

Е. В. ШЛИЕНКОВА
Х. В. КАЙГОРОДОВА

ПРОТОМУЗЕЙ – ИММЕРСИЯ – ПРАЗРИТЕЛЬ. ВИЗУАЛЬНАЯ ПРИРОДА ИММЕРСИВНОСТИ. ПРОСТРАНСТВЕННЫЙ И ЧУВСТВЕННЫЙ ОПЫТ

PROTOMUSEUM – IMMERSION – PROTO-SPECTATOR. VISUAL NATURE OF IMMERSIVITY. SPATIAL AND SENSUAL EXPERIENCE

Исследование посвящено изучению иммерсивности протомузейных и музейных сред в историческом контексте: от протоинтерфейсов (наскальные рисунки, фрески, охотные псевдо-мишени) до мета-визуализации (новые медиа и музей без стен, осязаемых объектов – трансляция нематериальных ценностей). Основу изучаемой типологии музеефицируемых сред составляют: предмузейные коллекции (Первобытное общество/ протомузей, Древний мир/ протомузей-храм/ сокровищница, Средние века/ протомузей-театр). Методологической основой исследования становится анализ стратегий организации пространства и информации, которые являются главным маркером эволюции чувственной и эпистемологической природы человека. На основании преобладающих визуальных практик выводятся понятия: протомузей *The Place*, протомузей *The Time*, протомузей *The Thing* и, соответственно, сценарии иммерсивности в этих средах: иммерсия – телесная (аутосуггестия) и умозрительная (апперцепция).

Ключевые слова: иммерсивность, протомузей, музейная среда, празритель, протоинтерфейс, мета-визуализация, предмузейные коллекции, аутосуггестия, апперцепция

В мировой культурной и медиаиндустрии разворачиваются активные эксперименты над формой и методами коммуникации с «цифровым зрителем»: иммерсивность, интерактивность, дополненная, виртуальная, расширенная, смешанная реальности, геймификация, мультисканальность – повсеместно апробируемые стратегии проектирования отношений «произведение (объект, среда окружения, образы акторов) – зритель». Преследуемая цель – вызвать ощущение «полного погружения» в смоделированную реальность, сформировать индивидуальный опыт переживания, вживания и проживания «бесшовного события» [1]. В первую очередь, такие технологии стали внедрять в цифровое пространство, при разработке веб-контента и сценариев взаимодействия с ним, чтобы нивелировать границы между ре-

The article is devoted to the study of the immersiveness of proto-museum and museum environments in a historical context: from proto-interfaces (rock paintings, frescoes, hunting pseudo-targets) to meta-visualization (new media and a museum without walls, tangible objects – broadcasting intangible values). The basis of the studied typology of museumified environments are: pre-museum collections (Primitive society / protomuseum, Ancient world / protomuseum-temple / treasury, Middle Ages / protomuseum-theatre). The methodological basis of the study is the analysis of strategies for organizing space and information, which are the main marker of the evolution of the sensual and epistemological nature of man. Based on the prevailing visual practices, the concepts are derived: The Place protomuseum, The Time protomuseum, The Thing protomuseum and, accordingly, scenarios of immersiveness in these environments: immersion – bodily (autosuggestion) and speculative (apperception).

Keywords: immersiveness, proto-museum, museum environment, spectator, proto-interface, meta-visualization, pre-museum collections, auto-suggestion, apperception

альным и виртуальным мирами, практически на физическом уровне чувствовать присутствие в цифровой среде. Затем идеей включенности зрителя в процесс активного восприятия и со-участия стали оперировать: кинематограф, театр – «immersive theatre», индустрия развлечений – шоу, выставки. Особую популярность приобрел зрелищный формат «иммерсивной постановки» – неповторяющегося мероприятия, где зритель непосредственно влияет на ход действия, получает уникальный пространственно-чувственный опыт, расширяет горизонты восприятия.

Музей – зеркало общества, которое его создает: поэтому, когда обозначилась смена парадигмы потребления на культуру участия («participatory culture») [2], наметилась также тенденция переформатирования музейной

среды (2000-2010-е гг.) [3]. Появились «digital immersive exhibition» – цифровые иммерсивные выставки «кино-на-картины» [3] с ожившими, озвученными полотнами, в которых можно буквально «раствориться»; «новое кино» [4] – пространство совместного музейного эксперимента цифровых художников и зрителей с киноиндустрией; постановки с альтернативным прочтением литературных произведений (сотрудничество музеев с театром либо автономная синтетическая форма музей-театр); «лечение искусством» [5] – своеобразные сеансы арт-терапии светом-цветом-звучком-материалом; «аттракцион искусств» – гибридная среда для «культурного шопинга» [6], где посетитель сам становится арт-объектом; стационарный музей, который презентует себя как иммерсивный [7].

Следуя за трендами, музей от объект-ориентированного/информирующего подхода переключился на клиент-ориентированный/двустороннего взаимодействия-вовлечения (бизнес-модель), который предполагает конкуренцию уже на уровне качества контента и качества коммуникации (в условиях возросших зрительских ожиданий) [2]. В этой кризисной ситуации музею-на-перепутье необходимо придерживаться баланса между статусом института социальной памяти и угрозой превращения в Диснейленд.

Иммерсивными сегодня называют огромное количество разнородных арт-практик: широкое распространение термина без четко оформленного определения самого феномена (в оригинале и в переводе) и его границ чревато тем, что технология превращается не более чем в искусный маркетинговый ход по привлечению повышенного внимания публики.

Иммерсивность (от англ. *immersive* – погружать; вовлечение), согласно наиболее устоявшейся собирательной трактовке, – технология трансформации сознания зрителя посредством возникновения у него ощущения присутствия в искусственно созданной реальности. В отношении музейных институций термин на данный момент не применяется (за исключением временных проектов). Условно можно выделить два ключевых направления исследования явления, которые можно соотнести с опытом музейного проектирования: технологическое и психофизиологическое.

Феномен погружения и технические приемы визуализации в проектировании вовлекающего окружения, уровни погружения подробно исследованы в работах лудологов – разработчиков видеоигр (Г. Кальеха, Э. Адамс), театральных теоретиков и практиков (Дж. Мэчон, Р. Биггин). Коммуникативные технологии внутри иммерсивных сред – сценография и монтаж,

драматургия игрового маршрута, режиссирование опыта, световой дизайн, аудиовизуальные эффекты, компьютерный моделинг – рассмотрены сторонниками ухода от линейного построения экспозиций к образно-сюжетному (П. Ариезо, Л. Катальдо, практики музейного сторителлинга – международная компания CHESSE). Визуальные стратегии медиапроектов (в т.ч. иммерсивных и интерактивных) рассматривают кураторы, философы, специалисты в области медиаискусств (Б. Массуми, Э. Гудман, Р. Клушински). Реакции и поведенческие паттерны, мотивация вовлечения аудитории, требования к содержанию контента фиксируются в аналитических обзорах цифровых музейных сред (С. Фантони, Р. Штейн, Г. Боуман). Чувство присутствия, вживания, осознания границы между реальным и виртуальным пространствами, степени иммерсивности среды, опасности «информационного загрязнения» – предмет изучения когнитивной психологии (Н.В. Авербух, Р. Роджерс). Вопрос важности формирования индивидуального опыта посещения, целостной сенсорной картины, актуальных визуальных практик поднимают В. Вундт, Р. Арнхейм.

Авторы статьи имеют практический опыт реализации иммерсивной аудиоэкспозиции [8, 9], что позволяет выйти на новый уровень исследования феномена «иммерсивность» с опорой на полученный в ходе работы уникальный постпроектный анализ, попытку работы с генной памятью локального сообщества, многослойные приемы сценографии и интерпретации в пространстве музея. Наш следующий шаг связан с изучением эволюции протомузейных и музейных сред [10-12], уточнением определения феномена «иммерсивность», выявлением глубинных идеологических и технологических аспектов явления. Так как сегодня под сомнение ставится объективность рассмотрения истории посредством универсальных категорий (таких как: художественное течение, жанр, медиум), мы поддерживаем новое направление исследований – анализ стратегий организации пространства и информации. Метод предполагает, что именно принцип пространственной организации является главным маркером эволюции чувственной и эпистемологической природы человека, отражением которой является представленное разнообразие сред.

Анализируя организацию пространства с помощью технологий иммерсивности, необходимо, по мнению О. Дерюгиной, разделить понятия «иммерсивность» и «интерактивность» (как один из инструментов, но не синоним), которые обычно идут в тесной связке: тогда можно рассматривать, как «интерфейс» (от помпейских фресок

до новых медиа) воздействует на когнитивные механизмы (ощущение погружения, вовлечения/ дистанцирования, контроля/ дезориентации, наблюдения/обладания) и степень их проявления, на процессы чувствования и познавательную активность зрителя [1]. Специфика музейного пространства предполагает также подключение к аналитической базе исследования ключевых позиций музееведения: вышеобозначенный подход реализуется пионером теории музеальности З. Странским, который, вопреки общепринятым взглядам на музей как «новоевропейский феномен» (А. Мальро), обозначил особую онтологическую «музейную потребность» человеческой природы и предложил считать отправной точкой эволюции музейной среды палеолитическую эпоху [13]. Основу изучаемой типологии музефицируемых сред составляют: предмузейные коллекции (Первобытное общество/ протомузей, Древний мир/ протомузей-храм/ сокровищница, Средние века/ протомузей-театр), музей как институт (Раннее Новое время/ храм науки и искусства/ музей-лаборатория/ образовательный центр, Новое время/ классический музей), музей-на-перепутьи (Новейшее время/ музей-театр, музей без стен, виртуальный музей и т. д.) [14].

Инструментарий, с помощью которого программируется вовлечение (ментальное и физическое), зависит от идеологических предпосылок создания среды – поэтому изучать эволюцию иммерсивных сред следует именно с позиций стратегий их использования. Сложность определения границ понятия связана с необходимостью соблюдения баланса между «формой» (среды) и «процессом» (построения среды; происходящим в среде) [1]. Иммерсивная среда – среда, вовлекающая субъект «внутри» своего содержания.

Протомузей – иммерсия – празритель

Музей как знаковый социальный институт функционирует уже два тысячелетия (от протомузея до современных технологий и музейного дизайна). Общепринятая теория музеологии к первым предмузейным коллекциям причисляет: опыты палеолитического собирательства, трофейного коллекционирования Древнего мира (музей-сокровищница), культового экспонирования Средних веков (музей-храм). Согласно теории музеальности, выдвинутой З. Странским, протомузейные опыты – следствие особой онтологической «музейной потребности» человека как вида [13]. Как правило, такие действия носили культовый характер (погребальные процессии, массовые торжества) и были частной инициативой (предста-

вителей знати – как показатель особого статуса, символ власти).

Пространственные опыты с протоиммерсивными средами – соединение трех визуальных констант: места, вещи, времени. По мере накопления и трансформации насмотренности человека совершенствуются механизмы воспроизведения этих образов, смещаются акценты, подключаются новые контексты. Новые формулы пространства задают функциональные изменения роли зрителя – в диапазоне пассивного-активного включения (бездействие, действие, взаимодействие):

Ф1 = (место + время + вещь) + субъект + действие = иммерсия телесная;

Ф2 = (место + время + вещь) + субъект + наблюдение = иммерсия умозрительная;

Ф3 = (место + время + вещь) + (субъект + действие) + (субъект + наблюдение) = иммерсия стратегическая.

В данном разделе эти формулы пространственно-чувственного опыта рассмотрены на примере протомузейных практик: от мифоритуального действия первобытности к первым литургическим, сценическим экспериментам Древнего мира.

Протомузей The Place: повседневность сакрального

Процессы формирования отношения человека к предметному миру и зримой реальности складывались еще на стадии палеолита (2,6 млн. лет назад – первобытная и ранняя стадии аграрной эпохи): образцы техники и технологических процессов сохранялись кочевниками как наглядный пример, в целях выживания общин. Долгое время считалось, что о зарождении музея на этом этапе говорить невозможно, однако последние исследования подтвердили тот факт, что существовала особая ниша коллекционируемых предметов – не используемых в практических целях, а скорее, сакрального назначения (датируются от 40-50 тыс. до 400-500 тыс. лет на территории Франции, до 2 млн. лет в Восточной Африке) [14]. Так родился *протомузейный предмет* – первый визуально-тактильный способ выражения и трансляции знаний и эмоций по поводу окружающего мира.

В связи с переходом к оседлому образу жизни выделилась и особая категория пространства – *место получения сакрального опыта*: это пещера вождя (хранящая особо ценные артефакты – орудия, боевые трофеи) и площадки мифоритуального действия (например для охотных обрядов). С этого момента изменились отношения человека и среды: к «своему» пространству стал применяться накопленный визуальный

опыт кочевника, оно обрело вес как проекция духовного мира, как союзник и одухотворенный участник повседневного бытования.

Первые иммерсивные среды – следствие тонкого мифологического сознания древнего человека, для которого деление на сакральное и повседневное было условно и не принципиально. Это синтетические формы посредничества между мирами, способ визуализации процесса общения со сверхъестественными силами (разыгрывание сцен сотворения мира), проработки бытовых ситуаций (например обряд уничтожения изображения животного, на которое планируется охотиться, – в целях программирования победы). *Протоинтерфейсами* стали первые наскальные росписи, малые скульптурные формы (палеолитические веныры) и т. д. Визуальные образы (место, атрибутика, внешний вид участников) прорабатывались тщательно, поскольку призваны были настроить на особое состояние еще до самого ритуального действия (М. Мосс).

Главным триггером протоиммерсивности являлось непосредственное активное физическое присутствие человека в среде: сформировалась иммерсия телесная, когда тактильное взаимодействие с объектом или средой обеспечивает метафизический опыт погружения в параллельную сверхреальность (мифа, божественного). Эффекты, усиливающие степень

воздействия визуального: аудио (любое тонально-ритмическое звукоизвлечение; корпорамузыка – постукивание в ладоши, топот), коллективный танец (повторяющиеся ритмичные телодвижения), театр (постановочное имитационное действие). Посредником, режиссером выступал шаман/жрец. Телесная иммерсия предполагает погружение в сферу сакрального буквально на уровне физического восприятия (*аутосуггестия*): ощущения положений тела в пространстве, ощущения плавности/ускорения времени, своего единства с родом, растворения в коллективе, приобщения к Предку (проигрывание его действий). Время при этом еще не фиксируется, а буквально проживается.

Целью создания таких пространств было социально-воспитательное воздействие на коллектив: приобщение отдельного человека к родовому коллективу, формирование массового сознания, сплочение рода вокруг идеи общего Предка (презентация горизонтальных властных связей) – необходимое условие безопасности сообщества. Однако инструментально – это не только имитация, но и интерпретация (сюжетов сотворения мира, сцены охоты), что близко современной трактовке творческих практик. Синтетическое действо первобытности не утратило своего влияния на человеческое сознание до сих пор, поскольку абстрактность ритуала компенсируется физическим прочувствованием сюжета (рис. 1).

п р о т о



Рис. 1. Протомузей *The Place – The Time – The Thing*

Протомузей The Time: сакральное и повседневное

Появление письменности и развитие литературы (древние шумеры, аккадцы, египтяне, греки) в Древнем мире (3000 г. до н.э. – 476 г. н.э.: эллинизм, Древний Рим, античность/VIII в. до н.э. – VI в. н.э.) явило человечеству новые формы фиксации сакрального опыта, но уже посредством знаков, слов. Более ясно оформилась следующая протомузейная история – «музей-сокровищница» [14]: появились дворцовые собрания редкостей, предметов искусства, ритуальных объектов, принадлежащих знати, специальные залы в отдельных зданиях (храмы Древней Греции, пирамиды Древнего Египта) для демонстрации символов культа и военных трофеев – презентация воинской доблести, статуса правителя. Произошел сдвиг от культа Рода к культу Героя: образно-сюжетное творчество теперь акцентировало внимание на отдельной личности, воспевало подвиги, мудрость. Этот период отмечен возникновением более близких прототипов музея: музей-театр (Древняя Греция – первый профессиональный театр; выделение драматургов, ведущих действие, в отдельный вид занятости; народный театр – вила мистерий в Помпеях, изобразительные характеристики пространства которой исследует О. Грау [15]), и музей-храм.

Протоинтерфейсы (монументальные росписи, иллюстрирующие библейские сцены, сценические декорации) проводят четкую границу между обыденным и сакральным. Погружение осуществляется в определенные и ограниченные временные промежутки – среда становится местом эпизодического сакрального опыта, сложного обрядового действия, проводник в котором – служитель. Визуальные образы были не просто иллюстрацией религиозных догматов, но и предзаданной интерпретацией. Пространство храма организовывали как открытую книгу: фрески, мозаики, скульптура, живопись, витражи, графика, орнаментальные символы – выстраивались в цельную историю. Хранимые и демонстрируемые вещи стали символами: они включались в действие как визуализации идеологических и дидактических ценностей. Родилась литургическая драма, которая подключала для дополнительной наглядности и ясности элементы театрализации – речь, пение, облачения, траектории движения, паузы (сохранились рекомендации епископа Эстельвальда, подробно описывающего в этом ключе момент выноса Плащаницы) [16–18]. Позднее это привело к отделению от мессы моралиты и мистерии как самостоятельных театральных форм (вила мистерий в Помпеях).

Иммерсия стала больше *умозрительной*, чем телесной, так как основное население – неграмотные – превалировали визуальные и аудиообразы (архитектура, психоакустика, светомузыка, аромадизайн, монументальная и книжная графика, скульптура), танец осуществлялся как проявление языческого. Иммерсивное погружение осуществлялось за счет ярко выраженного свойства апперцепции – базовой способности человеческой психики воспринимать проявления окружающего мира через призму уже сложившихся (предзаданных) представлений о нем. И театр, и литургический ритуал преследовали цели преобразования, воспитания общества – демонстрировали эталонные образцы (четкое категориальное деление добра и зла, жития), ограничивали свободную интерпретацию, являли образ единства. Иммерсивность стала инструментом императивной силы: индивидуальной трансформации, воспитательного социального воздействия на отдельного человека (см. рис. 1).

Протомузей The Thing: сакральность повседневного

В эпоху Просвещения (XVII–XVIII вв.) музей окончательно оформился как публичный институт: появились «музеи-лаборатории», учебные музеи (кунсткамеры) [14], пропагандирующие опытное, экспериментальное освоение мира (воспевались технические достижения, личности изобретателей). Музей стал более приближен по оформлению к тому, как мы привыкли его воспринимать: стали печатать каталоги, путеводители, систематизировать коллекции и информацию в логически выстроенную композицию. Великая французская революция способствовала становлению музея классического типа, выделению отдельного специального здания: большее внимание стали уделять архитектурной подаче. Заглавный статус личности ученого по отношению к экспозиции выражался в том, что музейный предмет ценился исключительно как иллюстрация авторского метода, наглядный показатель протестантских добродетелей своего создателя. Музей воспринимался как машина научно-производства, как отдельный феномен не рассматривался. Иммерсивное погружение, возможно, имело место, если к процессу ознакомления с коллекцией подключалась харизма автора. Однако стремление материализовать транслируемые ценности привело к тому, что коллекцию стали воспринимать как потенциальную инвестицию в капиталы владельца. Визуальное оформление экспозиции сводилось к минимуму: в приоритете была научная точность,

конкретные образы, филигранное воспроизведение. Образы в первую очередь должны быть реалистичными в педагогических целях. Сложные научные понятия, формальный язык науки практически нерепрезентативны для широкой аудитории, но многозначность визуальных ме-

тафор могла упростить и сфальсифицировать подачу, поэтому от такого перевода языков на данном этапе предпочитали отказываться – подробный анализ научной визуальности приведен в работе Л. Дастон и П. Галисона «Объективность» (рис. 2).

Музей – иммерсивность – зритель

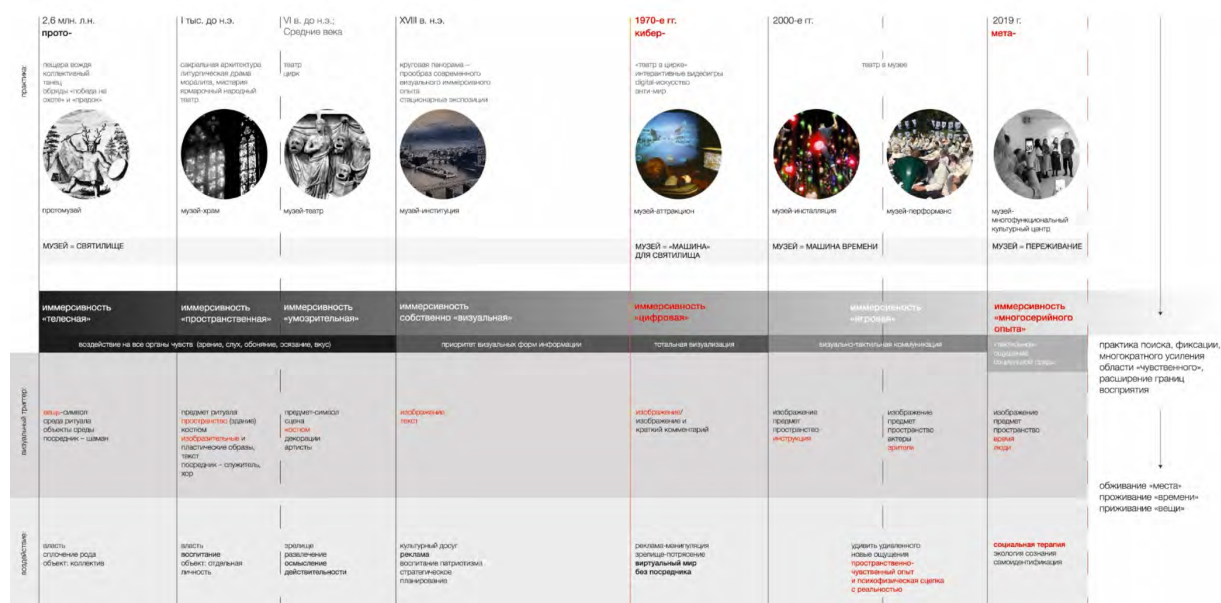


Рис. 2. Эволюционная схема «музей – иммерсивность – зритель»

Вывод. Иммерсия – базовый способ человеческого мировосприятия, ведущий отсчет от первых опытов визуализации искусственного окружения (протоинтерфейсы: наскальные рисунки, фрески, книжная графика и т. д.), фиксирующих зарождение отношений «телесность – взгляд – власть». Успех первых иммерсивных сред зависел от индивидуальной предрасположенности сознания к накоплению и переосмыслению чувственного опыта, в настоящее время – это более точный инструмент перезагрузки сознания, расширения его потенциала. Изучение феномена иммерсивности формирует новый взгляд на проблему роли человека в мире высоких технологий, границ между пространственным, сенсорным и визуальным восприятием. Первичной целью создания иммерсивных сред было программирование особых состояний зрителя, погружения его в некую атмосферу (опыт постижения сверхъестественного). С развитием иммерсивного инструментария оформляются два противоположных направления проектирования, эксплуатирующих

эту идеологию: антропоцентричный и аутопоэтический. Первый направлен на расширение пространственно-чувственного опыта человека, в крайнем проявлении – киборгизацию. Второй разрабатывает автономные системы, базирующиеся на приоритете «машинной чувственности» [1].

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Дерюгина О. Иммерсивные и интерактивные среды // Центр экспериментальной музеологии [Электронный ресурс] Режим доступа: redmuseum.church/deryugina-environments (дата обращения: 08.12.2019).
2. Музей в цифровую эпоху: Перезагрузка [Электронное издание] Режим доступа: mmbook-hse.ru/books/27/about/ (дата обращения: 29.06.2020).
3. Бысько М.В., Чернышов А.В. Цифровая иммерсивная выставка // Медиамузыка [Электронный ресурс] Режим доступа: http://mediamusic-journal.com/archive/news.html (дата обращения: 17.06.2020).
4. Музей искусств Whitney [Электронный ресурс] Режим доступа: https://whitney.org/exhibitions (дата обращения: 17.06.2020).

5. Центр современного искусства МАРС [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://centermars.ru/projects/resetexhibition/> (дата обращения: 17.06.2020)
6. Центр иммерсивного искусства Utopio.Art [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://www.utopio.art/> (дата обращения: 28.06.2020).
7. Музей цифрового искусства в Токио [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://borderless.teamlab.art/> (дата обращения: 17.06.2020).
8. Шлиенкова Е.В., Кайгородова Х.В. Иммерсивная аудиоэкспозиция и ее визуальный контент как актуализация принципов музейного проектирования // Градостроительство и архитектура. 2020. Т.10, № 3. С. 114–122. DOI: 10.17673/Vestnik.2020.03.15.
9. Shlienkov E., Yuminov A., Yuminova O. Co-participation, Synchronization, and Improvisation. Phenomenon of Sep Community and its Humanitarian Practices // XVII International Forum “Le Vie dei Mercanti”. World Heritage and Legacy. Culture. Creativity. Contamination. Roma. Proceedings-Gangemi Editore SpA. 2019. P.1191–1200.
10. Грицкевич В.П. История музейного дела до конца XVIII в. Изд. 2-е, испр. и доп. СПб.: СПбГУКИ, 2004. 408 с.
11. Юренева Т.Ю. Музеи мира: история и коллекции, шедевры и раритеты. М.: Эксмо, 2011. 544 с.
12. Жиллаев А. Авангардная музеология. М.: V-A-C press, 2015. 510 с.
13. Странский З. Понимание музееведения // Музееведение. Музеи мира: сб. науч. тр. М.: НИИ культуры, 1991. С. 92–135.
14. Шербина А.В. Музейное проектирование. Тольятти: ТГУ, 2011. 68 с.
15. Грау О. Виртуальное искусство: от Иллюзии до Погружения. Mitt-Press, 2003. 430 с.
16. Калугина Т.П. Художественная экспозиция как феномен культуры // Музей: Художественные собрания СССР. М., 1988. Вып. 9.
17. Каулен М.Е. Музей или храм? // Музееведение. На пути к музею XXI в.: музейная экспозиция. М., 1996. С. 87.
18. Флоренский П.А. Храмовое действо как синтез искусств // Иконостас: избр. Тр. по искусству. СПб., 1993.
4. Whitney Museum of Art. Available at: <https://whitney.org/exhibitions> (accessed 17 June 2020).
5. MARS Center for Contemporary Art. Available at: <https://centermars.ru/projects/resetexhibition/> (accessed 17 June 2020).
6. Utopio.Art Immersive Arts Center. Available at: <https://www.utopio.art/> (accessed 28 June 2020).
7. Digital Art Museum in Tokyo. Available at: <https://borderless.teamlab.art/> (accessed 17 June 2020).
8. Shlienkov E.V., Kaygorodova Kh.V. Immersive Audio Exposition and its Visual Content as Actualization of Museum Design Principles. *Gradostroitel'stvo i arhitektura* [Urban Construction and Architecture], 2020, vol. 10, no. 3, pp. 114–122. (in Russian) DOI: 10.17673/Vestnik.2020.03.15
9. Shlienkov E., Yuminov A., Yuminova O. Co-participation, Synchronization, and Improvisation. Phenomenon of Sep Community and its Humanitarian Practices. XVII International Forum “Le Vie dei Mercanti”. World Heritage and Legacy. Culture. Creativity. Contamination. Roma. Proceedings-Gangemi Editore SpA. 2019. P.1191–1200.
10. Grickevich V.P. *Istorija muzejnogo dela do konca XVIII v. Izd. 2-e, ispr. i dop.* [History of museum business until the end of the XVIII century. Ed. 2nd, corrected and supplemented]. St. Petersburg, SPbGUKI, 2004. 408 p.
11. Jureneva T.Ju. *Muzei mira: istorija i kolekcii, shedevry i raritety* [Museums of the world: history and collections, masterpieces and rarities]. Moscow, Eksmo, 2011. 544 p.
12. Zhiljaev A. *Avangardnaja muzeologija* [Avant-garde museology]. Moscow, V-A-C press, 2015. 510 p.
13. Stransky Z. Understanding Museology. *Muzeevedenie. Muzei mira: sb. nauch. tr.* [Museology. Museums of the world: Sat. scientific. tr.]. Moscow, 1991, pp. 92–135. (In Russian).
14. Shherbina A.V. *Muzejnoe proektirovanie* [Museum Design]. Togliatti, TSU, 2011. 68 p.
15. Grau O. *Virtual'noe iskusstvo: ot Illjuzii do Pogru-zhenija* [Virtual Art: From Illusion to Immersion]. Mitt-Press, 2003. 430 p.
16. Kalugina TP Art exposition as a cultural phenomenon. *Muzej: Hudozhestvennye sobranija SSSR* [Museum: Art Collections of the USSR], Moscow, 1988, Iss. 9. (in Russian)
17. Kaulen M.E. Museum or temple? *Muzeevedenie. Na puti k muzeju XXI v.: muzejnaja jekspozicija* [Museology. On the way to the museum of the XXI century: museum exposition], Moscow, 1996, P.87. (in Russian)
18. Florence P.A. Temple action as a synthesis of the arts. *Ikonostas: izbr. Tr. po iskusstvu* [Iconostasis: elector. Tr. on art], St. Petersburg, 1993. (in Russian)

REFERENCES

1. Deryugina O. Immersive and interactive environments. *Centr jeksperimental'noj muzeologii* [Center for Experimental Museology]. Available at: <http://redmuseum.church/deryugina-environments> (accessed 8 December 2019).
2. Museum in the Digital Age: Reboot. Available at: <http://mmbook-hse.ru/books/27/about/> (accessed 29 June 2020).
3. Bysko M.V., Chernyshov A.V. Digital immersive exhibition. *Mediamuzyka* [Media music]. Available at: <http://mediamusic-journal.com/archive/news.html> (accessed 17 June 2020).

Об авторах:

ШЛИЕНКОВА Елена Викторовна

кандидат философских наук, доцент,
советник ректора
Нижегородский государственный университет
им. Н.И. Лобачевского
603022, Россия, г. Нижний Новгород, пр. Гагарина, 23
E-mail: shlienкова@smrgaki.ru

SHLIENKOVA Elena V.

PhD in Philosophy, Associate Professor, Rectors Adviser
Lobachevsky State University of Nizhny Novgorod
603022, Russia, Nizhny Novgorod, Gagarina av., 23
E-mail: el.shlienкова@gmail.com

КАЙГОРОДОВА Христина Владимировна

магистр кафедры инновационного проектирования
Самарский государственный технический университет
Академия строительства и архитектуры
443100, Россия, г. Самара, ул. Молодогвардейская, 244
E-mail: kayhv@mail.ru

KAYGORODOVA Khristina V.

Master's Degree Student of the Innovative Design Chair
Samara State Technical University
Academy of Civil Engineering and Architecture
443100, Russia, Samara, Molodogvardeyskaya str., 244
E-mail: kayhv@mail.ru

Для цитирования: Шлиенкова Е.В., Кайгородова Х.В. Протомузей – иммерсия – празритель. Визуальная природа иммерсивности. Пространственный и чувственный опыт // Градостроительство и архитектура. 2023. Т. 13, № 1. С. 158–165. DOI: 10.17673/Vestnik.2023.01.20.

For citation: Shlienкова E.V., Kaygorodova Kh.V. Protomuseum – Immersion – Proto-Spectactor. Visual Nature of Immersivity. Spatial and Sensual Experience. *Gradostroitel'stvo i arhitektura* [Urban Construction and Architecture], 2023, vol. 13, no. 1, pp. 158–165. (in Russian) DOI: 10.17673/Vestnik.2023.01.20.