

Е. В. ШЛИЕНКОВА
Х. В. КАЙГОРОВОДА

ОТ МУЗЕЯ ДО ПОСТМУЗЕЯ. ИММЕРСИВНАЯ СРЕДА КАК МЕТАПРОСТРАНСТВО ПОЛИЛОГА

FROM MUSEUM TO POSTMUSEUM. IMMERSIVE ENVIRONMENT
AS A METASPACE OF A POLYLOGE

Статья продолжает исследование принципов музейного проектирования, которое было посвящено таким феноменам, как «протомузей – иммерсия – празритель», визуальная природа иммерсивности и пространственно-чувственный опыт ее проживания. На данном этапе внимание уделено следующей типологии музеефицируемых сред: музей-на-перепутье (Новейшее время/ музей-театр, музей без стен, виртуальный музей) через переход от «музея – техноиммерсивности – зрителя» к «постмузею – иммерсивности – незрителю». Рассмотрена эволюция цифрового серфинга и построение интерактивных стратегий, конфликт технологической иммерсивности и когнитивных свойств психики зрителя: что происходит с ним внутри и вне цифровой среды? Особое внимание уделено повествовательной иммерсивности и роли музея в реализации новых «ритуальных» и «игровых» практик, способных составить конкуренцию философии дауншифтинга в попытке выйти из цифровой реальности, вернуть зрителю важнейшее чувство «проприоцепции» и присутствие в настоящем моменте.

Ключевые слова: музей, протомузей, постмузей, иммерсия, иммерсивность, техноиммерсивность, зритель, незритель, музейное проектирование, интерактивность, иммерсивные технологии

Иммерсивные технологии подразумевают пересмотр традиционных определений субъекта и объекта, ролевых отношений «автор-пользователь»: **ведущая роль отводится зрителю как полноправному участнику и создателю среды (носителю живого альтернативного видения – наполнение медийной составляющей).** Иммерсивная среда – метaproстранство полилога «автор-соавтор-среда-объекты-контекст», в котором обоснованно применение принципов сценографии. Знание типологии иммерсивных практик (от «прото-»: ритуальный танец, этно-ритуал, религиозные обряды, до «мета-»: представление для одного зрителя) – теоретическая основа для режиссиро-

The article continues the research of the principles of museum design, which was devoted to such phenomenon as “protomuseum – immersion – spectator” and the visual nature of immersiveness and the spatial and sensory experience of its living. At this stage, attention is paid to the following typology of museumified environments: museum-at-the-crossroads (Modern times/ museum-theater, museum without walls, virtual museum, etc.) through the transition from “museum – techno-immersiveness – spectator” to “postmuseum – immersiveness – non-spectator”. The evolution of digital surfing and the construction of interactive strategies, the conflict of technological immersiveness and the cognitive properties of the viewer’s psyche are considered: what happens to him inside and outside the digital environment? Particular attention is paid to the narrative immersiveness and the role of the museum in the implementation of new “ritual” and “game” practices that can compete with the philosophy of downshifting in an attempt to get out of digital reality, return to the viewer the most important sense of “proprioception” and presence in the moment.

Keywords: museum, protomuseum, postmuseum, immersion, immersiveness, techno-immersiveness, spectator, non-spectator, museum design, interactivity, immersive technologies

вания провокаций сознания на иллюзорное ощущение дистанции/ вовлеченности, контроля/ потери контроля над ситуацией, реальности/ виртуальности происходящего. Можно выделить несколько дизайн-прогнозов, способных повлиять на вектор развития принципов иммерсивности: право выбора – «эмансипированный зритель» (присутствие и отсутствие); уровень воздействия на ход диалога или на его смысл; границы воздействия (когнитивный контроль, дистанция, ответственность за информацию и интерпретацию); авторефлексия (допустимая субъективность). Музей становится равен многосерийно переживаемому опыту.

Музей – техноиммерсивность – зритель

Музей – «машина» для святилища

Круговая панорама (XVIII в.) признана прообразом современного визуального иммерсивного опыта. 14 мая 1793 г. на Лестер-сквер в Лондоне открыта первая в мире стационарная круговая панорама, позже появились передвижные варианты. Это были собирательные образы – художественное обобщение места (экзотические пейзажи колоний, виды известных европейских городов) в застывшем (задокументированном) моменте, батальные сцены.

Возникающий эффект погружения играл в таких случаях развлекательную роль (*коммерческая иммерсия*), наглядного воспитательного пособия, патриотического воспитания (истории военной славы нации), был удобен для стратегического планирования (*стратегическая/ тактическая иммерсия*) [1].

По мнению О. Грау, если первые иммерсивные среды (Вилла Мистерий) были только буфером между обыденным и сакральным, то панорама вышла за рамки создания атмосферы, стала паразитировать на природных свойствах человеческой психики (воображение, контроль, пространственные границы). Протоиммерсивные панорамы стали символическим

присвоением роли наблюдателя-обладателя, посетителя-завоевателя, подпитывающим чувство человеческого могущества [2].

Култ вещей в зарождающемся обществе потребления, давление «рекламной машины» [3] культуриндустрии превращает музей, стремящийся за трендами и посещаемостью, в цифровой аттракцион, ящик фокусника, десакрализованный бизнес-проект (рис. 1) [4].

Интерактивность как эксплуатация иммерсии

Первые опыты с интерактивностью связаны с распространением в 1970-е гг. кибернетики (наука о процессах информационного обмена и самоорганизации био-, киберсистемах и обществе как едином организме). О. Грау особенно выделяет возникшую возможность анимировать статичную панораму: иммерсивность – больше не «маркер «застывшего момента, а онтогенетическая история» [2]. Интерактивные машинные интерфейсы перевели акцент с тактильности на визуальность (например, 3D-симуляции): формула игры «если видишь – действуй» – захватывает зрение, стимулирует на быстрые действия по инерции, ограничивая при этом двигательные реакции/ заставляя приспособиться к издержкам технологии [1].

п р о т о _ м е т а



Рис. 1. Протометамузей. Десакрализация. Иммерсия стратегическая / иммерсия коммерческая, технологическая / онтогенетическая, манипуляция

Fig. 1. Protometamuseum. Desacralization. Immersion strategic/immersion commercial, technological/ontogenetic, manipulation

Если иммерсивность в изначальном своем определении – это стратегия по выявлению и многократному усилению области чувственного восприятия (при нахождении в иммерсивной среде задействованы в равной степени все органы чувств – зрение, слух, обоняние, осязание), то интерактивные системы разрабатываются с учетом конкретной физической активности пользователя (разнообразной по характеру и степени), которая является триггером для ответной реакции. Такой явный акцент на «машинную чувственность» заставляет серьезно задуматься о специфике и возможностях человеческого познания в новых пространственных отношениях («реконцептуализация» – результат переосмысления возможностей человеческого познания в новых пространственных отношениях) [1]. Отношения между субъектом и средой становятся горизонтальными: иммерсивность, подкрепленная интерактивными процессами, которые неподвластны контролю зрителя (о возможном присутствии которых он не всегда осведомлен), оборачивается властью машины, эксплуатирующей бессознательные реакции (рис. 2).

Философ Б. Массуми, рассуждая о сложившемся противопоставлении тела и машины в иммерсивных проектах архитекторов (Л. Спайброк, дуэт Диллер и Скофидо, Г. Линн), подчеркивает, что нелинейность работы мозга позволяет проектировщикам этот конфликт решать в пользу пластичных систем, уходить от статичных конструк-

ций, стать «инженерами опыта» (наблюдаемый повсеместно переход от «виртуальности» к «нейро-»). Э. Гудман также понимает интерактивность как «открытость системы» – возможность наслаивания новых связей, событий, отношений на уже существующие в проекте, вследствие активного соучастия зрителя [1].

Рассматривая современные интерактивные стратегии медиа-искусства, Р. Клуцински (куратор, критик) указывает, что любой такой проект строится вокруг одного из элементов-триггеров, создающих эффект вовлечения: интерфейс, кибертекст, программное обеспечение, перформанс/ постановка. В зависимости от того, какой из элементов преобладает, выделяется восемь стратегий:

- инструмент (интерфейс = генератор событий)
- игра (акцент – действие)
- архив (акцент – информация)
- лабиринт (гипертекст – имеет заданные границы)
- ризома (кибертекст – открытая мультисистема)
- система (многокомпонентная замкнутая система, независимая от зрителя)
- сеть (организует цепочку отношений)
- спектакль (событие + участники-наблюдатели) [5].

Только три стратегии базируются на непосредственной визуализации информации

п р о т о _ м е т а

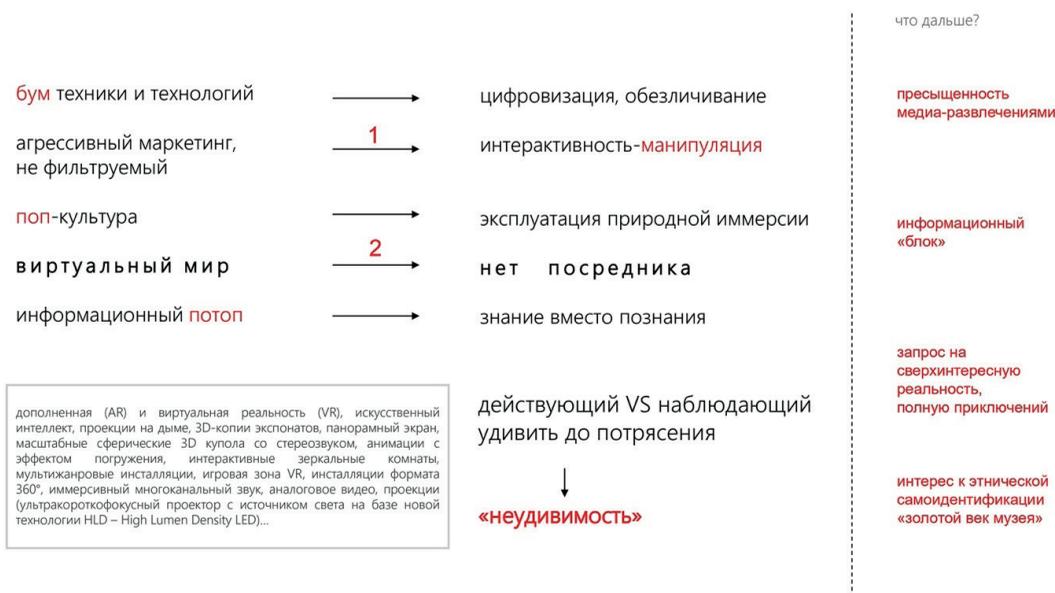


Рис. 2. Протометамузей. Виртуальный мир/ отсутствие посредника
 Fig. 2. Protometamuseum. Virtual World/No Intermediary

(архив, лабиринт и ризома), что, по мнению Клуцински, свидетельствует о сложившемся превалянии развлечения над функциональностью (data-as-display VS data-as-data) [5]. То есть *технологическая иммерсивность*, построенная на агрессивном интерактивном начале, становится механизмом намеренного давления на когнитивные свойства психики зрителя.

Цифровой зритель: внутри и вне цифровой среды

Тотальная информатизация, визуализация, сверхкоммуникация приводят к трансформации познавательных и пространственных механизмов человека: в пределах цифрового серфинга проявляются гибкость, сверхскорость, активная роль – искусственное воспринимается реальнее, чем действительное. Однако вне смоделированной среды наблюдается паралич мышления, пассивность, так как утрачена базовая психофизиологическая сцепка с реальностью, ослаблены фильтрационные когнитивные барьеры. В связи с этим все большее внимание научного сообщества привлечено к изучению опасностей, которые сопутствуют неконтролируемому распространению иммерсивных сред.

Сторонники когнитивной теории (Н. Авербух, Б. Величковский, А. Войскунский, Р. Роджерс) концентрируют внимание на пси-

хофизиологическом аспекте присутствия в смоделированной реальности, выводят понятие «когнитивного контроля» (развитый и низкий) – системы мета-когнитивных функций сознания человека (сборка, инициация, настройка сенсомоторных реакций и их подавление, координация, коррекция ошибок, обработка), которые и обеспечивают чувство присутствия в искусственной среде и эффективную работу с виртуальными сценариями. При этом уточняется, что именно от глубины восприятия (степени контроля) отдельного субъекта зависит успех любого произведения, в том числе иммерсивного действия: т. е. доминантой в отношении среда–зритель является воспринимающий субъект, в сознании которого и разворачивается основное иммерсивное действие (в зависимости от качества субъективного опыта) (рис. 3).

Факторами, которые определяют взаимосвязь когнитивного контроля и ощущения включенности, являются: степень иммерсивности среды и естественность разработанного для нее сценария. Чтобы полноценное чувство присутствия возникло в низкоиммерсивной среде (со слабой интенсивностью переключений), субъект должен обладать развитым контролем. Высокоиммерсивные среды отличает продуманная система зрительных переключений и визуальных стимулов, которая позволяет даже при низком когнитивном контроле обе-

**р а з р а б о т а н н о с т ь
п р о б л е м ы**



Рис. 3. Разработанность проблемы. Технологический / психологический музей
Fig. 3. Development of the problem. Technological/Psychological Museum

спечить выраженное ощущение погружения: так, например, при подавлении зрительной активности и усилении сенсорно-моторной или акустической – чувство присутствия заметно усиливается. Также отмечается, что в случае, если среда излишне активно дезориентирует сенсомоторную координацию – возникает симуляторная болезнь: ослабление когнитивного контроля, приводящее к усилению иллюзии присутствия в пространстве, что чревато возникновением различного рода технологических зависимостей и потерей базовой психофизиологической сцепки с реальностью [6-8].

Постмузей – иммерсивность – незритель

Театр в музее и музей-театр

Агрессивное развитие культуриндустрии по бизнес-типу, т. н. эпоха переживаний, привело к деформации институционального опыта музея, который пытается встроиться в конкурентные отношения – отвоевать угасающее внимание публики, пресытившейся виртуальными аттракционами, жаждущей сверхинтересной реальности. Ответом на вызов становится оформление синтетической игровой формы музей-театр, активно эксплуатирующей сценические и перформативные практики (рис. 4).

Г. Кальеха и Р. Биггин, говоря об иммерсивном театре, утверждают, что термин «иммерсивность» имеет отношение непосредственно к форме произведения (например, спектакля), а субъективное восприятие события посетителем – уже за рамками термина. Они также разводят понятия «иммерсивный театр» (как жанр) и «иммерсивный опыт» (временное изменение состояния сознания) [9, 10].

Выделяют три типа иммерсивности по отношению к сценарному моделированию: «immersion as absorption» (иммерсивность как поглощение), «иммерсивность как перенос» [10] (Г. Кальеха) и «тотальная иммерсивность» [11] (Дж. Мэчон). Первый тип – о «вовлечении вообще... в любую среду, через любые каналы восприятия» [10, с. 23], когда связь субъекта и среды – пассивна: т. е. только среда оказывает воздействие на восприятие, восприятие же человека не может изменить среду. Второй тип, помимо поглощения, включает в себя активное взаимодействие «коммуникационных элементов» и пользователя (интерактивность), которое и формирует это ощущение переноса в иную реальность (например, виртуальную – без физического присутствия) [10, с. 27]. Третий тип – подразумевает обязательное физическое присутствие в среде, помимо ментального [11, с. 63].

М е т а



Рис. 4. Метамузей. Виртуализация сакрального. Иммерсия повествовательная, метаиммерсивность (проприоцепция)?

Fig. 4. Metamusey. Sacred virtualization. Immersion narrative, meta-immersiveness (proprioception)?

Иммерсивность на грани «мета-»

Неопостмодернизм/ послесовременность параллельно развивает антонимичное направление внедрения иммерсивности: т. н. музей без стен, который от развлекательной функции уходит к трансляции неосязаемых духовных ценностей. Здесь возможным становится отказ от вещи и места в их традиционных трактовках: смещается акцент с материального, сакральное виртуализируется и буквально становится бесстелесным.

Решающую роль в приручении технологии на данном этапе играет аксиологическая потребность человека, поиск способов визуализации и трансляции духовных ценностей (сверхбиологическое усложнение). Особенное значение на данном этапе приобретает музейная архитектура: здание музея становится предметом искусства: происходит идеологическое возвращение к образу первых протоиммерсивных сред, которые еще до момента знакомства с коллекцией вовлекают созерцателя в атмосферу сакрального.

Научность и эстетическая составляющая объединяются в единую смысловую систему, точность и интерпретация взаимодополняют и усиливают друг друга. Визуальные эффекты (традиционные и новаторские) преследуют цель создать пространственно-временной сценарий ощущений, обеспечить индивидуальный подход к каждому посетителю. Это становится возможным, когда к процессу проектирования относятся с пониманием, что музей – комплексный объект: научная, художественная, инженерная концепции должны быть согласованы и уточнены в прямом контакте с музейным сообществом и потенциальной аудиторией. Необходимо формировать междисциплинарные команды, где дизайнер будет связующим звеном, удерживающим целостность объекта. Важно органично соединить в игровом сюжете мультимедийные планы (в т. ч. аудио), переключения между информативными слоями, продумывать сценарии мультисенсорного опыта, выдерживать баланс между игрой, обучением, развлечением [3].

Уставший человек играющий

Человек XXI века – века визуальной культуры, цивилизации видения/ образов (А. Горных, А. Усманова) – измученный неопределенностью и скоростью «информационного потока», заигравшийся в цитаты, вновь возвращается к динамичному аудиовизуальному и синтетическому представлению информации (как, например, корпорамузыка в первобытном дей-

стве, психоакустика и аромадизайн, светомузыка в литургической драме – эффекты, позволяющие усилить воздействие звука – «экспоната», который нельзя непосредственно увидеть) [4]. Речь идет о подкреплении визуальных образов протоиммерсивными/ дотехнологическими эффектами, обоснованной многоуровневости (М. Кастельс, В. Боров, М. Каган). Всеобщее увлечение виртуализированными средами, новыми медиатехнологиями соседствует с философией дауншифтинга – бегства от цифровой реальности, увлечением экологией сознания – поиск присутствия в настоящем моменте, состояния проприоцепции (ощущение собственного тела в пространстве).

Изменились способы восприятия и обработки информации, возникла глобальная усталость от агрессивного однослойного, нефилтρουемого зрительного опыта. Востребована продуманная, функциональная многослойность, многосложность в организации пространства, способствующая заземлению, перезагрузке, снятию напряжения от информационного давления. В. Вундт («Введение в психологию») и Р. Арнхейм («Искусство и визуальное восприятие») выделяют следующие сценарии визуальных практик, затрагивающих все уровни чувственно-эмоциональной связи человека и среды:

- осязательный (тактильные ощущения: материя, фактуры);
- подпороговый сигнал (световой оформление);
- структурный тип (индивидуальное сенсорное поле – архитектурное решение).

Музеи могут обратить внимание на такие эмоциогенные практики, которые позволяют перейти от сверхдоступного информирования к непосредственной коммуникации, совместному выстраиванию сюжета [3]. Следует понимать, что посещение музея для современного «человека уставшего» – это, скорее, про ритуал перезагрузки, переключения, особенного эмоционального опыта, так как всю необходимую информацию можно почерпнуть в Сети – она уже не так ценна, как подобные игровые практики, включающие в сверхинтересную реальность, которая более контактна и качественна, чем виртуальная.

П. Ариезо – сторонник нарративного подхода к проектированию выставочных пространств – подчеркивает, что музейная история должна быть выдержана в эмоциональном напряжении (методы драматургии: свет, звук и т. д.), чтобы посетитель мог действительно почувствовать себя ее частью, и знания, подкрепленные эмоциями, эффективнее сохранились бы в многозадачной памяти. Однако качество информационного наполнения при такой

методологии должно быть самым тщательным образом проработано (тема, заголовки, иллюстративный ряд, слоги чтения/ линейное, кросс-). Иммерсивность становится «повествовательной» [3].

Вывод. Иммерсивный музей в новой пост-цифровой идеологии становится органичным синтезом подлинности (пространства, артефактов, ощущений) и медийных расширений, которые позволяют запустить и предельно обострить эмоциональный опыт, акцентируя внимание на наличии у зрителя сенсорно-моторных и аудиальных степеней восприятия, восстановление физической связи с реальностью, ощущения присутствия здесь и сейчас. Это основа новой степени осознанности, т. н. экологии сознания (одна из ключевых парадигм современности).

Музей должен перестраиваться от избыточного информирования к буквальному «осязанию» социальной действительности. Главные задачи проектировщика иммерсивной среды – выстроить реалистичный сценарий, продумать систему различного типа переключений, определить допустимую степень влияния зрителя на объекты среды, выдержать баланс между погружением и потерей чувства реальности. Иммерсивные инструменты, позволяющие музею-на-перепутье оставаться актуальным, эффективно взаимодействовать с аудиторией: мифопроектирование и мифорефлексия (художественное проектирование экспозиционного образа), сценарное моделирование и игровая драматургия (образно-сюжетное построение экспозиции), цифровой сторителлинг (проектирование визуально-тактильных и аудиальных переключений).

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Дeryugina O. Иммерсивные и интерактивные среды // Центр экспериментальной музеологии [Электронный ресурс]. URL: redmuseum.church/derugina-environments (дата обращения: 08.12.2019).
2. Grau O. Виртуальное искусство: от Иллюзии до Погружения. Mitt-Press, 2003. 430 с.
3. Музей в цифровую эпоху: Перегрузка [Электронный ресурс]. URL: mmbook-hse.ru/books/27/about/ (дата обращения: 29.06.2020).
4. Шлиенкова Е.В., Кайгородова Х.В. Протомузей – иммерсия – празритель. Визуальная природа иммерсивности. Пространственный и чувственный опыт // Градостроительство и архитектура. 2023. Т.13, № 1(50). С. 158–165. DOI: 10.17673/Vestnik.2023.01.20.
5. Клущински Р. Стратегии интерактивного искусства // Journal of Aesthetics & Culture, 2010.
6. Авербух Н.В. Психологические аспекты феномена присутствия в виртуальной среде // Вопросы психологии. 2010. № 5. С. 105–113.
7. Величковский Б.Б., Гусев А.Н., Виноградова В.Ф., Арбекова О.А. Когнитивный контроль и чувство присутствия в виртуальных средах // Экспериментальная психология. 2016. Т. 9, № 1. С. 5–20.
8. Войскунский А.П., Меньшикова Г.Я. О применении систем виртуальной реальности в психологии // Вестник Московского университета. 2008. Т. 14, № 1. С. 22–36.
9. Biggin R. Immersive Theatre and Audience Experience. London, 2017. P.1, 27.
10. Calleja G. In-Game: From Immersion to Incorporation. London, 2011. P.23, 27.
11. Machon J. Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance. London, 2013. P. 63.

REFERENCES

1. Deryugina O. Immersive and Interactive Environments. *Centr jeksperimental'noj muzeologii* [Center for Experimental Museology]. Available at: redmuseum.church/derugina-environments (accessed 8 December 2019).
2. Grau O. *Virtual'noe iskusstvo: ot Illjuzii do Pogruzenija* [Virtual Art: From Illusion to Immersion]. Mitt-Press, 2003. 430 p.
3. *Museum in the Digital Age: Reboot*. Available at: mmbook-hse.ru/books/27/about/ (accessed 29 June 2020).
4. Shlienkova E., Kaygorodova Kh. Protomuseum – Immersion – Proto-spectator. Visual Nature of Immersivity. Spatial and Sensual Experience. *Gradostroitel'stvo i arhitektura* [Urban Construction and Architecture], 2023, vol.13, no. 1 (50), pp. 158–165. (in Russian) DOI: 10.17673/Vestnik.2023.01.20.
5. Klushinsky R. Interactive Art Strategies. *Journal of Aesthetics & Culture*, 2010.
6. Averbukh N.V. Psychological Aspects of the Phenomenon of Presence in a Virtual Environment. *Voprosy psihologii* [Questions of psychology], 2010, vol. 5, pp. 105–113. (in Russian)
7. Velichkovsky B.B., Gusev A.N., Vinogradova V.F., Arbekova O.A. Cognitive Control and the Sense of Presence in Virtual Environments. *Jeksperimental'naja psihologija* [Experimental psychology], 2016, vol. 9, no. 1, pp. 5–20. (in Russian)
8. Voiskunsky A.P., Menshikova G.Ya. On the use of virtual reality system in psychology. *Vestnik Moskovskogo universiteta* [Bulletin of the Moscow University], 2008, vol. 14, no. 1, pp. 22–36. (in Russian)
9. Biggin R. Immersive Theatre and Audience Experience. London. 2017. P.1. 27.
10. Calleja G. In-Game: From Immersion to Incorporation. London. 2011. P. 23. 27.
11. Machon J. Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance. London. 2013. P. 63.

Об авторах:

ШЛИЕНКОВА Елена Викторовна

кандидат философских наук, доцент,
и.о. декана Высшей школы искусств и дизайна
Национальный исследовательский Нижегородский
государственный университет им. Н.И. Лобачевского
603022, Россия, г. Нижний Новгород, пр. Гагарина, 23
E-mail: shlienkova.ev@unn.ru

SHLIENKOVA Elena V.

PhD in Philosophy, Associate Professor, Acting Dean
of The Higher School of Arts & Design
National Research Lobachevsky State University
of Nizhny Novgorod
603022, Russia, Nizhny Novgorod, Gagarina Ave., 23
E-mail: shlienkova.ev@unn.ru

КАЙГОРОДОВА Христина Владимировна

фрилансер, 3D-дизайнер
443081, Россия, г. Самара, ул. Стара-Загора, 46
E-mail: kayhv@mail.ru

KAYGORODOVA Khristina V.

Freelancer, 3D designer
443081, Russia, Samara, Stara-Zagora str., 46
E-mail: kayhv@mail.ru

Для цитирования: Шлиenkova Е.В., Кайгородова Х.В. От музея до постмузея. Иммерсивная среда как мета-пространство полилога // Градостроительство и архитектура. 2024. Т. 14, № 1. С. 157–164. DOI: 10.17673/Vestnik.2024.01.18.

For citation: Shlienkova E.V., Kaygorodova Kh.V. From Museum to Postmuseum. Immersive Environment as a Metaspace of a Polyloge. *Gradostroitel'stvo i arhitektura* [Urban Construction and Architecture], 2024, vol. 14, no. 1, pp. 157–164. (in Russian) DOI: 10.17673/Vestnik.2024.01.18.