

Е. В. ШЛИЕНКОВА
Х. В. КАЙГОРОДОВА

ИММЕРСИВНАЯ АУДИОЭКСПОЗИЦИЯ И ЕЕ ВИЗУАЛЬНЫЙ КОНТЕНТ КАК АКТУАЛИЗАЦИЯ ПРИНЦИПОВ МУЗЕЙНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ

**IMMERSIVE AUDIO EXPOSITION AND ITS VISUAL CONTENT
AS ACTUALIZATION OF MUSEUM DESIGN PRINCIPLES**

Статья посвящена экспериментальной практике нового краеведения и музейного проектирования, исследованию коллективной идентичности, актуализации «генной памяти» и репрезентации финно-угорского этноса Севера Удмуртии. Проект стал продолжением многолетнего партнерства межрегионального консорциума, состоящего из специалистов в области культурной антропологии и аутентичной географии, краеведения, музыковедения и фольклористики, дизайна, архитектуры, современных арт-практик, и локального сообщества. Проведено исследование принципов организации традиционного краеведческого музея, его визуальная, тактильная и пространственная перенастройка на основе иммерсивного взаимодействия с посетителем, активного соучастия, полилога, постэмпатии и тотального вовлечения (психофизиологической «сцепки» с реальностью): от технологической до мета-иммерсивности, создания пространства целостного опыта, пространства-события, пространства-ситуации, где зритель становится ключевым субъектом.

Ключевые слова: иммерсивная аудиоэкспозиция, визуальный и медиа-контент, краеведческий музей, нематериальное наследие, финно-угорская этническая группа, Север Удмуртии

В текущую эпоху постмодерна острой необходимостью становится тотальное переосмысление всех аспектов окружающей действительности, практика экологии самосознания – попытка понять самого себя, культурная и этническая самоидентификация. Обращение к этнокультурному опыту, поиск коллективной идентичности все больше вызывают интерес и доверие не только в качестве исследовательской парадигмы, но и активной репрезентации самих малых этнических групп, в частности рассматриваемого нами финно-угорского этноса.

Музеи, будучи старейшими традиционными культурными институтами, сегодня сталкиваются с проблемой трансляции исторической памяти и выстраиванием диалога с новой аудиторией – «цифровым зрителем». Это касается

The article is devoted to the experimental practice of new local history and museum design, the study of collective identity, the actualization of “gene memory” and the representation of the Finno-Ugric ethnic group of the North of Udmurtia, Russia. The project continues to develop a long-term partnership of an inter-regional consortium consisting of specialists in the field of cultural anthropology and authentic geography, local history, music and stage art, folklore, design, architecture and modern art practices, and the local community. The article deals with the study of the principles of organizing a traditional a local history museum, its tactile and spatial reconfiguration based on immersive interaction with the visitor, his active participation, polylogue, post-empathy and total involvement (psychophysiological “linkage” with reality). It covers a wide range of topics from technological to meta-immersion, creation spaces of holistic experience, space-event, space-situations, where the viewer becomes a key subject.

Keywords: immersive audio exposition, visual and media content, local history museum, intangible heritage, the Finno-Ugric ethnic group, the North of Udmurtia

и музеев локальной истории, и музеев локальных сообществ. Современный зритель воспринимает мир иначе, воспитан в иных условиях, говорит с миром на ином вербальном и визуальном языке, имеет другую поведенческую модель и эмоциональный порог чувствительности. Общее проблемное место локальных музеев во всем мире – это зачастую консервативные экспозиции, не обновляющиеся годами, отсутствие проектной, экспозиционной и сценарной культуры и, как следствие, потеря контакта и интереса со стороны активной зрительской аудитории. В связи с этим сегодня особую популярность приобретает тема нового краеведения как направления, главной целью которого стал поиск актуальных подходов к работе с культурными кодами, культурным кон-

текстом, методов перевода языка традиции на язык современности. В музейной практике России в последнее время ситуация начинает кардинально изменяться в лучшую сторону: ряд фондов поддерживает музейные инициативы (в их числе крупнейшие грантодатели: Фонд президентских грантов, Фонд Михаила Прохорова, Фонд Владимира Потанина, Фонд Елены и Геннадия Тимченко, Благотворительная программа «Музеи Русского Севера» и др.) и создают условия для появления нового «класса» музейщиков и экспозиционеров.

К подобной удачной коллаборации можно отнести и стартовавшее почти 20 лет назад культурное программирование небольшой по меркам страны территории – Игринского района (п.г.т. Игра и д. Сеп). Особый импульс такая гуманитарная трансформация средствами культуры получила в 2016 г. с момента создания Народного музея исчезнувших деревень (Национальная премия «Гражданская инициатива – 2019» в номинации «Духовное наследие») и затем Культурного квартала рядом с музеем. Внешняя медиация/продюсирование и внутренняя готовность местного сообщества к изменениям создают условия для роста сложности задач и системности их решения. Проекты становятся все более инфраструктурными и комплексными: от реновации местного Дома культуры и создания на его базе Центра местного сообщества – «Ser Community», Лаборатории музыкальных коммуникаций «Студия Ser» и публичного песенного архива района до гончарной мастерской и детского центра [1].

Визуальная природа иммерсивности в музейном проектировании

Один из примеров изменения типовой ситуации «застывшей» истории рассмотрим на примере МУК «Игринский районный краеведческий музей» (основан в 1993 г. в п.г.т. Игра Игринского района Удмуртской Республики), который стал экспериментальной площадкой для реализации проекта по созданию постоянной иммерсивной аудиоэкспозиции «Время водит хоровод» (рис. 1–4).

Для реализации долгосрочного проекта, где создание аудиоэкспозиции занимает одну из стратегических позиций и рассчитанного на 2, 5 года, сформирован межрегиональный консорциум партнеров: АНО «Творческое объединение «КАМА рекордз» (продюсерский центр проекта, Нижний Новгород), Самарский государственный технический университет (кафедра инновационного проектирования – разработка дизайн-концепции и медиа-контента, Самара), Ижевский детский технопарк «Кванториум» и Арт-группа «Город Устинов»

(внедрение технологии виртуальной реальности, Ижевск), Администрация Игринского района (административная поддержка, Игра), Игринский районный краеведческий музей (экспериментальная площадка для реализации нового типа музейной коммуникации, Игра), Волго-Вятский филиал РОСИЗО/ ГЦСИ «Арсенал» (экспертная поддержка, Нижний Новгород), кафедра музыкального и сценического искусства Удмуртского государственного университета (фольклорно-этнографические экспедиции, научно-исследовательская и методическая работа по сбору и систематизации аудио-контента, Ижевск), Игринский районный информационно-методический центр (передача аудио-архивов, Игра).

Проект был реализован победителем грантового конкурса от 2018 г. «КАМА Records» с использованием гранта Президента Российской Федерации на развитие гражданского общества, предоставленного Фондом президентских грантов (октябрь 2018 – октябрь 2019 гг.). Авторы и кураторы проекта – Юминов Александр и Юминова Ольга – целями проекта определили: «сохранение, актуализацию и популяризацию историко-культурного наследия Севера Удмуртии для восстановления исторической преемственности; повышение уровня репрезентативности локальных традиций для передачи культурных ценностей в форме, понятной цифровому поколению» [2]. Разработка дизайн-концепции экспозиции осуществлялась бакалавром направления «Графический дизайн» в рамках курсовой и дипломной работы Христины Кайгородовой под руководством к.филос.н., доц. Е.В. Шлиенковой.

Экспозиция, согласно кураторскому замыслу, предполагалась иммерсивной (от англ. immersive – ощущение погружения, включенности – это технология трансформации сознания посредством создания эффекта «присутствия» в моделируемой виртуальной реальности). Основой экспозиционного строя был заявлен аудиоконтент (подразумевал включение аудиоматериалов, собранных в ходе предусмотренных проектом фольклорно-этнографических экспедиций под научным руководством музыковеда-фольклориста, Заслуженного деятеля искусств Удмуртской Республики В.Г. Болдыревой). Во время экспедиций и создания экспозиции в проект было вовлечено более сотни информантов из числа местных жителей (носителей песенной традиции, охотников – звуковых имитаторов, музыкальных коллективов), а собранный материал стал основой формирующегося «Публичного архива песен Игринского района».

Краеведческий музей как экспериментальная площадка

Здание музея – историческое двухэтажное срубное строение бывшего волостного правления, построенное в 1913 г. Под аудиоэкспозицию выделено два связанных помещения основной экспозиции (общей площадью 86 м²) на первом этаже здания музея. На момент старта проекта здесь размещалась экспозиция, посвященная истории удмуртской народности, ее традиционной культуре, верованиям, особенностям мировоззрения, истории создания Игринского района. Место локации музея – яркий пример северной Удмуртии и в то же время перекресток культур (именно здесь проходил Сибирский тракт, который неизбежно повлиял на формирование местной идентичности).

Первоочередная задача Краеведческого музея, где экспозиция не обновлялась последние 10–15 лет, – попытка выйти на новый тип коммуникации, привлечь угасшее внимание аудитории, возродить интерес к истории места и локальной культуре. Проектная задача – провести эксперимент: создать единое простран-

ство памяти на основе взаимодополняющих и перетекающих друг в друга физического и ментального, средового и медийного поля. Позволить музыке и звуку стать экспонатом и главным рассказчиком локальной истории (аудиозаписи традиционных песен и креси, фольклорные тексты, личные истории, предметы быта, связанные с песенной традицией).

Проблематизация

Вызов – локальные краеведческие музеи классического типа теряют аудиторию:

- новый зритель – представитель «цифровой культуры»;
- форма подачи материала и общения со зрителем закладывалась еще в стандартах 1920-х гг.;
- первая подробная классификация музейной сети РСФСР была издана в 1980-х гг., и с тех пор ситуация в музеях малых населенных пунктов практически не изменилась;
- нет примеров качественной актуальной трансформации локального комплексного музея в РФ.

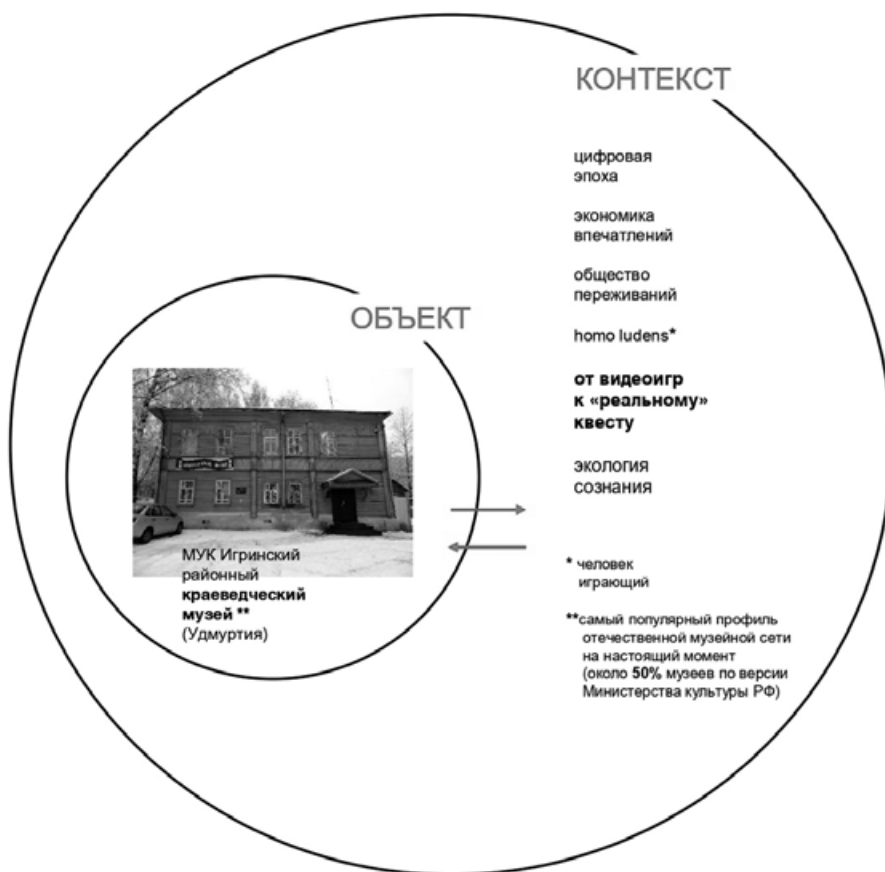


Рис. 1. Объект исследования – Игринский районный краеведческий музей

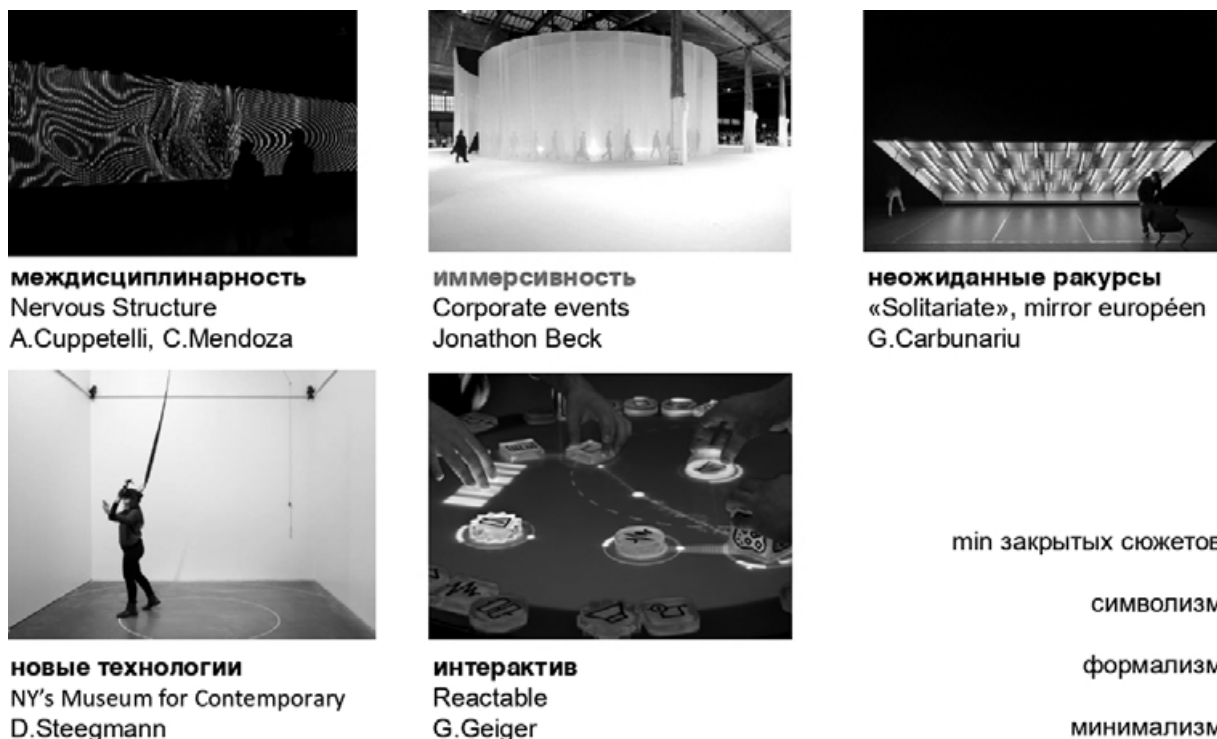


Рис. 2. Тренды в экспозиционном дизайне



Рис. 3. ВКР «Иммерсивная аудиоэкспозиция и ее визуальный контент». Автор: Кайгородова Х., руководитель проекта: Шлиенкова Е.В., кафедра инновационного проектирования СамГТУ, июнь 2019 г.

Ответ – нужен новый диалог:
 – формирование принципов «нового краеведения»;
 – поиск новых инструментов работы с темой локальной истории;
 – новый визуальный и вербальный язык коммуникации;

– экспозиционные приемы должны обеспечить визуально-тактильный и фоновый контакт с темой (80–90 % всей информации человек получает посредством зрения: современное общество – общество визуальной культуры, что связано с усилившейся ролью цифровых медиа) [3, 4].

Проектные гипотезы

Гипотеза №1 – «Камера-обскура». В основу образного представления экспозиции лег принцип работы устройства-прародителя фотокамер – камеры-обскуры, известного еще в V в. до н.э. (описано в трудах китайского философа Ми Ти, Аристотеля; активно применялось художниками и проектировщиками XVIII в. – Ян Вермер, Леонардо да Винчи). Камера-обскура (от лат. camera obscura – черная комната) – простейшее устройство для получения оптического изображения объекта, принцип действия которого сходен с механикой человеческого глаза. Представляет собой светонепроницаемый короб с экраном из матового стекла на одной из внутренних сторон и отверстием на противоположной экрану стенке. Луч света, проходящий через это миниатюрное отверстие, формирует на экране перевернутое двумерное изображение. Причем, чем дальше от щели расположен проецируемый объект, тем оно более четкое, яркое и увеличенное. Если щель – прямоугольная, то и изображение получится в виде прямой полосы с линейным размытием. Данная гипотеза представляет экспозицию в виде такой камеры-обскуры: первый зал – «черная комната/ Black Box» (непосредственно сама «камера»), второй зал – «белая комната/ White Box» (та реальность, которая в перевернутом виде отражается в «камере»). Отверстие «камеры» – узкая вертикальная щель во всю сторону. Визуальный прием: экспозиция работает в двух последовательных направлениях: «погружение» и «путешествие». Первое направление – этап «погружения»: человек оказывается «внутри» черного пространства камеры-обскуры («Black Box») – здесь работает цветоцветовое решение и малоформатные графические образы. Второе направление – этап «путешествия»: человек проходит путь, обратный тому, что проходит проецирующий световой луч – из полости камеры в пространство реальности (из «Black Box» в «White Box») – здесь также срабатывает акцент на свет и масштабируемость графических образов (широкоформатные).

Сценарий: визуальный диалог выстроен таким образом, что, когда посетитель «погружается» внутрь «камеры-обскуры» (Black Box), он видит множество «кадров из прошлого» (исторические архивные материалы, ретро-визуализации), которые выхватывает из темноты «световой луч». Кадры – малоформатные, сложные – потому что давно забыты, их надо внимательно и долго рассматривать, вникать, «вспоминать». «Путешествуя по воспоминаниям», человек сам начинает ощущать себя как часть этого «мира прошлого», как «оживший кадр»,

как чье-то воспоминание – включается в таинственный «зрительный» диалог с историей прошлого. Попадая в «пространство реальности» (White Box), наполненное «кадрами настоящего» (масштабными, потому что они близки и новы), человек оказывается в «истории настоящего», осознает себя как непосредственного участника этой, пока еще творимой, истории, которая когда-нибудь тоже останется только воспоминанием. Диалог с «настоящим» – уже не только зримый, но и слышимый – человек слышит свой голос, голоса собеседников. Здесь уже посетителю кажется, что он и есть этот «проецирующий луч» и что его сознание не ограничено только лишь событиями зримыми, а та жизнь, которую он видел в «камере», – это и его жизнь, его прошлое, его память. Итог: «камера-обскура» – это история «точки слома», когда в определенном момент на основе зрительных манипуляций возникает «переворот сознания». «Визуальный диалог» с посетителем происходит в форме «психоделической игры» (от греч. psyche – душа и delos – проявлять, т. е. «проявление души») – сложные образы, транслируемые минималистичной экспозицией, вызывают ответную эмоциональную реакцию зрителя, изменяют, «расширяют» границы его сознания.

Гипотеза №2 – «Куала». В основу визуального приема лег анализ традиционных верований северных удмуртов, традиций и ритуалов. Основной визуальной доминантой является образ куалы. Куала (производное от удм. куа – сруб) – главное святилище в традиционных верованиях удмуртов. Это четырехстенный сруб с двускатной несомкнутой (в центре, для оттока дыма) кровлей. Куала изнутри – это одно помещение без потолка, окон, пола (земляная подстилка), с одной дверью. Главные «святыни» – каменный очаг для приготовления жертвенной каши и воршудный короб, в котором обитает дух покровителя рода, т. е. воршуд (от удм. вордыны – родить, вырастить и шуд – удача). С куалой связывалась жизнь целого рода, каждого человека – от рождения и до самой смерти. Здесь осуществлялись важнейшие обряды – обращения к Верховным богам, обряды-обереги, моление к духам природы. Главная куала, объединяющая все родовые общины, располагалась в чаще рощи Луд – священного леса, на центральной опушке. Рядом или в непосредственной близости к куале должны были находиться три почитаемых удмуртами дерева-символа одного из верховных божеств: сосна, ель, береза. Сосна – символ бога неба Инмара (от удм. ин – небо и мар – нечто, либо от удм. инмурт – небесный человек, где мурт – человек). Ель – символ бога атмосферы Куазя/Квазя

(от удм. куа – молельный дом и азь – перед, т. е. «тот, кто находится перед святилищем»). Береза – символ бога земли Каддысина (от удм. «кылдись» – созидающий, творящий). Поклонение деревьям выражалось и в том, что дерево само могло стать «святилищем» и хранителем «воршудных святынь»: в естественное отверстие ствола (дупло) прятались родовые обереги – крыло рябчика (небо), хвост белки (между небом и землей), челюсть щуки (вода). Деревья Луда были своеобразными «антеннами» – посредниками между миром людей и миром божеств: у каждого удмурта было «свое» священное дерево, через которое он обращался к богу. Визуальный принцип: в данной гипотезе экспозиция также физически разбивается на две составляющие: первый зал – это священная «роща Луд», второй зал – «куала». Переход между ними – узкая вертикальная щель, имитирующая просвет между стволами деревьев. Визуальный прием: визуальное «погружение» осуществляется за счет буквального воспроизведения в пространстве ключевых элементов рассказываемой истории: в зале «роща Луд» – «вырастают» деревья, зал «куала» – остается чистым белым помещением без окон. «Путешествие» внутри визуализированной истории напоминает долгое блуждание в лесных дебрях и выход на светлую просторную опушку, к святилищу. В темном «лесу» человеку помогают ориентироваться светящиеся «дупла», хранящие визуализированную графически сложную, многосоставную историю рода-предшественника. «Куала» встречает яркими насыщенными образами, которые возникают как «зрительные галлюцинации», рождаемые после взгляда на ослепляющее солнце «священного места».

Сценарий: визуальный диалог выстроен таким образом, что в начале экскурсионного маршрута посетитель попадает в «священную рощу Луд». Каждое «дерево» в этой чаще хранит в своем «дупле» историю давно ушедшего человека, его молений, чаяний. Зритель проникается историями множества людей, рассказанных деревьями. Выйдя к «опушке» и проникнув в «куалу», человек формирует в своем сознании из отрывочных историй цельную картину – жизнь целой эпохи пролетает перед его глазами. И жизнь начинается буквально «с чистого листа» – с чистых белых стен «святилища», где она начиналась и заканчивалась у далеких-далеких поколений. Резюмируя: «куала» – это линейная история с очень простым экспозиционным сюжетом – соединением двух контрастов. Но на фоне этого буквального контраста фигурируют сложные графические фольклорные образы-знаки, обращенные напрямую к подсознанию зрителя. Таким образом, «визуаль-

ный диалог» с посетителем построен на основе «символизма» – в зависимости от месторасположения объекты также могут менять свое значение [5–9].

Гипотеза №3 – «Дыхание». В основу визуального приема положено субъективное представление автора данной работы о взаимоотношениях «миров» – «прошлого» и «настоящего» (мир архивации – мир проживания), «творца» и «творения» (мир человека – мир вещи). «Мир прошлого» (первый экспозиционный зал) и «мир настоящего» (второй экспозиционный зал) – это миры-декорации. «Действующими лицами» становятся «мир человека» и «мир вещи» (сами посетители и представленные в коллекции экспонаты). Каждый «мир» движется по собственной орбите, подчиненной ритму жизни: «вдох – дыхание – пение – выдох» (рождение – взросление – расцвет – угасание). Препграда между мирами, делающая невозможным их взаимодействие, – стеклянные («ледяные») перегородки-порталы. Зритель вынужден сам искать ответ на вопрос, что сможет растопить «лед непонимания» между мирами? Визуальный прием: экспозиционная композиция здесь не подразумевает четкого разделения на два изолированных зала: зал «прошлое» и зал «настоящее» – светлые минималистичные пространства, отгороженные стеклянными дверями «портала», будто отражаются один в другом. Визуальной доминантой стал образ стеклянного портала-перегородки, разделяющего каждый из этих «миров», не позволяющего им прийти к взаимопониманию. На фоне светлого многократно отражающего пространства возникает облик «бесконечной вселенной», которую населяют сложные предметы, сложные люди, сложные истории.

Сценарий: люди, «погруженные» в одно время в этом «бесконечном» пространстве, видят друг друга сквозь стеклянные перегородки, видят множественные отражения – себя и других. «Путешествуя» по «вселенной» экспозиции, люди-наблюдатели начинают воспринимать друг друга как бесконечно далекие «миры» – каждый со своей сложной историей. Отражения соединяются, «растворяются», деформируются... Зритель ставится в положение «наблюдателя», презентуемая ему «прежняя повседневность» (предметы прошлого) рассматривается как «незнакомая реальность» (я тоже родом из прошлого). Каждый конкретный предмет в экспозиции живет своей «обыденной» жизнью, но за счет того, что восприятие каждой «обычной» истории сутобо субъективно, экспозиция каждый раз прочитывается по-новому. «Барьер» между мирами рушится, когда посетители проходят ворота центрально-

го портала и оказываются в чистом белом зале. Оглядываясь назад – видят все те же силуэты «в экране», оглядываясь друг на друга – такие же сложные, но такие близкие «миры», открытые диалогу. Итог: «дыхание» – это формализованная история с заикленным экспозиционным сюжетом. «Визуальный диалог» с посетителем многомерно усложнен за счет «заикленности» каждого графического образа (посредством отражения).

Рабочая гипотеза – «Игра контрастов». Так как основной мотив краеведческой экспозиции – взаимодействие множества «миров» (мир человека–общества–обществ и мир вещей), то выделяются два экспозиционных пространства-противоположности: «роща Луд» и «Куала». Светоцветовое решение основано на традиционной палитре удмуртов, где каждому ярусу мироздания соответствовал свой цвет: нижнему – черный, среднему – красный, верхнему – белый. «Роща Луд» – черное пространство, это плодородные почвы, рождающая земля. «Куала» – белое пространство, это место духовного перерождения, преображения. Световые акценты (теплый подтон света) – «маяки» в средней плоскости мироздания, которые ведут человека к небу – к богам. «Роща Луд/ Black Vox» – это экспозиция. Черное пространство лесной чащи, заряжающая энергия. Лес – это место, с которым связана вся жизнь удмуртов (удмурт в переводе и есть «человек леса»): удмурты «вышли из леса», деревья связывают их с богами, после смерти душа человека поселяется в древесный ствол. Здесь сосредоточен основной массив экспонатов, архивных плоских и медиа-материалов, происходит знакомство с мифотворчеством и историей Игринского района. «Деревья» – это стелы со светящимися экранами, транслирующими медиа-контент (причем экраны «защиты» внутрь стел и просматриваются через круглое отверстие-«дупло»). Цветовое и световое решение создает визуальное и эмоциональное ощущение присутствия в настоящем лесу. Посетитель, насыщенный впечатлениями, глубоко погруженный в тему, «выходит из леса» и попадает в куалу. «Vox 0» – это переход между экспозицией и студией. Виртуальное пространство, точка слома (по аналогии со стеклянным порталом в Гипотезе №3 «Дыхание») – стеклянная перегородка, зрительно отделяющая посетителя от пространства куалы. «Куала/ White Vox» – это студия. Белое пространство святилища, разряжающая энергия. Куала – это священное место, где вся жизнь – от рождения, инициации, вплоть до смерти – пролетает перед глазами, как кинолента. Это «место выдоха», место для общения, творчества, «подведения итогов» первой экскурсионной части. Стены –

экраны. У каждой своя функция. Фронтальная просматривается сквозь «щель» – видеофиксация гигантских поющих черно-белых лиц (материалы фольклорных экспедиций), боковая – 17 анимированных базовых мифов удмуртов. Планируется реализация технологии караоке с функцией записи голосов посетителей и генерирования сложного многосоставного напева (по аналогии с хором). Здесь посетитель «переоценивает масштабы», мысленно «перезагружается», и нахлынувшие воспоминания «снимают» пелену с его глаз, он вдруг видит и осознает то, на что ранее не обращал внимания. Здесь предусмотрено проведение различного рода активностей (викторины, мастер-классы, дискуссии и т. д.).

Внутри предлагаемого контраста могут работать три сюжетные линии: «линейная» (символическая), «точка слома» (формальная) и «цикличность» (психоделическая). «Линейная» сюжетная линия состоит в символическом переходе посетителя из «леса» в «куалу». Акцент смещается в сторону более напряженного, формального сюжета – «точки слома» (Vox 0), привлекая внимание посетителя к моменту, когда народные традиции стали терять свою практическую значимость и перешли в разряд «экскурсионного материала». Третий, «циклический» вариант связан с предметностью: два параллельных сюжета – жизнь человека и жизнь вещи на службе у человека – объединены формулой цикличности: «вдох – дыхание – пение – выдох». Предмет также рождается в руках человека, проходит этапы совершенствования, «звонит» в работе и умирает. Посетитель оказывается в заикленном пространстве, каждый раз останавливаясь в одном из циклов, отражающем систему взаимодействий «человек – человек», «человек – общество», «общественные отношения», «человек – предмет», и переходя к логически следующему, каждый из которых также заиклен. Такой вариативный прием организации экспозиции помогает «зарифмовать» пространство – возникает система «точек активации»: вариативный порядок знакомства с экспозицией порождает различные «ритмические композиции». Процесс изучения демонстрируемых материалов – это путь вопросов, ассоциаций, который будит «генную память», формирует вовлеченность, способствует активизации познавательного процесса. Пусковыми механизмами взаимодействия посетителя с экспозицией, помимо визуального решения, становятся вербальные средства. В первом, «черном зале» – это звуки природных состояний: дождя, ветра, грозы, диалоги животного мира; во втором, «белом



Рис. 4. Открытие экспозиции «Время водит хоровод», Игринский районный краеведческий музей, Удмуртская Республика, октябрь 2019 г.

зале» – это голоса людей, пение, хоровое пение, многосоставные напевы.

«Игра контрастов» предполагает совмещение сразу нескольких трендовых решений в экспозиционном дизайне: иммерсивность (глубокое погружение в тему), психоделика (переворот восприятия), интерактивность, наличие сценария в пространстве экспозиции (образовательная функция), вариативность сценария (линейный, точка слома, цикличность), «вопросно-ответная» система организации и подачи материала, использование аудио-визуальных средств репрезентации, уход от традиционной «плоскостной» и линейной демонстрации объектов, трансформация историко-хронологической концепции экспонирования в сторону игровой (квест-культура), динамичный характер экспозиции. Зритель получает новые возможности для более глубокого погружения в тему, «ключ» к нестандартному восприятию и преодолению шаблона, а главное, полную свободу в выборе исследовательского маршрута.

Заключение

В современной музейной среде сформировался запрос на создание открытой, динамичной образно-пространственной экспозиционной системы, соответствующей ожиданиям потенциальной аудитории и предлагающей новые механизмы сохранения и презентации локальных традиций. Мы сталкиваемся с необходимостью удивить и заинтриговать посетителя, выделить музей в ряду подобных (музеев локальной истории), противопоставить «виртуальной» реальности «сверхинтересную» реальность «живого» музея, объединить понятия «науки» и «эстетического удовольствия», обеспечить глубокое поэтапное и эмоциональное погружение в экспозицию, создать эффект сопричастности, вовлеченности, усложнить коммуникацию через визуально-тактильный, аудио- и фоновый контакт.

Формирующийся запрос профессионального музейного и научного сообществ на перемены естественным образом ведет нас к междисциплинарному диалогу, позволяющему взглянуть на музейную практику с диаметрально настроенных профессиональных оптик и сгенерировать нестандартное решение. Язык экспозиции ориентируется на посетителя «нового типа» (и неизбежно формирует его) – эрудированного, требовательного, критически настроенного, нацеленного на исследование и широкий спектр возможных интерпретаций. Наша иммерсивная аудиоэкспозиция – это не то место, где звучат авторитетные ответы для пассивных слушателей. Это место, где звучат вопросы – умные вопросы, формирующее активность и вовлеченность. Это новый, «открытый», пластичный формат экспозиции музея, которая не просто архивирует знания, а непрерывно их накапливает и открывает посетителю в виде перманентного энергичного диалога. Формат, который объективно (с должной скоростью, точностью) отражает происходящие в обществе XXI в. изменения, формирующуюся «культуру вопросов» [10].

Благодарности: Благодарим АНО «Творческое объединение «КАМА рекордз», Игринскую районную администрацию и Игринский районный краеведческий музей за многолетнее партнерство и реализацию проектной концепции.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Shlienкова E., Yuminov A., Yuminova O. Co-participation, Synchronization, and Improvisation. Phenomenon of Sep Community and its Humanitarian Practices. XVII Mezhdunarodnyy forum "Le Vie dei Mercanti". Vsemirnoe nasledie i dostoyanie. Kul'tura. Kreativnost'. Zagryaznenie [XVII International Forum "Le Vie dei Mercanti". World Heritage and Legacy. Culture. Creativity. Contamination]. Roma, Proceedings-Gangemi Editore SpA, June 6-8 2019, pp.1191-1200.

2. президентские гранты.рф.
3. Герчук Ю. Эффект присутствия. М.: Арт-Волхонка, 2016. 416 с.
4. Жилыев А. Авангардная музеология. М.: V-A-C press, 2015. 510 с.
5. Айхенвальд А.Ю., Петрухин В.Я., Хелимский Е.А. К реконструкции мифологических представлений финно-угорских народов. М., 1982. 192 с.
6. Климов К.М. Ансамбль как образная система в удмуртском народном искусстве XIX-XX вв. Ижевск, 1999. 159 с.
7. Петрухин В. Мифы финно-угров. М., 2005. 463 с.
8. Бычков В., Маньковская Н., Иванов В. Триалог 2. Искусство в пространстве эстетического опыта: монография. М.: Прогресс-традиция, 2017. 472 с.
9. Владыкин В.Е. Религиозно-мифологическая картина мира удмуртов. Ижевск, 1944. 384 с.
10. Расшифровка аудиозаписи междисциплинарной дискуссии от 18.11.2018 // Сессия «Погружение» (Республика Удмуртия, с. Сеп, Центральный сельский дом культуры д. Сеп).

REFERENCES

1. Shlienikova E., Yuminov A., Yuminova O. Co-participation, Synchronization, and Improvisation. Phenomenon of Sep Community and its Humanitarian Practices. XVII Mezhdunarodnyy forum "Le Vie dei Mercanti". Vsemirnoe nasledie i dostoyanie. Kul'tura. Kreativnost'. Zagryaznenie [XVII International Forum "Le Vie dei Mercanti". World Heritage and Legacy. Culture. Creativity. Contamination]. Roma, Proceedings-Gangemi Editore SpA, June 6-8 2019, pp.1191-1200.
2. pgrants.ru

Об авторах:

ШЛИЕНКОВА Елена Викторовна

кандидат философских наук, доцент,
доцент кафедры инновационного проектирования
Самарский государственный технический университет
Академия строительства и архитектуры
443100, Россия, г. Самара, ул. Молодогвардейская, 244
E-mail: el.shlienikova@gmail.com

КАЙГОРОВОДА Христина Владимировна

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

3. Gerchuk Y. *Effekt prisutstviya* [Effect of presence]. Moscow, Art-Volkhonka, 2016. 416p.

4. Zhilyaev A. *Avangardnaya muzeologiya* [Avant-garde museology]. Moscow, V-A-C press, 2015. 510 p.

5. Aykhenvald A.Y., Petrukhin V.Y., Khelimsky E.A. *K rekonstrukcii mifologicheskikh predstavlenij finno-ugorskih narodov* [To the reconstruction of mythological representations of the Finno-Ugric peoples]. Moscow, 1982, pp. 163-192.

6. Klimov K.M. *Ansambly kak obraznaya sistema v udmurtskom narodnom iskusstve XIX-XX vv* [Ensembles as a figurative system in the Udmurt folk art of the 19th-20th centuries]. Izhevsk, 1999. 159 p.

7. Petrukhin V. *Mify finno-ugrov* [Myths of the Finno-Ugric peoples]. Moscow, 2005. 463p.

8. Bychkov V., Mankovskaya N., Ivanov V. *Triialog 2. Iskusstvo v prostranstve esteticheskogo opyta monografiya* [Triialogue 2. Art in the space of aesthetic experience]. Moscow, Progress-tradition, 2017. 472 p.

9. Vladykin V.E. *Religiozno-mifologicheskaya kartina mira udmurtov* [Religious and mythological picture of the world of the Udmurts]. Izhevsk, 1944. 384 p.

10. *Rasshifrovka audiozapisi mezhdisciplinarnoy diskussii ot 18.11.2018 // sessiya «Pogruzhenie» (Respublika Udmurtiya, s. Sep, Central'nyj sel'skij dom kul'tury d. Sep)* [Transcript of the audio recording of the interdisciplinary discussion of Session "Immersion", Republic of Udmurtia, Sep]. 18 November 2018 (in Russian, unpublished).

SHLIENKOVA Elena V.

PhD of Philosophy,
Associate Professor of the Innovation Design Chair
Samara State Technical University
Academy of Architecture and Civil Engineering
443100, Russia, Samara, Molodogvardeyskaya st., 244
E-mail: el.shlienikova@gmail.com

KAYGORODOVA Khristina V.

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

Для цитирования: 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.

For citation: Shlienikova 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.