]. Подобно режиссерам, музейные сценографы прежде всего продумывают центральную идею экспозиционно-выставочного пространства: не только анализируют пространство, экспозиционные предметы, но и ищут «лицо» проекта. Именно из идеи рождается проект — от того, что будет транслировать пространство, зависит, как оно будет выглядеть, какие приемы будут использоваться и какие специалисты будут наиболее востребованы в проекте.

Это еще относительно молодое направление в музееведении, поэтому говорить о полном разделении музейной сценографии и сценографии театра еще рано. Это крайне перспективное направление, теоретическая и практические базы выстраиваются здесь и сейчас, новые музейные сценографы перенимают опыт более опытных коллег, и учатся на собственных ошибках. Музейная сценография имеет реализиованные социокультурные проекты как в России, так и в мире: Парк «Кудыкина Гора» в Липецкой области, Библиотека для слепых и слабовидящих в Санкт-Петербурге, Центр «Арво Пярта» в Эстонии и т.д [28].

И все же синтез, используемый при организации музейной коммуникации, приёмов показа в музейной экспозиции и театрализации для её освоения, как проверенная временем форма, остается крайне востребованным способом трансляции историко-культурного наследия.

Сохранение памяти о важных исторических событиях и особенно трагических периодов страны, таких как война, требует особой тщательности и ответственности. Многочисленные военные конфликты сопровождают историю любого государства, в том числе и нашего Отечества, и оставляют глубокий след в памяти народа. Ведь любая война – это не только смерть, разрушения и ненависть, но и событие, выявляющее в каждом отдельном человеке его лучшие качества: самопожертвование, любовь к Родине, долг и ответственность перед своими согражданами. Последствия войны являют собой ценнейший урок для всех будущих поколений, и в задачи музеев входит необходимость сохранить эти уроки. Ведь как говорил великий русский философ В.Ломоносов: «Народ, не

знающий своего прошлого, не имеет будущего» [1]. Сегодня во всем мире наблюдается все возрастающий интерес к военно-историческим музеям [2], что подтверждается мнением российского музееведа Т.П. Полякова: «…*ВИМ - не парадокс, а закономерное явление культуры, увековечивающее, конечно же, не ненависть к поверженному врагу, а подлинные ценности – патриотизм и героизм, выражаемые в исторических артефактах и символах – материальных свидетелях воинской славы, воинского быта и воинского самопожертвования*» [3; с.3].

Современные методы музейной коммуникации позволяют переосмыслить подходы к взаимодействию зрителей с историко-культурным наследием. Использование цифровых и иммерсивных технологий становится важным инструментом формирования осознанного отношения общества к военным конфликтам и их последствиям. В условиях необходимости сохранения исторической памяти и формирования гражданской ответственности, цифровые и иммерсивные технологии позволяют не только информировать, но и эмоционально вовлекать посетителей, способствуя более глубокому пониманию событий прошлого.

Музеи на протяжении истории выступали не только как место сохранения или развлечения, но и как политический и идеологический механизм господствующей системы [4; p.2]. Искренний интерес к событиям многочисленных войн, затронувших нашу страну, таких как: Отечественная Войны 1812 года, Великая Отечественная война, война в Афганистане и т.п., проявляющийся в широкой общественной заинтересованности, находит выражение в социальных и патриотических проектах, мемориальных акциях и деятельности музеев. Помимо коллекционирования, музей осуществляет селективную и нормативную функцию: *«…институционализирует нормативные модели, образцы поведения, которые определяют, что в данном обществе считается должным, законным или ожидаемым образом действия в отношении исторического прошлого и предшественников, формирует отношение*

(ценностные и когнитивные аспекты) к миру символических объектов, относящихся к прошлому» [5; с. 253].

Современные музеи ориентируются на репрезентацию прошлого, уделяют особое внимание взаимодействию посетителей с аудио-визуальными материалами, в рамках которых используются личные воспоминания участников событий. Работая с травматическим прошлым, переосмысливая историю национальной идентичности, музеи при этом развлекают зрителей [6; с. 8-10]. Современные политические и социальные тенденции в репрезентации войны находят отражение не только в научных исследованиях, в том числе поддерживаемых государством, и работах представителей профессионального исторического сообщества, но и в популярной культуре. Искренний интерес к событиям Великой Отечественной войны, проявляющийся в широкой общественной заинтересованности, находит выражение в социальных и патриотических проектах, мемориальных акциях и деятельности музеев [7].

Одним из наиболее известных примеров использования современных цифровых технологий для трансляции военно-исторического наследия является Центральный музей Великой Отечественной войны (Музей Победы) в Москве. Музей посвящен главным этапам Великой Отечественной войны и представляет собой важный центр изучения и сохранения исторической памяти. Благодаря применению различных инновационных технологий, он привлекает не только жителей города, но и тысячи туристов ежегодно. Музей Победы выступает в роли оплота защиты исторической правды, противодействия фальсификации истории, пересмотру итогов значимых исторических решений и событий. Общая экспозиционно-выставочная площадь музея составляет более 16 700 кв. м. В музее открыты для посетителей постоянные экспозиции: «Подвиг Народа», «Битва за Москву. Первая Победа!», а также Всенародный исторический проект «Лица Победы», Зал Исторической правды, Зал Памяти и Скорби, Зал Полководцев и Зал Славы. Работают тематические выставки, посвященные знаменательным историческим датам [8].

Цифровые технологии в пространстве музея представлены специализированными кинозалами с эффектом присутствия. В них транслируются панорамные фильмы, основанные на документальных материалах о событиях войны. Используемые эффекты объемного звука и специальных экранов создают ощущение участия зрителя в происходящих событиях. Посетители не только узнают информацию о прошедших событиях, но и словно лично оказываются на полях сражений, когда вокруг них возникают всполохи огня и разносятся взрывы.

Кроме того, в музее организованы специальные зоны, где можно ознакомиться с подробностями боев на интерактивной карте. Технология основана на сенсорных экранах, дающих возможность отслеживать продвижение советских войск и немецких частей, просматривать карты местности и узнавать подробности каждой конкретной боевой операции.

Одной из важнейших задач музея является просвещение молодежи. Для этого проводятся мастер-классы и лекции с привлечением ветеранов и военных историков. Регулярно организуются фестивали фильмов о войне, музыкальные концерты и образовательные семинары.

Помимо этого, Музей Победы развивает свою работу в онлайн-пространстве. Так, на официальном сайте доступен широкий спектр возможностей: виртуальные экскурсии, исторические справки, фотоархивы, видеозаписи мероприятий и прочее.

Одним из наиболее ярких примеров современных российских военно-исторических музеев на сегодняшний день, конечно же, выступает музей-заповедник «Сталинградская битва» [9]. В историко-мемориальный комплекс музея входят: «Героям Сталинградской битвы» на Мамаевом Кургане [10], музей-панорама «Сталинградская битва» [11], мемориально-исторический музей и музей «Память» [12], объединенные в грандиозную по своей масштабности и эмоциональному воздействию систему.

Работа музейного комплекса направлена на разработку и реализацию патриотических, образовательных и научных проектов, вызывающих живой

интерес не только у молодежи и взрослой аудитории, но и профессиональных историков. На базе музея ежегодно проводятся встречи с ветеранами боевых событий, ведутся открытые лекции по истории Великой Отечественной войны (ВОВ), интерактивные занятия, а также игровые квесты. На базе музея находится библиотека с богатым разнообразием военно-исторической художественной и научной литературы, с коллекцией журналов и газет эпохи ВОВ.

Совместно с музеем-заповедником «Сталинградская битва», в городе проходят иммерсивные экскурсии по Волгограду – «Голоса опаленных страниц», организованные современными радио-гидами Crystal Sound [13]. Посетителям предлагается «*…прожить небольшой период жизни от имени молодой девушки по имени Серафима, которая родилась и жила здесь накануне трагической судьбы города и его жителей*». Актриса в роли Серафимы сопровождает группу на протяжении всего маршрута, проложенного по современному Волгограду – городу, в котором навечно остались следы кровопролитного сталинградского сражения в лице уцелевших зданий, памятников, мемориалов и пр.

В России военно-историческое наследие, конечно же, представлено не только музеями, посвященными Великой Отечественной войне. Например, Музей военно-морской славы в кластере «Остров фортов» – это новый объект культурно-просветительского комплекса кронштадтского туристско-рекреационного кластера. В музее отражена история российского морского дела с эпохи Древней Руси до современности и наиболее значимые морские сражения. Много десятилетий музей занимается сохранением и выставкой уникальной коллекции морских судов, вооружения и навигационного оборудования.

Музей придерживается собственного принципа «закон вызова и ответа» – именно он положен в основу концепцию постоянной экспозиции [14]. Залы связаны единым понятием «Силы» – средств ответа на вызов. Этот принцип позволяет посетителям разных уровней осведомленности проследить закономерности развития цивилизации, общества и Военно-Морского Флота.

В соответствии с современными трендами, упор в музее сделан на цифровую экспозицию и интерактивность: посетители буквально могут ощупать руками исторические артефакты, а также взаимодействовать с надводными подводными кораблями в VR-симуляторах.

В залах представлены не только полноразмерные модели военной техники и отдельные компоненты кораблей, но и кабинеты высокопоставленных адмиралов. Кабинеты совмещают в себе аутентичный антураж, полностью соответствующий эпохе вплоть до малейших деталей, а также современные голографические технологии, позволяющие увидеть «вживую», в действии, деятелей военно-морского флота [15]. В детально воссозданных кают компаниях, столовых и кабинете капитана можно не только присесть и ознакомиться с традициями во флоте, но и послушать лекцию при помощи наушников.

Наиболее технологичные инструменты воздействия на посетителей представлены на втором этаже музея – в отделе послевоенного времени и до наших дней. На входе любой желающий может посетить яркую интерактивную экспозицию о ядерной энергетике и создании атомной бомбы: на изогнутом интерактивном экране проецируются видеосюжет, в котором зритель становится центральным звеном и непосредственным участником происходящего.

Таким образом, неугасающий интерес общества к истории своего Отечества и к его наиболее страшным периодам, вызывающим особый пиетет перед памятью о героическом подвиге солдат, находят свое воплощение во многих музеях нашей страны. Сохранение памяти о тех событиях носят не только культурный, но и политический и идеологический характер, а потому требуют всевозможных способов вовлечения как можно большего числа зрителей от мала до велика. Военно-исторические музеи не игнорируют современных трендов использования иммерсивных и цифровых технологий, а потому активно внедряют их в свои экспозиции и выставки. Возможность не только прикоснуться к артефактам прошлого, но и лично поприсутствовать в секунды принятия самых важных исторических решений, оказаться на поле боя, где видны всполохи огня,

клубы дыма и слышны взрывы бомб – оказывают дополнительный эмоциональный эффект на зрителей, напоминая, что такое война, воинская доблесть и почему каждый житель нашей страны должен чтить память своих великих предков.

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. Они остаются краеугольным камнем культурного ландшафта, служат центрами изучения, сохранения и интерпретации социального опыта. Теперь, выходя за рамки своих традиционных границ, музеи превратились в динамичные и увлекательные платформы. Такие возможности позволяют людям из разных уголков мира познакомиться с произведениями искусства, не выходя из дома. Расширение форм коммуникативной деятельности музея имеет важное значение для адаптации к потребностям нового поколения и измененной социальной реальности. В условиях современных социальных преобразований музей как источник знаний и идей приобретает особую значимость. Растет общественная потребность в просвещении, что актуализирует образовательную миссию музея и предъявляет новые требования к его работе. Адаптация музея к меняющимся социальным условиям является ключевым условием его дальнейшего развития. Это означает создание музейных программ, соответствующих актуальным потребностям общества. При этом учитываются ценностный, информативный и экспрессивный потенциалы музейных собраний. В современных условиях музеи активно внедряют мультимедийные технологии и интерактивные экспозиции, во многом отражающие в себе концепцию «живого музея». Они позволяют сделать посещение музея более увлекательным и познавательным. Кроме того, музеи развивают онлайн-платформы, что расширяет круг посетителей и предоставляет возможности для дистанционного обучения. Музей как образовательное учреждение играет важную роль в формировании интеллектуального и

культурного 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.

§2.2. Проблемы использования и перспективы развития иммерсивных технологий в современном музейном пространстве.

Теория и практика организации музейного пространства и взаимодействия музея с посетителями претерпела ряд серьезных изменений. До экспериментов середины XX в., к которым прибегнут футуристы, концептуалисты, художники поп-арта и перформанса, музей выступал пространством, приближенном в своей закостенелости к храму, где «ничего нельзя трогать», где за каждым участником экспонирования – музейным предметом – была закреплена строгая, неизменная роль. Взгляд на музей как особый социокультурный институт, призванный не только документировать, но и транслировать наследие посредством организации особого процесса музейной коммуникации стал формироваться еще в XIX веке. В качестве примера, свидетельствующего о формировании в социуме потребности кардинальной трансформации взаимодействия музея и посетителя можно привести известную цитату французского поэта Альфонса де Ламартина: «Музеи – кладбища искусства!» [33]. Вторил ему и его коллега, поэт-философ конца XIX - начала XX века Поль Валери, который в манифесте «Проблема музеев» писал следующее: «Скоро я перестаю уже сознавать, что привело меня сюда, в эти навощенные пустынности, на которых лежит печать храма и салона, кладбища и школы» [69]. В Италии в 1909 г., писатель-футурист Филиппо Томмазо Маринетти в «Первом манифесте футуризма» противопоставил образ музея идеи «погружения» в искусство и концепции чувственного восприятия [61]. Не принимая в расчёт крайний радикализм писателя и его взгляды, важно отметить, что уже в это время статичность музейных экспозиций, их «бездушие» противопоставлялись целому миру эмоций и ощущений, недоступному в рамках традиционного восприятия экспонатов. В 1919 году художник К. Малевич в своей статье «Ось цвета и объёма» говорил о необходимости создания музея нового типа: «Мы пришли, чтобы очистить личность от академической утвари, выжечь в мозгу плесень прошлого и восстановить время, пространство, темп и ритм, движение, основы нашего сегодняшнего дня» [25]. Именно подобное устоявшееся мнение повлияло на многих представителей искусства, в том числе и новаторов второй половины XX века. Этот период развития теории и практики музеологии

связан с исследованием генезиса музея как культурной формы, осмыслением связи исторического развития музеев и областей культуры, выделением базовых компонентовы музейного коммуникационного процесса (в работах Д. Камерона, Э. Хупер-Гринхил и др.). В начале XXI века продолжает активно развиваться теория и практика музейной коммуникации, появляется все больше работ, посвященных поиску новых концепций и форм организации музейного пространства: с помощью внедрения театральных и праздничных элементов режиссуры, включения в экспозиционно-выставочную деятельность современных технологий и т.д.

В современном мире большинство отраслей сферы культуры и организации досуга населения реорганизуют свою деятельность. Электронные носители вступили в конкуренцию с физическими – всеобщая цифровизация обусловила борьбу между видами передачи информации. В век цифровой парадигмы музеи вынуждены внедрять в коммуникативную деятельность активные формы взаимодействия посетителей с экспонатами, так как иммерсивные технологии на сегодняшний день являются общераспространенным трендом. Согласно последним исследованиям Всероссийского центра изучения общественного мнения (ВЦИОМ), россияне достаточно активно посещают музеи (48%, примерно каждый второй опрошенный), и данный уровень остаётся практически неизменным с 2018 года. В данном исследовании стоит обратить особое внимание на тот факт, что наиболее часто музеи посещают именно представители городской, образованной, обеспеченной и молодой аудитории, активной в цифровом пространстве, для которых важным фактором посещения является не столько получение знаний, сколько новых эмоций и впечатлений [80]. Для того, чтобы понять динамику общественных изменений, проследить, как менялись ценности и убеждения в обществе, для того, чтобы понять как происходит передача опыта от представителей одного поколения к другому, для поиска путей успешного взаимодействия между разными поколениями необходимо уделить должное внимание изучению «теории поколений».

В 1991 г. историк, демограф, экономист Н. Хоув и драматург, историк У. Штраус предложили новый взгляд на такой социальный феномен, как конфликт поколений. Авторы проанализировали несколько столетий истории США, заострив внимание на периоде XX века., отметив, что модель поведения одного поколения не похожа на модель другого в том же возрасте. В ходе своей работы исследователи подробно изучили представителей многочисленных поколений американцев и пришли к выводу, что «общество развивается циклично». По их мнению, примерно раз в двадцать лет в определённый период (под влиянием исторических событий и тенденций в обществе) поколения сменяют друг друга, у них возникают общие жизненные убеждения и схожие модели поведения [18]. Благодаря данным наблюдениям, Н. Хоув и У. Штраус выделили четыре основных типа, чётко сменявших друг друга. В данной работе мы не будем подробно останавливаться на каждом из них, а проанализируем лишь два их них: Z (1997-2010) и A (2010-2024). Следует отметить, что в работе историков неоднократным изменениям подвергались даты поколений, однако общие выводы по характеристикам поколений каждый раз оставались неизменными, что позволяет нам опираться на «теорию поколений» в нашем исследовании.

Доцент Института специального образования и психологии Московского городского педагогического университета Лариса Овчаренко отмечает, что «историки давно доказали, что в исторических событиях наблюдается цикличность. Она же присутствует и в теории поколений. Научным сообществом, как психологическим, так социологическим, теория не подтверждена, так как не проводилось длительных исследований, чтобы точно доказать, что те или иные черты присущи представителям конкретного поколения. В любом случае исследователи часто на нее опираются, чтобы составить среднестатистический социально-психологический портрет человека определенного времени» [32].

Современная молодёжь жаждет ярких и захватывающих эмоций. Сегодня потребителю мало просто «купить» товар; он покупает ощущение от владения им, платит за своё внутреннее состояние от посещения того или иного места. В

большей степени, это касается именно подрастающего поколения А (2010-2024) и молодых людей, относящихся к поколению Z (1997-2012 г). Всё больше учреждений среднего и высшего образования, фонды и библиотеки переносят информацию с физических на электронные носители, так как современный человек отдает предпочтение удобному и быстрому доступу к получению информации.

Поколение Z характеризуется высокой мультизадачностью и стремлением к получению новых знаний, нового опыта и эмоций. Они креативные, творческие и в любом деле им скорее важен не сам процесс, а результат, будь это даже получение впечатлений. Поколение Z проявляет высокий интерес в изучении современных наук, цифровых технологий и других областей, так или иначе связанных с чем-то новым [32].

Поколение А, или Альфа, – это современные подростки, которые не просто растут в эпоху развитых цифровых технологий, но и сами активно ими пользуются в процессе своего взросления [19]. Они быстро утрачивают интерес к чему-либо, поэтому им важно понимать, что полученные знания пригодятся им в жизни. В сознании современного молодого потребителя благополучие учреждения, его успех и признание зависят прежде всего от того, насколько то или иное место смогло погрузить его, как зрителя, в процесс восприятия. Представителям поколения Альфа важен эмоциональный отклик, и то, как он сможет им поделиться в социальных сетях. Как и предыдущее поколение зуммеров, нынешнее является «цифровыми» детьми, поскольку они обучаются пользоваться возможностями интернета с очень раннего возраста, благодаря чему имеют неограниченное количество возможностей для проведения досуга. В связи с чем, многие другие виды досуга, в число которых входит и посещение музеев, отходят для них на третий план.

Рассмотрим задачи развития музейной коммуникации с позиций потребности новой аудитории. Для большинства подростков музеи до сих пор ассоциируются с пыльными экспонатами, строгими смотрителями и скучными

экскурсиями. Современный мир — мир информационных технологий, и до представителей поколений Z , и особенно Альфа важно донести, что музеи от них не отстают. Данному поколению присуще, так называемое, «клиповое мышление» – рваное, построенное на коротких, ярких образах. Современное поколение стремится к получению новой для себя информации, и образовательно-воспитательная роль музеев состоит в том, чтобы создать условия для развития его личностной зрелости. Учитывая характеристики поколений Z и Альфа, в организации музейной коммуникации актуальным становится использование именно иммерсивных технологий.

Понятие «иммерсивности» в том значении, к которому мы привыкли сейчас, возникло в искусстве в середине XX века. Мы обратимся к одному из наиболее современных определений: *«Иммерсивность – комплекс ощущений человека, находящегося в искусственно созданном трехмерном мире»* [85]. Иммерсивные практики, реализуемые в музее, открывают новые возможности для зрителя, помогая ему глубже погрузиться в историю и культуру поколений предшествующих эпох и настоящего времени. Иммерсивность, образно говоря, переносит зрителя в другое пространство, «поглощает» его, создаёт особую историческую среду, обостряя эмпатические ощущения посетителей.

Особое внимание иммерсивным технологиям уделяется в педагогических науках, напрямую связанных с подрастающим поколением. Так, в своей работе «Научно-методические основы реализации инновационных иммерсивных технологий в экспозициях музеев и дополнительном образовании школьников» доктор исторических наук, профессор Московского педагогического государственного университета (МПГУ) М. В. Короткова пишет: «Задачами иммерсивных технологий являются обогащение школьников комплексным чувственным познавательным опытом, необходимым для усвоения сложных исторических понятий и процессов, приобретение учениками навыков полного виртуального погружения» [53]. Использование иммерсивных технологий в обучении школьников позволяет обогатить их чувственный, познавательный

опыт, тем самым ускорив усвоение подчас сложных исторических понятий и процессов. Наибольший интерес для поколения А представляет одна из форм иммерсивности – интерактивность. Зритель становится частью «ожившего» музейного экспоната, напрямую включается в уклад, быт того времени. Интерактивность в музейном пространстве способствует репрезентации предметов искусства, объектов нематериального и материального наследия, которые становятся более понятными для восприятия и осмысления и открываются с ранее неизвестных для него сторон. Для поколений Y (1981-1996) и старше интерактивные элементы экспонирования выступают как способ дополнительного удовольствия, тогда как для поколений А и Z – это способ получения базовых знаний в привычной, яркой для них форме.

В контексте этого активно развивается рекреационная (или образовательно-развлекательная) социокультурная функция музея. Рекреация направлена на духовный рост личности, развитие ее потенциала в физическом и психическом планах, что во многом соотносится с социокультурной миссией музеев. «Рекреация – это не просто отдых или досуг, это деятельность, направленная на расширение кругозора, духовного потенциала личности, на ее развитие и рост. Именно поэтому рекреация становится частью образовательного процесса в музее, когда сам образовательный процесс перестает ставить перед собой только задачи обучения, а начинает формулировать их как культурно-образовательные, направленные на всестороннее развитие аудитории. Анализ алгоритмов развития образовательной функции убедительно демонстрирует, что модель «музей-учебник» уступает место новой технологии «образование через развлечение»» [80].

В качестве доказательства успешного применения интерактивных технологий в музейном пространстве автором будет приведён опыт музеев России гуманитарной направленности: исторических, художественных, литературных и т.д. Одной из основных форм музейной коммуникации является музейная экскурсия, которая была уже в конце XX века была модернизирована за счет

элементов театрализации. *«Музейная театрализованная экскурсия – это уникальное сочетание интерактивной формы с динамичной и эмоционально выраженной подачей самых интересных фактов и историй. Жанр театрализованной экскурсии развился не только в музеях и выставочных залах, но и в рамках пеших городских экскурсий»* [40].

Например, на базе Государственного Лермонтовского музея-заповедника «Тарханы» реализована театрализованная экскурсия, посвященная жизни и творчеству великого русского писателя М.Ю. Лермонтова – «Тут я был счастлив…» [7] (рис. 12). Режиссером организован творческий маршрут, по ходу которого посетители знакомятся с историей жизни и творчества М.Ю. Лермонтова из «первых рук» самых приближенных к нему людей - Марии Акимовны Шан-Гирей и ключницы Дарьи, роли которых играют сотрудники музея. Театрализация, помимо экскурсионной части, включает в себя вокальные и хореографические номера: актёры исполняют русские народные песни, танцуют старинные танцы, включают в действие зрителей программы. Быт времени, в котором жил писатель, «оживает» в стенах музея с помощью выразительных средств режиссуры театра, дополнительно включая посетителей в контекст экскурсии.

В государственном военно-историческом музее-заповеднике «Прохоровское поле» организован ряд интерактивных программ, посвященных русским народным обрядам и периоду Великой Отечественной войны. Программы организованы в виде экскурсий с элементами театрализации, реконструкций быта Руси, военного времени и т.д. Так, в интерактивной программе «Курс молодого бойца» посетители получают возможность примерить на себя роль новобранцев. В игровой форме зрители не только знакомятся с бытом советских солдат периода Великой Отечественной войны, но и примеряют плащ-палатку, учатся наматывать солдатские портянки, собирают вещмешок и многое другое. Возможность не только услышать и увидеть, но и самостоятельно

погрузиться в прошлое способствует тому, что полученные эмоции и знания эффективнее закрепляются в памяти [5].

При использовании иммерсивных технологий режиссеру важно помнить, что сценическое пространство музея кардинально отличается от пространства театра или площади, что, в свою очередь, накладывает определенные трудности в организации выставки. Прежде всего, необходимо грамотно разграничить пространство для работы актёров: создать импровизированную «сцену» и «зрительный зал». В своей работе, Н.В. Лапченко отмечает: *«Декорациями становится само окружающее пространство. Именно место диктует правила размещения большого числа зрителей, расположения декораций, технических средств, место выхода артистов. Огромную роль играют не только архитектурные особенности площадки, климатические условия, но, также ассоциации, рождаемые данным конкретным местом»* [57]. Интерьер экспозиционных залов может выступать в качестве декораций для театрализованной постановки или кулис. Предметы выставки, свет, глубина и ширина зала, и многое другое может стать крайне выразительными средствами театрализации.

В данных примерах мы можем увидеть, что для зрителя крайне важно выступать не только в качестве стороннего зрителя, но и погружаться в экскурсию настолько, чтобы посещение музея становилось получением реального опыта, который он – зритель – способен ощутить непосредственно на себе. Театрализованная музейная экскурсия – это достаточно простая по реализации творческая программа, способная информацию любой сложности сделать значительно ярче и увлекательнее, как для зрителя, так и для самих гидов-актёров.

На современном этапе отдельным вектором развития иммерсивных технологий является использование цифровых технологий, где без участия актёров посетители оказываются внутри исторических событий, эпох, принимают активное участие в экспонировании, становясь таким образом со-творцами

выставки. Так, в 2020 году в Кузбасском государственном краеведческом музее (далее – КГКМ) состоялась масштабная реэкспозиция отдела природы, соответствующая основным требованиям современных посетителей. В КГКМ задействованы разнообразные виды современных выставочных инноваций: интерактивные зоны, отделы дополненной реальности, мэппинг и многое другое. В зале геологии посетители могут пройти по интерактивной карте, представляющей собой проекцию на пол. Благодаря специальным запрограммированным сценариям, активирующимся за счёт датчиков движения, посетители могут получить информацию по административно-территориальному устройство Кузбасса и образовании полезных ископаемых в регионе. На расположенном на стене экране, связанном с картой, участники экспонирования в доступной форме получают необходимую информацию.

Наибольший интерес же для зрителей в КГКМ представляет зал палеонтологии, в котором установлено несколько электронных стендов с информацией, посвященной обитателям шестаковского леса – динозаврам и первым млекопитающим. Посетители не только могут ознакомиться с историей и полноценными 3D-моделями скелетов, но и тут же увидеть настоящие ископаемые останки. Работники музея отмечают, что для старшего поколения наибольший интерес представляют именно реальные останки динозавров, тогда как школьники больше внимания уделяют электронным, интерактивным стендам [71].

Использование нестандартных решений при организации экспозиционно-выставочного пространства, в частности, цифровых технологий (будь то электронные стенды, мэппинг, 3D-модели и пр.), позволяет решить задачи по созданию дополнительной заинтересованности у зрителя и сделать посещение музеев увлекательнее и ярче. Использование технологий иммерсивности сегодня позволяет интегрировать музей в современный культурный процесс, налаживает процесс коммуникации, благодаря которому зритель значительно обогащает культурно-исторический и социальный опыт.

Таким образом, на сегодняшний день иммерсивные технологии имеют как ряд явных проблем, требующих планомерного решения, так и ряд явных преимуществ, открывающих широкие перспективы развития в будущем. С точки зрения явных преимуществ, иммерсивные технологии выступают как современный, новый подход к организации музейной коммуникации и как способ активизации и привлечения представителей поколения Z и Альфа в музеи. В условиях изменения музея и его доступности для всё большего числа посетителей, его адаптации под потребности и психологию современного поколения, иммерсивные технологии расширяют возможности экспозиционного пространства и помогают выстраивать пути диалога между зрителем и экспонатом. Сегодня музеи в своей коммуникативной деятельности активно применяют различные иммерсивные технологии (цифровые, интерактивные), способствующие более глубокому и эмоциональному восприятию зрителями идей и концепций выставок.

С другой же стороны, бездумное внедрение иммерсивности во всевозможные виды экспозиционной деятельности, может привести к ряду существенных проблем. Внедрение новых технологий требует дополнительного обучения сотрудников, что влечет за собой финансовые и временные затраты. Специфика того или иного музея может потерять в аутентичности, если, например, в исторический музей, где большое внимание уделяется старым предметам быта, интегрировать современные технологии, для посетителей нарушится атмосфера. Кроме того, зачастую, иммерсивные постановки крайне ограничены по количеству возможных зрителей, а также не учитывают индивидуальные особенности людей с ограниченными возможностями.

Таким образом, иммерсивные технологии несут в себе как явные преимущества, так и недостатки, и реализация того или иного события требует тщательного подхода и изучения специфики музея, и региона. В организации экспозиционной выставки с иммерсивными элементами или театрализацией, важно помнить, что внешняя составляющая — форма, не должна преобладать над

содержательной основой. Иммерсивность — это способ, своеобразное «как?», о котором говорил известный театральный режиссер Е.Б. Вахтангов, и без прочного фундамента любые способы дополнительного привлечения внимания зрителей могут не только оказаться бесполезными, но и вызвать строго противоположную ожидаемой реакцию.

ГЛАВА 3. Театральные иммерсивные технологии в музейном пространстве Сибири.

§3.1. Синтез театрально-иммерсивных технологий и художественных выставок.

В современной культурной среде происходит активное развитие инновационных форм художественного выражения, где особое место занимает интеграция театрально-иммерсивных технологий с выставочной практикой. Этот революционный подход к организации взаимодействия с аудиторией основан на принципах полного погружения в художественное пространство, что кардинально меняет традиционные представления о культурных мероприятиях. Иммерсивный подход становится ключевым фактором трансформации классических форм презентации искусства, разрушая привычные границы между различными художественными направлениями и создавая мультисенсорный опыт восприятия. В музейной выставочной деятельности такой подход открывает новые возможности для демонстрации произведений искусства и формирования уникального взаимодействия с посетителями.

В интеграции музея и театра можно выделить следующие уровни: — «внутренний», так называемую exposition dramaturgy, связанную с формированием непосредственно музейной экспозиции, включающий понятие экспозиционного «сюжета», который предполагает интригу и прочие элементы драматического сюжета — «завязку», «кульминацию», «развязку» — и представляет собой внутреннюю и внешнюю организацию художественных образов. Сюда относится и личность экскурсовода, в некотором роде актера в моноспектакле, который постепенно подводит посетителя если не к катарсису, то к «оживлению» человеческой души посредством сопереживания, сострадания, потрясения, вызванных соприкосновением человека с артефактом — «внешний», коммуникационный, опирающийся на методологию взаимодействия с посетителем; на этом уровне можно выделить два направления: педагогическое,

выражающееся в неизбежном включении элементов театрализации в массово-просветительскую работу музея (праздники, интерактивные программы, утренники и т. д.), и собственно театральное, включающее непосредственно «театрализацию» в музейном пространстве — проведение театральных спектаклей, перформансов, концертов и вечеров. Это последнее, собственно театральное, направление за последние годы пережило своеобразную эволюцию от «иллюстративности» к — как бы странно это ни звучало — «музейности», циклическое движение от артефакта к артефакту. «Появление театрального, игрового начала в музейном пространстве, экспозиция которого является, хотя и условной, но упорядоченной и логично выстроенной моделью мира, культуры, определенной культурной и исторической среды, говорит о том, что музей находится в переходном (возможно даже кризисном) состоянии, требующем новых решений и подходов … многие современные исследователи видят в театрализации музейного пространства отражение глобальных изменений в социокультурной среде, а в синтезе, смешении искусств — естественный циклический музейный процесс, потребность в целостном восприятии культуры» [83, с. 18].

Генезис театра в пределах музейного пространства мы проанализируем на материале екатеринбургских музеев, в большей степени останавливаясь на проектах Объединенного музея писателей Урала (ОМПУ) — особого музейного объединения, в состав которого входит собственный театр, Камерный. Наличие своего театрального ресурса позволило ОМПУ в числе первых в городе интегрировать театр в музей. Еще до открытия Камерного театра опыт «театрального» сотрудничества приобрел один из филиалов литературного музейного объединения — музей «Литературная жизнь Урала XIX века». Курс преподавателя Свердловского театрального института, режиссера В. Анисимова в начале 1990-х гг. поставил в пространстве старого, только что отреставрированного особняка пьесу А.П. Чехова «Вишневый сад». Музей был сдан после ремонта, постоянная экспозиция еще не появилась. Спектакль не

нуждался ни в каких специальных декорациях. Намного опережая время (подобные эксперименты с музейным пространством вошли в активную практику намного позднее), актеры «обживали» старый дом, который становился одним из героев пьесы. Как часть коммуникативного поля музея он «обладал» особой информацией, «делился» смыслами и дополнял материал пьесы. В коммуникативное поле музея, с нашей точки зрения, входят не только интерьер, который вместе с архитектурой здания создает законченный образ экспозиции, музейные предметы или мемории, но и само здание музея, которое может быть историческим памятником или специально спроектированным современным сооружением, и природный или городской ландшафт, поскольку музей всегда находится в пространственно-информационном контексте и в то же время выступает его информационным центром, потому что объединяет все источники информации, находящиеся в его радиусе. Здание музея и его географическое расположение включено в контекст истории страны и частной жизни людей. Название улицы, тип застройки, ее социальное назначение, природный рельеф и пр. уже являются для нас «говорящими», если есть посредник, передающий информацию, содержащуюся в этих знаковых системах. Музей, расположенный в определенном месте, акцентирует внимание на смысловой наполненности окружающего пространства.

Иммерсивный театр, променад-спектакль, site-specific — это новые театральные технологии, которые еще только начинают осваиваться музейным сообществом, и одновременно — это новые пути решения давней проблемы: как сделать классический музей актуальным и интересным для современного посетителя.

В музейной сфере также есть примеры использования иммерсивности. Согласно докладу «Центра будущего музеев» о трендах 2017 года при решении таких социальных проблем, как бедность, бездомность, безработица, финансовое неравенство, необходимо развитие навыков эмпатии, сочувствия [68; с. 4]. Для этого в Музее Инноваций в Сан Хосе (Калифорния) через очки виртуальной

реальности «Окулус» посетитель может представить себя на месте бездомного. В другом музее (Музей Эмпатии, Лондон, Великобритания) представлена передвижная выставка-инсталляция, название которой дословно переводится «Пройди милю в моих ботинках», то есть «Почувствуй себя на моем месте», в которой посетитель может надеть любую пару обуви и пройтись в ней, одновременно слушая аудиозапись истории владельца этой пары обуви. В этих и других примерах выставки и инсталляции направлены на активное решение многих проблем современности: миграции, беженцев, социального неравенства, дискриминации и других.

Технологическая основа современного синтеза включает широкий спектр решений, активно применяемых в ведущих музеях мира. Например, в музее Гуггенхайма в Бильбао успешно используется проекционный мэппинг, создающий впечатляющие визуальные шоу на фасаде здания (рис. 13). В Эрмитаже работает проект «Звуки искусства», где каждое произведение сопровождается специальным музыкальным сопровождением благодаря системам объемного звука.

Тактильные интерфейсы становятся важной частью современных выставок. Выставка «Touch Van Gogh» в Лондоне позволяет посетителям взаимодействовать с цифровыми копиями картин через сенсорные экраны. Проект Google Arts & Culture внедряет технологии виртуальной и дополненной реальности, давая возможность виртуально посещать ведущие музеи мира.

Художественные принципы интеграции формируют новый тип выставочного пространства, где нелинейные нарративы позволяют посетителям самостоятельно выстраивать маршрут восприятия экспозиции. Выставка «Тайны Третьяковской галереи» в Москве предлагает несколько тематических маршрутов, каждый из которых раскрывает уникальные аспекты коллекции.

Практическая реализация синтеза театрально-иммерсивных технологий демонстрирует впечатляющие результаты. Проект «Ван Гог: Ожившие полотна» использует технологию 360-градусных проекций, создавая эффект полного

погружения в картины художника. В Токио интерактивный музей цифрового искусства Mori Building Digital Art Museum: Epson teamLab Borderless представляет пространство, где цифровые инсталляции реагируют на движения посетителей.

Выставка «Густав Климт: Золото в движении» в Вене демонстрирует возможности современных технологий через применение зеркальных технологий и световых инсталляций создавать уникальное выставочное пространство, в котором эскпонируемые предметы становятся единственным, что окружает посетителей (рис.13). «Музей будущего» в Дубае интегрирует искусственный интеллект и интерактивные технологии, создавая совершенно новый формат взаимодействия с искусством.

Методологические аспекты организации иммерсивных выставочных пространств требуют комплексного подхода. Гибкость пространства становится ключевым фактором успеха. Музей «Гараж» в Москве показывает возможности трансформации экспозиции под различные форматы мероприятий. Проект «Театр в музее» Государственного исторического музея успешно интегрирует театральные элементы в выставочную практику.

Персонализация опыта достигается через современные технологии. Система AR-очков на выставке «Искусство XX века» в ГМИИ им. Пушкина позволяет каждому посетителю получить индивидуальный опыт взаимодействия с экспонатами.

Современные выставочные пространства активно внедряют инновационные решения: цифровые платформы для виртуальных туров, сенсорные технологии для взаимодействия с экспонатами, мультимедийные инсталляции как часть постоянной экспозиции и интерактивные зоны для вовлечения посетителей.

Перспективные направления развития определяются несколькими ключевыми тенденциями. Искусственный интеллект применяется в Музее современного искусства Лос-Анджелеса для создания персонализированных маршрутов просмотра.

Современные тенденции в развитии иммерсивных технологий включают интеграцию нейросетей для создания персонализированного контента, развитие тактильных интерфейсов нового поколения, внедрение осязательных технологий в выставочную практику и создание многопользовательских иммерсивных пространств.

Практика взаимодействия иммерсивных технологий и художественных выставок, внедрение новых способов воздействия на зрителя с помощью цифровых, театрализованных или AI-технологий с каждым годом становится все более традиционной практикой. Отметим, что на сегодняшний день подобные технологии куда чаще применяются в зарубежных музеях, а среди отечественных наибольшую активность в плане внедрения иммерсивности и интерактивности в экспозиционную деятельность проявляют столичные музеи. Связано это не только с тем, что региональные музеи имеют более скромное оснащение, но и с тем, что для окупаемости иммерсивных выставок необходимо поддерживать высокую стоимость посещения. Посетители и музеи заинтересованы в том, чтобы в их пространстве появились новые способы коммуникации, воздействия на чувства и разум, но, пока, такая возможность, по-крайней мере, в крупных масштабах отсутствует, но для нас, в рамках исследования, важнее то, что синтез театрально-иммерсивных технологий и художественных выставок уже не является чем-то из ряда вон выходящим и непонятным.

§3.2. Опыт иммерсивных постановок в музеях и учреждениях музейного типа в Алтайском крае.

Иммерсивные технологии, даже в рамках театральных постановок, ещё не в достаточной мере распространены в культурном пространстве Алтайского края, а в частности в г. Барнауле. Молодое направление искусства лишь делает робкие, первые шаги на пути к собственной популяризации.

Причины низкой популярности, на наш взгляд, кроются в недостаточном понимании данного направления для искусства и, вероятно, нежелании режиссёров и актёров ступать на новую для них тропу. Иммерсивный спектакль требует тщательнейшего анализа предпочтений зрителей, поиска подходящей локации для реализации задуманного и определённого вложения средств. Как уже отмечалось ранее, иммерсивные постановки в музейном пространстве, в отличии от стандартных выставок, зачастую, крайне ограничены количеством мест для посещения, в связи с чем стоимость билетов кратно возрастает.

Однако, даже в Алтайском крае есть пример иммерсивных спектаклей и даже иммерсивных туристических маршрутов.

Так, в сентябре 2018 г. в Доме Актёра художественный руководитель Александр Савин представил несколько иммерсивных постановок: концерт Вячеслава Сысоева Melodrums, спектакль-концерт Алены Дели «Там, где меня нет», «Маленькие комедии» Первого Крепостного театра и спектакль для подростков «Ливия 13» режиссера Дарьи Уханковой [24] (рис. 14).

Алтайским археологическим обществом создан уникальный для Алтая музей под открытым небом «Межеумок». Организаторы на своём сайте позиционируют проект следующим образом: «*Наша концепция предполагает высокую степень культуры участия целевой аудитории: подобно людям, жившим здесь в древности, они станут первооткрывателями и творцами. Попадая в музей, человек проходит по ленте времени: от раскопок, увидев, как близки к нему осколки прошлых культур, он проходит каменный век, деревню скифов,*

стоянку кочевников, попадает в этнографический период культуры алтайцев и первых русских переселенцев. Он познает их ремесла, быт и традиции, сам становясь древним мастером, а в финале путешествия во времени, встречает мудреца-волхва, беседа с которым это познание себя самого: что я узнал о родной земле? Как теперь я вижу себя? Воздействие на посетителя Музея строится таким образом: погружение (реконструкция жилищ, еды, одежды, мастерских, возможность пожить в юртах), — творчество (изготовление копий посуды, орудий, хлеба) — отношение (вечерние дискуссии в лектории, рефлексия с мудрецом)» [3].

Автором диссертационной работы, в рамках участия во Всероссийской акции «Ночь музеев 2024», в музее «Город» был поставлен иммерсивный спектакль по мотивам повести писателя М.Юдалевича «Голубая Дама» (рис. 15-17). Выбор материала обусловило несколько факторов, главным из которых стала потребность в популяризации местной истории. Для привлечения потенциальных зрителей автором были изучены узнаваемые городские легенды Алтайского края, так как именно подобные формы фольклора наиболее востребованы среди масс. Легенда рассказывает о девушке, якобы замурованной заживо в стенах особняка начальника Алтайского горного округа в первой половине XIX века. Легенда является одной из «достопримечательностей» г. Барнаула: по ней проводят тематические экскурсии, ставят спектакли, проводят расследования и пишут статьи. Площадкой для реализации постановки стало пространство отдела, посвященного событиям XX века в музее «Город», так как именно там, на взгляд автора, оказалось наиболее подходящее место для театрализации и воплощения режиссёрских задумок. Двухъярусное широкое пространство отдела соединяется двумя лестницами, одна из которых выходит в центр первого яруса, а вторая, у входа, поднимается к выставке, посвященной алтайскому писателю М.Юдалевичу. Сама выставка представляет из себя репродукцию открытой комнаты писателя с его портретом, личными вещами, письмами и окном, выходящим на первый этаж. Таким образом, режиссёру, благодаря собственному

замыслу, найденным художественным решениям, форме, актёрской игре удалось вывести «лицо эпохи» через опредмеченное пространство отдела.

Таким образом, после того, как материал и пространство были определены, перед автором статьи встала задача превратить музейное пространство с помощью театральной режиссуры и сценографии в площадку, на которой возникнет диалог между зрителями и «овеществленной» легендой. Было необходимо объединить документальный материал о событиях эпохи и художественный текст, сделав легенду не просто доступной, но и зримой, и даже осязаемой. Зрители могли перемещаться по обоим ярусам площадки, взаимодействовать с актерами, читать письма, которые написала подруга главной героини повести и т.д. В спектакле были задействованы реальные музейные экспонаты, имеющие прямое отношение как к временным событиям художественного произведения, так и к самому М. Юдалевичу. Актер, игравший роль писателя, не только был связующим звеном между миром реальным и сценическим, но и активно общался со всеми желающими. На сцене действие разворачивалось в нескольких временных рамках и даже в неком подобии потустороннего мира, из которого со зрителями общались многочисленные воплощения Голубой Дамы.

Е. Н. Мастеница, характеризуя правильную организацию музейной коммуникации отмечала: *«Благодаря профессиональному потенциалу, креативному мышлению, отказу от стандартизированных решений и поиску новых способов представления музейной информации музеи неуклонно обретают новый имидж, а музейный мир становится все более открытым и демократичным, ориентированным на разные слои общества»* [63]. Спектакль полностью соответствовал мнению музееведа.

Современный мир активно видоизменяется, культуры народностей и стран интегрируются друг в друга, размывая всевозможные границы между ними. С одной стороны, это формирует взаимопонимание, налаживает общение между государствами, позволяет взглянуть не со стороны, а изнутри на особенности

других миров. С другой же, взаимопроникновение культур друг в друга неизбежно ведет к тому, что менее защищенные и распространенные из них попросту могут исчезнуть под давлением более крупных. Это касается и слияния культур различных регионов внутри одной страны, так как именно их разнообразие формирует полноценное историко-культурное наследие государства. Для того, чтобы этого не произошло, роль исторической памяти не должна ограничиваться простым воспроизведением прошлого. Необходимо не только сохранять, но и транслировать историко-культурное разнообразие регионов, формировать понимание общего для всех прошлого без явных перекосов в одну или другую сторону.

Именно поэтому среди всех институтов, занимающихся обеспечением формирования, трансляции, интерпретации и развития культурной памяти, музеи занимают одно из ведущих положений. Благодаря своим функциям и задачам, именно музеи, в конечном итоге, делают это наиболее целостным и непротиворечивым образом. Они оказываются универсальным местом сохранения и хранения максимально разнообразных предметов и артефактов человеческой истории, так как музеи, по сути своей, крайне синтетичны и наиболее приспособлены к изменениям времени и культурного фона. В музейных фондах хранятся и документы, что присуще архивам, и книги, что присуще библиотекам, и, конечно же, предметы. Музеи с присущими им рекреационными и просветительскими функциями, в противовес большинству социокультурных институтов, находятся в постоянном поиске и создании новых видов взаимодействия с посетителями. Они не только сохраняют, но и формируют интерес у преобладающего большинства населения к историческому прошлому. Как отметил А. Лихтварк на конференции «Музей как образовательное и воспитательное учреждение» (Мангейм, 1913) в своем докладе: *«К университетам, появление которых относится к средним векам, и к академиям, появившимся в эпоху абсолютизма, XIX век присоединил новое высшее воспитательно-образовательное учреждение - музей. Все эти три рода*

учреждений носят каждый отпечаток той эпохи, которая их создала. Музеи, открытые для всех, задающиеся целью служить всем и не признающие никаких различий и разделений, являются выражением демократического разума» [59, с. 3].

Таким образом, в Алтайском крае трансляция культурного наследия региона реализуется средствами музейной сценографии и иммерсивных технологий, и имеет ряд достаточно успешных реализованных проектов.

Как можно понять по немногочисленным примерам, использование иммерсивных технологий в музейном пространстве, и, в целом, в искусстве Алтайского края требует дальнейшей популяризации. Для зрителей региона иммерсивные постановки, на данный момент, являются редким событием, так как, несмотря на большое число талантливых режиссеров и актеров, мало кто готов взяться за реализацию такого сложного и затратного проекта, как иммерсивный спектакль. Трудности возникают не только из-за финансовой составляющей, но и из-за нестандартной сценической площадки. Многих пугает сам факт постоянного присутствия зрителя в непосредственной близости от актеров, так как отсутствие явно выраженной «четвертой стены» ломает привычные шаблоны, навязанные годами обучения в профильном учреждении.

Для того, чтобы иммерсивные практики стали более востребованными, а режиссеры и актеры начали активнее сотрудничать с музеями, необходимо популяризировать данную технологию, соотнести весь имеющийся опыт, создать некий «шаблон», по которому любой мог бы попробовать реализовать свои идеи. Возможно, данное исследование поможет практикам режиссуры театра и театрализованных представлений в организации собственных мероприятий на базе музеев.

Заключение

Тренд на использование иммерсивных технологий в организации социокультурного пространства, к которому относятся и музеи, является результатом планомерного развития возможностей расширения эмоционально-чувственного опыта в различных сферах. Сегодняшняя востребованность иммерсивности в музейном пространстве — это результат долгого эволюционного развития акцентировки внимания на наличии у посетителей сенсорно-моторных и аудиальных степеней восприятия, его включения в «здесь и сейчас». К формам такого включения, когда событие не просто происходит на глазах зрителя, но и активно включает его в происходящее, относятся как «театрализация», так и AR и VR технологии. Видными деятелями театра, такими как Вс. Мейерхольд, П.Брук, Б.Брехт, Е.Б. Вахтангов и др., проводились опыты в плане форм воздействия на зрителя, когда театральное зрелище переносилось в зал, а зрители становились полноценными актерами массового зрелища.

В ходе исследовательской работы нам удалось проследить эволюционный путь становления понятия иммерсивности от первых протоиммерсивных технологий до промежуточных теоретических и практических изысканий исследователей XX века, и увидеть, как видоизменялись и использовались иммерсивные технологии в различных видах искусства, культуры, а также музейной практике.

Нами была обоснована роль иммерсивного театра в деле актуализации иммерсивных технологий музея. Феномен иммерсивного театра в отечественной культуре заключается в его противоречивости и дискуссионности. В культурологии (а также в театроведении) не сложилось единого мнения о жанровых и формальных признаках, характеризующих иммерсивное действие, что приводит к неоднозначной трактовке иммерсивного театра. Генезис иммерсивного театра можно обнаружить в театральных практиках рубежа XIX-XX веков, в то время как активное развитие этой театральной формы приходится на начало XXI века. Форма иммерсивного театра для отечественной культуры

является заимствованной, в связи с чем, можно говорить о специфике иммерсивных практик в зарубежной и отечественной культурах. Не случайно режиссер Мия Занетти не раз признавалась в том, что, наблюдая за русской публикой, она видит существенную разницу в восприятии иммерсивных постановок европейским и американским зрителем - и российским: российский зритель, по ее мнению, более закрытый, он привык к традиционному театру, где существует видимая граница между актерами и зрителями, поэтому в ситуации отсутствия границы, отечественной зритель пытается ее самостоятельно воздвигнуть. Иммерсивный театр в отечественной культуре является пограничным и синтетичным явлением, имеющим много общего с такими театральными формами как перформанс, хэппенинг, театральные инсталляции, променады и т. д. Иммерсивным театром в России можно назвать любую постановку, в которой зритель функционирует как действующее лицо и которая вызывает у него эмоциональный отклик. Поэтому употребление этого понятия - иммерсивный театр - становится, прежде всего, маркетинговым ходом для привлечения зрительского интереса.

Вместе с тем, популярность и востребованность данной театральной формы как среди режиссеров, так и среди зрителей, свидетельствует о том, что изучение иммерсивного театра является перспективной научной темой.

Таким образом, именно на театральных подмостках, благодаря опытам таких видных деятелей театра, как Н.Евреинов, Вс.Мейерхольд, А.Таиров и др., были сформированы способы взаимодействия со зрителями на основе погружения, что стало основой современного понимания иммерсивных технологий. Эти технологии были успешно переняты музеями с целью погружения музейной аудитории в контекст/эпоху документируемого и транслируемого в рамках музейной экспозиции явления или события.

Помимо взаимосвязи между театральными иммерсивными технологиями и музейным пространством, также была установлена роль цифровых и интерактивных технологий (AR, VR и т. п.). Цифровые технологии, по мере их

совершенствования, открывали все больше способов взаимодействия между зрителем и экспонируемыми объектами. Сначала вводились световые и звуковые решения, призванные углубить восприятие, в различные социокультурные сферы, в том числе и в музеи, а затем и специальные интерактивные зоны, виртуальные площадки и пр. Ранние опыты музееведов подтверждают, что музеи довольно долго искали возможности перестроиться от избыточной словесной информативности к буквальному осязанию экспонируемых предметов, в чем им успешно помогли исследования и практические опыты театральных режиссеров, а также современные цифровые технологии. В нынешней «гонке» за внимание зрителя музеи показывают уверенную стойкость, и не в последнюю очередь благодаря широкому использованию иммерсивных технологий в организации своего пространства.

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. Они остаются краеугольным камнем культурного ландшафта, служат центрами изучения, сохранения и интерпретации социального опыта. Теперь, выходя за рамки своих традиционных границ, музеи превратились в динамичные и увлекательные платформы. Такие возможности позволяют людям из разных уголков мира познакомиться с произведениями искусства, не выходя из дома. Расширение форм коммуникативной деятельности музея имеет важное значение для адаптации к потребностям нового поколения и измененной социальной реальности. В условиях современных социальных преобразований музей как источник знаний и идей приобретает особую значимость. Растет общественная потребность в просвещении, что актуализирует образовательную миссию музея и предъявляет новые требования к его работе. Адаптация музея к меняющимся социальным условиям является ключевым условием его дальнейшего развития. Это означает создание музейных программ, соответствующих актуальным потребностям общества. При этом учитываются ценностный, информативный и

экспрессивный потенциалы музейных собраний. В современных условиях музеи активно внедряют мультимедийные технологии и интерактивные экспозиции, во многом отражающие в себе концепцию «живого музея». Они позволяют сделать посещение музея более увлекательным и познавательным. Кроме того, музеи развивают онлайн-платформы, что расширяет круг посетителей и предоставляет возможности для дистанционного обучения. Музей как образовательное учреждение играет важную роль в формировании интеллектуального и культурного 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.

Было установлено, что несмотря на многочисленные преимущества и неоспоримые доказательства успешности применения театральных и иммерсивных технологий в организации музейных экспозиций, на сегодняшний день иммерсивные технологии имеют как ряд явных проблем, требующих планомерного решения, так и ряд явных преимуществ, открывающих широкие перспективы развития в будущем. С точки зрения явных преимуществ, иммерсивные технологии выступают как современный, новый подход к организации музейной коммуникации и как способ активизации и привлечения представителей поколения Z и Альфа в музеи. В условиях изменения музея и его доступности для всё большего числа посетителей, его адаптации под потребности и психологию современного поколения, иммерсивные технологии расширяют возможности экспозиционного пространства и помогают выстраивать пути диалога между зрителем и экспонатом. Сегодня музеи в своей коммуникативной деятельности активно применяют различные иммерсивные технологии (цифровые, интерактивные), способствующие более глубокому и эмоциональному восприятию зрителями идей и концепций выставок.

С другой же стороны, бездумное внедрение иммерсивности во всевозможные виды экспозиционной деятельности, может привести к ряду существенных проблем. Внедрение новых технологий требует дополнительного обучения сотрудников, что влечет за собой финансовые и временные затраты. Специфика того или иного музея может потерять в аутентичности, если, например, в исторический музей, где большое внимание уделяется старым предметам быта, интегрировать современные технологии, для посетителей нарушится атмосфера. Кроме того, зачастую, иммерсивные постановки крайне ограничены по количеству возможных зрителей, а также не учитывают индивидуальные особенности людей с ограниченными возможностями.

Таким образом, иммерсивные технологии несут в себе как явные преимущества, так и недостатки, и реализация того или иного события требует тщательного подхода и изучения специфики музея, и региона.

Современный мир активно видоизменяется, культуры народностей и стран интегрируются друг в друга, размывая всевозможные границы между ними. С одной стороны, это формирует взаимопонимание, налаживает общение между государствами, позволяет взглянуть не со стороны, а изнутри на особенности других миров. С другой же, взаимопроникновение культур друг в друга неизбежно ведет к тому, что менее защищенные и распространенные из них попросту могут исчезнуть под давлением более крупных. Это касается и слияния культур различных регионов внутри одной страны, так как именно их разнообразие формирует полноценное историко-культурное наследие государства. Для того, чтобы этого не произошло, роль исторической памяти не должна ограничиваться простым воспроизведением прошлого. Необходимо не только сохранять, но и транслировать историко-культурное разнообразие регионов, формировать понимание общего для всех прошлого без явных перекосов в одну или другую сторону.

Именно поэтому среди всех институтов, занимающихся обеспечением формирования, трансляции, интерпретации и развития культурной памяти, музеи

занимают одно из ведущих положений. Благодаря своим функциям и задачам, именно музеи, в конечном итоге, делают это наиболее целостным и непротиворечивым образом. Они оказываются универсальным местом сохранения и хранения максимально разнообразных предметов и артефактов человеческой истории, так как музеи, по сути своей, крайне синтетичны и наиболее приспособлены к изменениям времени и культурного фона. В музейных фондах хранятся и документы, что присуще архивам, и книги, что присуще библиотекам, и, конечно же, предметы. Музеи с присущими им рекреационными и просветительскими функциями, в противовес большинству социокультурных институтов, находятся в постоянном поиске и создании новых видов взаимодействия с посетителями. Они не только сохраняют, но и формируют интерес у преобладающего большинства населения к историческому прошлому.

Таким образом, в Алтайском крае трансляция культурного наследия региона реализуется средствами музейной сценографии, и имеет ряд реализованных примеров. В ходе исследования нами был проанализирован синтез театрально-иммерсивных технологий и художественных выставок в Сибири

Как можно понять по немногочисленным примерам, использование иммерсивных технологий в искусстве Алтайского края требует дальнейшего распространения. Для этого необходимо популяризировать данную технологию среди зрителей, преподать её в наиболее выгодной и понятной форме, чтобы завлечь как можно большее число потенциальных потребителей. В дальнейшем, с актуализацией данного направления в музейной и театральной среде, следует внедрять всё более и более современные формы иммерсивных технологий.

Приложения

Рис. 1. Сценография спектакля Вс. Э. Мейерхольда - «Великодушный рогоносец».

Рис. 2. Фотография со спектакля Ежи Гротовского - «Вечный жид».

Рис. 3. Фотография со спектакля Punchdrunk - «Фауст».

Рис. 4. Игровой спектакль-квест - «Москва «2048»». Реж. Александр Сазонов.

Рис. 5. Променад-спектакль «Норманск» - реж. Ю. Квятковский

Рис. 6. Спецпроект Театра Наций - «Шекспир. Лабиринт».

Рис. 7. Иммерсивный спектакль «Вернувшиеся».

Рис. 8. Спектакль-прогулка Remote X.

Рис. 9. Воссозданная с картины комната Ван Гога.

Рис. 10. Программа «Фронтовой привал» в музее-заповеднике «Прохоровское поле».

Рис. 11. Инсталляция в вагоне «Поезда Победы».

Рис. 12. Театрализованная экскурсия - «Тут я был счастлив…». Музей-заповедник «Тарханы».

Рис. 13. Выставка «Густав Климт: золото в движении».

Рис. 14. Иммерсивный спектакль «Ливия 13». Реж. Дарья Уханкова.

Рис. 15. Иммерсивный спектакль «Легенда о Голубой Даме».

Рис. 16. Иммерсивный спектакль «Легенда о Голубой Даме».

Рис. 17. Иммерсивный спектакль «Легенда о Голубой Даме». Исполнитель главной роли — Алексей Щеблыкин. Сценическое пространство служило одновременно и зрительным залом.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

Законодательные и распорядительные акты

1. Международная конвенция об охране нематериального культурного наследия // Информационный бюллетень ИКОМ. — 2004. — № 2.

Письменные источники

2. «Поезд победы» – иммерсивная инсталляция. URL: https://questhunter.info/barnaul/quests/noch-v-muzee/ (дата обращения: 05.01.2023)
3. Алтайское археологическое общество. Исторический парк «Межеумок». URL: https://archaeology22.ru/2023/10/17/3620/ (дата обращения: 26.09.2023)
4. Мультимедийный исторический парк. URL: https://virtual.rusmuseumvrm.ru/ (дата обращения: 23.09.2024)
5. Прохоровское-поле.рф // «Курс молодого бойца» // URL: https://прохоровское-поле.рф/interaktivnye-programmy/2-slajder/uncategorised/167-kurs-molodogo-bojtsa.html
6. Русский музей // Виртуальный тур по Русскому музею, URL: https://virtual.rusmuseumvrm.ru/ (дата обращения: 23.09.2024)
7. Театрализованная экскурсия «Тут был я счастлив.» по Барскому дому в «Тарханах» [Электронный ресурс] / ФГБУК «Государственный Лермонтовский музей-заповедник «Тарханы». - Электрон. дан. - Лермонтово, 2009-2019. - Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=oxYNcbk8Cso (дата обращения: 12.02.24 г.).
8. Этнографический комплекс «Скансен». URL: https://skansen.se/en/ (01.02.2023)
9. BDEX. «Регионы России 2025». URL: https://bdex.ru/russia/?type=regiony (дата обращения: 01.03.2025)
10. MySwitzerland.com // Музей современного искусства MUDAC, URL: https://www.myswitzerland.com/ru/experiences/mudac/ (дата обращения: 17.09.2024)

11. QuestHunter, Квест «Ночь в музее». URL: https://questhunter.info/barnaul/quests/noch-v-muzee/ (дата обращения: 05.01.2023
12. Rimini Protokoll. Remote X / офиц. сайт Rimini Protokoll [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://www.rimini-protokoll.de/website/en/proiect/remote-x (дата обращения: 27.09.2024)
13. RussiaDuckConsulting. «Культура: посещаемость музеев». URL: https://russia.duck.consulting/maps/210 (дата обращения: 01.03.2025)
14. Telegra.Ph. «Метаформа» и искусство оформления музейных пространств. URL: https://telegra.ph/Metaforma-i-iskusstvo-oformleniya-muzejnyh-prostranstv-12-28 (дата обращения: 02.03.2025)
15. Wystawa: Strefa Eksperymentowania // CENTRUM NAUKI KOPERNIK, URL: https://www.kopernik.org.pl/wystawy/strefa-eksperymentowania

Электронные источники удаленного доступа

16. Иммерсивность: что это и какие технологии существуют. РБК. Тренды. URL: https://trends.rbc.ru/trends/industry/62d15e099a794704c379cf3b (дата обращения: 10.12.2022).
17. Иммерсивный.ру [Электронный ресурс]. - Режим доступа: https://immersivniy.ru/
18. ИНОСМИ. «Поколение Y: кто идет на смену трудоголикам?». URL: http://inosmi.ru/world/20130611/209925956.html
19. Коммерсантъ. Музеям нужна молодежь. URL: https://www.kommersant.ru/doc/4275337?ysclid=loqs1f70yo178249097
20. Культура.РФ. «Музеи Алтайского края». URL: https://www.culture.ru/museums/institutes/location-altaiskii-krai (дата обращения: 01.03.2025)
21. Метаформа. О музейной сценографии. URL: https://meta-forma.ru/kakmyrabotaem/ (дата обращения: 02.03.2025)

22. Почему просто смотреть на искусство недостаточно? / The Art News Paper Russia, URL: https://www.theartnewspaper.ru/posts/8052/ (дата обращения: 03.02.2023)
23. Технологические приёмы создания иммерсивных инсталляций. / Avclub, URL: https://www.avclub.pro/articles/tehnologicheskiye-priyemy-sozdaniya-immersivnyh-installyatsy/# / (дата обращения: 01.02.2023)
24. Altapress.ru. Сыграй, если сможешь: в Барнауле появится иммерсивный театр. URL: https://altapress.ru/afisha/story/v-barnaule-sozdadut-immersivniy-teatr-226867 (дата обращения: 25.09.2022)
25. Arzamas. «Мы пришли выжечь в мозгу плесень прошлого»: что говорили о первом музее авангарда. URL: https://arzamas.academy/materials/1797
26. Blast Theory, «Can you see me now?». URL: https://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/ (дата обращения: 05.01.2023)
27. ClassVR.com. URL: https://www.classvr.com/ (дата обращения: 23.09.2024)
28. DesignMate.ru. Все подчиняется смыслу: как музейная сценография применяется в создании социокультурных пространств. URL: https://design-mate.ru/read/an-experience/museum-scenography-in-creation-of-socio-cultural-spaces (дата обращения: 02.03.2025)
29. Farago, J. Virtual Reality Has Arrived in the Art World. Now What? // The New York Times. 2017. URL: https://www.nytimes.com/2017/02/03/arts/design/virtual-reality-has-arrived-in-the-art-world-now-what.html.
30. Habr.com. Не просто развлечение: как иммерсивные технологии применяют везде — от тушения пожаров до хирургии. URL: https://habr.com/ru/companies/onlinepatent/articles/764410/ (дата обращения: 23.09.2024)
31. Heavym.net. Иммерсивные технологии – ключ к незабываемым впечатлениям. URL: https://www.heavym.net/ru/immersive-technologies/

32. RG.RU. «Теория поколений: Чем отличаются зумеры, бумеры, миллениалы, поколения X и альфа». URL: https://rg.ru/2024/03/01/teoriia-pokolenij-chem-otlichaiutsia-zumery-bumery-millenialy-pokoleniia-x-i-alfa.html
33. TIME 365. «Цитаты о музее» . URL: https://time365.info/aforizmi/temi/muzej

Литература

34. Ананьев В.Г. Hein G. E. Progressive Museum Practice: John Dewey and Democracy. Walnut Creek, California: Left Coast Press, Inc, 2012. 256 pp., ills. ISBN 978-1-59874-481-1 paperback [Хейн Дж. Э. Прогрессизм в музейной практике: Джон Дьюи и демократия. Уолнат Крик, Калифорния: Left Coast Press, Inc, 2012. 256 с., илл. ISBN 978-1-59874-481-1 paperback
35. Ананьев, Виталий. Джон Коттон Дана: от "музейной скуки" к "новому музею" / Виталий Ананьев. - (Вопросы музеологии). - Текст : непосредственный // Музей. - 2017. - № 3. - С. 10-12.
36. Арзамасцев В.П. О семантической структуре музейной экспозиции // Музееведение. На пути к музею XXI века. М., 1989. С. 48
37. Беззубова О.В. Теория музейной коммуникации как модель современного образовательного процесса // Коммуникация и образование. / Сборник статей. Под ред. С.И. Дудника Санкт-Петербург : Санкт-Петербургское философское общество, 2004. С.418-427.
38. Бердяев, Н. Кризис искусства [Текст] / Н. Бердяев. - М., 1990.
39. Быков В.Е. Проблемы театральной архитектуры и сценографии: дис. ... д-ра архитектуры: 05.23.21 / В.Е. Быков. - М., 1973. - 303 с.
40. Воропаева Ю.А., Богачева М.А. ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ЭКСКУРСИЯ КАК НОВЫЙ ВИД В КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ СФЕРЕ // Материалы V Международной студенческой научной конференции «Студенческий научный форум» URL: https://scienceforum.ru/2013/article/2013006171 (дата обращения: 21.07.2024).

41. Гаврилова Т.П. Понятие эмпатии в зарубежной психологии / Т.П. Гаврилова // Вопросы психологии. 1975.
42. Гнедовский М.Б., Колчанов В.М., Суринов В.М. О направлении разработки программы музееведческих исследований // Музей и современная социокультурная ситуация. Обзорная информация. Сер.: Музейное дело и охрана памятников. Вып. 2. М., 1989. С. 48.
43. Горский В.С. Социальная детерминация познания. — Тарту, 1985.
44. Дёмина Л.В. Традиционный народный праздник в контексте современной культуры. // Вестник Челябинской гос. академии культуры и искусства. - 2011. - №1. -С.103-107
45. Дмитриева Е.К. Музей — культура — общество (Обзор материалов проектного семинара-игры) // Музей и образование. М., 1989. Сер. Музейное дело и охрана памятников. Обзорн. информация. Вып.5. С. 10
46. Ерохина Т.И. Кукушкина Е.С. Феномен иммерсивного театра в современной отечественной культуре. // Верхневолжский филологический вестник. 2019. № 1 (16).
47. Кайдановская А.А. Современный театр: иммерсивные постановки (перформанс, променад, интерактивность) и их влияние на преобразования театрального пространства // Architecture and Modern Information Technologies. 2018. № 1(42). С.212-225.
48. Калиничева М.М. и Решетова М.В. Иллюзия и аллюзия в средовом дизайне // Мир науки, культуры, образования. – 2014. – №4. – Стр. 264-269.
49. Камерон Д.Ф. Музей: храм или форум? / Д.Ф. Камерон // Музейной дело. Музей – культура – общество : сб. науч. тр. М.: Изд-во Музея революции, 1992. – С.267.
50. Карягина Т.Д. Эволюция понятия «эмпатия» в психологии / Т.Д. Карягина. М., 2013.

51. Комлев Ю.Э. Музейная коммуникация и управление коммуникационной деятельностью музея. «Вестник культуры и искусств». 2011, №3-27. С. 22-26
52. Корнилов Ю. В., Попов А. А. К вопросу о терминологии и классификации иммерсивных технологий в образовании. «Проблемы современного педагогического образования», 2020, №79-2. Стр.171.
53. 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.
54. Крейн А. Жизнь музея. М. : Сов. Россия, 1979. 254 с.
55. Кряжевских М. Ю. Коммуникационное пространство музея: формирование культурного дискурса : дис. … канд. культурологии / Челяб. гос. акад. культуры и искусств. Челябинск : [б. и.], 2012. 129 с.
56. Кулиева М. М. Музей как особый социально–культурный институт // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2016. – Т. 2. – С. 476–480. – URL: http://e-koncept.ru/2016/46114.html.
57. Лапченко, Н. В. Театрализация в музейной сфере как феномен современной культуры // Театрализованные праздники в контексте современных тенденций развития культуры : матер. междунар. науч. пр. конф. (г. Хабаровск, 6-7 апр. 2016 г.). - Хабаровск : Изд-во Хабаровск. Гос. ин-та культуры, 2016. - С. 36-44.
58. Леман, Х-Т. Постдраматический театр [Текст] / Х-Т. Леман. - М., 2013.
59. Лихтварк А. Музеи как образовательные и воспитательные учреждения // Образовательные и воспитательные задачи современного музея / Под ред. Л.Г. Оршанского. СПб., 1914. С. 3.
60. М.В. Короткова. Научно-методические основы реализации инновационных иммерсивных технологий в экспозициях музеев и дополнительном образовании школьников. // Наука и школа. 2023. №2. С.256-263.
61. Маринетти. Футуризм. СПб: Прометей, 1914. С. 103–110.

62. Мария Каулен. Идеи Николая Фёдорова в современном мире // Музей. – 2010. – №6. – Стр. 14-25.
63. Мастеница Е.Н. Музейный мир в XXI веке: вектор развития. // Труды Санкт-Петербургского государственного института культуры. 2015. Том 212. С.19-26
64. Махлина С. Т. Иммерсивность в современной культуре. Вестник СПбГИК № 3 (52) // 2022.
65. Михайловская А.И. Музейная экспозиция: Организация и техника. Ред. Федор Петров и Константин Митяев. М.: Искусство, 1964.
66. Образцова, А. Синтез искусств и английская сцена на рубеже XIX-XX веков [Текст] / А. Образцова. - М. : Наука, 1984.
67. Орлов А.Б. Феномены эмпатии и конгруэнтности / А.Б. Орлов, М.А. Хазанова // Вопросы психологии, 1993.
68. Панасенко С.В., Никишкин В.В., Твердохлебова М.Д. Иммерсивный подход в театральном и музейном маркетинге. // Практический маркетинг. 2017. № 10 (248). С.3-6.
69. Поль Валери. «Об искусстве». Издательство «Искусство», 1976 г. С. 260.
70. Румянцева Т.Г. Агрессия и контроль / Т.Г. Румянцева // Вопросы психологии. 1992.
71. Сильев А.Н. и Родионова Д.Д. ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОРГАНИЗАЦИИ ЭКСПОЗИЦИИ ОТДЕЛА ПРИРОДЫ КУЗБАССКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО КРАЕВЕДЧЕСКОГО МУЗЕЯ (КЕМЕРОВСКАЯ ОБЛАСТЬ, РОССИЯ) И ОСОБЕННОСТИ ИХ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ЭКСКУРСИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ. «Учёные записки». 2021. № 3 (29). Стр. 28-32.
72. Сокол А.Ф., Шурупова Р.В. – Синдром информационной усталости: пути и методы его предупреждения // Акмеология, 2017, №1. С.116-118.
73. Федоров Н.Ф. Собрание сочинений: В 4-х тт. Том II. – М.: Издательская группа «Прогресс», 1995. – С.377

74. Фёдоров Ф. Н. Музей, его смысл и назначение. Соч. М.: Мысль, 1982. С. 576.
75. Флоренский П. А. Храмовое действо как синтез искусств // Маковец. - М., 1922. - № 1.
76. Чалдини Р. Социальная психология. Пойми других, чтобы понять себя / Р. Чалдини. СПб., 2002.
77. Шелегина О.Н. История и современные тенденции развития музейного мира Сибири (адаптационный подход) : дис. ... д-ра ист. наук. Новосибирск, 2012. 384 с.
78. Шеннон К. Математическая теория связи // Шеннон К. Работы по теории информации и кибернетике. М., 1963. С. 243.
79. Шлиенкова Е.В., Кайгородова Х.В. От музея до постмузея. Иммерсивная среда как метапространство полилога // Градостроительство и Архитектура. - 2024. - Т. 14. - №1. - Стр. 157-164.
80. Шляхтина. Л.М. Рекреационно-образовательная миссия современного музея: образование или развлечение?. «Вопросы музеологии». 2013. № 2 (8). Стр. 206-211.
81. Штерн В. Дифференциальная психология и ее методические основы / В. Штерн. М., 1998.
82. Щепеткова И.А. «Феномен «театрализации музея». В сб. Триумф музея?, отв. ред. Антонина Никонова, 244-58. СПб.: Осипов, 2001.
83. Юрчук Е. В. Феномен театрализации музейного пространства Санкт-Петербурга : выпускная квалификационная работа… /С.-Петербург. гос. ун-т. СПб., 2017. 87 с. [На правах рукописи.]
84. Hooper-Greenhill E. A New Communication Model for Museums // Museum Languages: Objects & Texts. Ed. G. Kavanagh. Leicester Univ. Press, 1991. P. 53.
85. Hudson K. Museums for the 1980s — survey of world trends. L., 1977. P. 7.

86. Kluszczynski Ryszard W. ‘Strategies of interactive art’. Journal of AESTHETICS & CULTURE. 2010. Vol. 2. P.
87. Kluszczynski Ryszard W. ‘Theoretical, Philosophical and Cultural Contexts of Interactive Art’ in Interactive Media Arts, ed. Antoni Porczak, Krakow: Academy of Fine Arts Press, 2009.
88. Mead M. Twentieth century faith: Hope and survival. — N.Y., 1972