

САНКТ–ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Чернова Елизавета Андреевна

Выпускная квалификационная работа

Средовой подход как методика проектирования интерактивного музейного пространства (на примере Краеведческого музея «Дом Помора» г. Кемь, Республика Карелия.)

Уровень образования: магистратура
Направление 54.04.01 «*Дизайн среды*»

Научный руководитель:

Старший преподаватель ООП «Дизайн среды» СПбГУ, член Союза дизайнеров России, член Санкт-Петербургского союза дизайнеров,
Витковская Светлана Владимировна

Рецензент:

Преподаватель кафедры Дизайна архитектурной среды СПбГАСУ, член Санкт-Петербургского союза дизайнеров
Яковлева Ксения Сергеевна

Санкт-Петербург

2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	3
Глава 1. Анализ роли интерактивности в современном музейном пространстве.....	10
1.1 Понятие “музей” и “музейное пространство”	10
1.2. Интерактивные методы создания музейных пространств и их роль в сохранении культурного наследия.....	15
1.3 Современные принципы проектирования интерактивных музейных и выставочных пространств на примере отечественных и зарубежных аналогов	20
Выводы по главе 1.....	28
Глава 2. Анализ развития потенциала интерактивного музейного пространства для привлечения аудитории к культуре Северных народов России.....	30
2.1. Уникальность культуры поморских поселений и исторический анализ г. Кемь.....	30
2.2 Исторический анализ, места притяжения и предпосылки для создания музея в городе Кемь.....	36
2.3. Потенциал и ресурсы развития интерактивного музейного пространства в г. Кемь.....	42
Выводы по главе 2.....	49
Глава 3. Концепция формирования интерактивного музейного пространства	50
3.1. Формирование образного решения проекта.....	50
3.2. Проектное предложение и функциональное зонирование интерактивного музейного пространства “Дом Помора”	52
3.3.Сценарное решение интерактивного пространства.....	61
Выводы по главе 3.....	66
Заключение.....	67
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	69
ИНТЕРНЕТ ИСТОЧНИКИ.....	72
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	76

Введение

Работа посвящена проблеме организации интерактивного музейного пространства на примере Краеведческого музея “Дом помора” в г. Кемь, Республики Карелия.

Проблема развития культуры и сохранения наследия Русского Севера заключается в географическом расположении, суровыми природными условиями и особенностями расселения, решением которой занимается общественность и местная администрация, однако данная задача не может быть решена одним стремлением местного населения. В связи с дефицитом финансирования культуры остаются вопросы сохранения музейных ценностей и музейной жизни, а также неосуществленные планы туристического развития в регионах. В дальнейшем регион может ожидать опасность нарушения культурной преемственности, общей стандартизации культуры и быта; под угрозой исчезновения находятся многие центры народного творчества и ремесел и традиционная культура народов Севера в целом.

Данное исследование опирается на анализ современного состояния, актуальных проблем и перспектив средового развития музейного пространства “Дом Помора” на примере города Кемь в Республике Карелия - столице карельского Поморья. Это место считается отправным пунктом на Соловки, имеет архитектурные достопримечательности, такие, например, как уникальный деревянный Успенский собор. Кемь входит в состав городов Русского Севера с этно-локальными культурными группами коренного русского населения – поморов, пудожан, заонежан [40].

Главным центром по продвижению проектов для привлечения общественности является Краеведческий музей “Поморье”, который нацелен на репрезентацию культурной идентичности города и сохранение нематериального наследия поморов. Под термином «идентичность» (англ. - identity, лат. - identitás), чаще всего понимают совокупность городских смыслов, обеспечивающих идентификацию жителей через сравнение с городом при помощи значимых для

человека символических средств (образов, кодов, концептов, и пр.). Идентичность формируется с помощью определения символической связи между городом и личностью; модифицируясь под влиянием процесса конструирования городских смыслов [20].

В 2017 году Указом Президента РФ Кемский район вошел в арктическую зону. Наследие этой области имеет уникальный характер и в целях его сохранения необходима разработка социальных проектов и комплексных программ по возрождению исторической среды¹.

На сегодняшний день *«Стратегия государственной культурной политики на период до 2030 года»*² содержит идеи развития культурной политики, главные из которых сохранение и актуализация духовно-нравственных ценностей, а также повышение эффективности работы музеев и учреждений культуры, через увеличение процента источников финансирования и внебюджетных средств. Также из документа следует, что проект нацелен на применение в краеведческих экспозициях современных интерактивно-информационных технологий для привлечения молодежной аудитории [19].

В данный момент в рамках проектов развития культурной среды в больших и малых городах России происходит глобальная застройка музеев или их реновация для привлечения внимания как учащихся и их родителей, так и местных жителей города к историческому прошлому местности [34].

*Концепция развития музейного дела в Республике Карелия на период 2023 - 2034 гг.*³ предполагает право на свободный доступ к информации, содержащейся в открытых фондах музеев, пользование учреждениями культуры и современным оборудованием, участие в культурной жизни. Из этого следует, что существует необходимость в новых способах презентации исторического прошлого регионов в музеях.

¹ «О Стратегии развития Арктической зоны Российской Федерации и обеспечения национальной безопасности на период до 2035 года»

² Стратегия развития деятельности музеев в Российской Федерации на период до 2030 года

³ Методические рекомендации по модернизации муниципальных музеев на основе модельного стандарта деятельности муниципального краеведческого музея (в рамках Национального проекта «Культура»). Утверждены Минкультуры РФ 11.07.2022.

Исследование концепции создания музейного пространства через интерактивность видится перспективным аспектом в сфере дизайна среды. Востребованность разработки средового подхода в данной сфере проявляется все больше в связи с тенденцией к комплексному формированию общественных пространств на территории Русского Севера.

Актуальность темы исследования обусловлена:

- задачами сохранения исторического наследия и культурной идентичности;
- социальным запросом жителей города Кемь в самоидентификации;
- потенциалом музейного пространства стать местом притяжения в городе Кемь;
- стратегией развития музейных пространств в малых городах России, на территории Карелии и Русского Севера;
- востребованностью эффективных научно-практических подходов к развитию музейного пространства в контексте активного этапа появления современных методов презентации информации;
- потенциалом средового подхода в концептуальном моделировании и дизайн-проектировании интерактивных пространств.

Степень изученности проблемы:

С появлением инновационных технологий возросла потребность в быстрой передаче и получении информации. Для создания современного музейного пространства нужно учитывать такие характеристики, как: визуальная привлекательность; функциональность; информативность; интерактивность; уникальность; трансформирование; продуманность освещения; современность.

Однако в данный момент создание в музейном пространстве “интерактивности” зависит от территориального местоположения и размера пространства музея.

Выявлены *проблемы*, на решение которых будет направлено исследование:

- устаревшая подача информации и материала краеведческого музея;
- отсутствие единой концепции и стилистики;
- необходимость в формировании привлекательного образа у туристов и

местных жителей.

Мало исследований, посвящённых созданию четкой концепции по преобразованию краеведческих музейных пространств в России с точки зрения дизайна, с помощью которой конкретный объект должен стать частью стратегического плана развития города.

Теоретической базой исследования послужили научные работы различных направлений:

- с точки зрения *эффективности среды обучения в музее при использовании интерактивности* и организации педагогического процесса - источниками послужили публикации Караманов А. В., Артемов Е. Г. [1];
- с точки зрения *сохранения культурного наследия* (ИКН), Корниенко С.И., Кирьянов И.К., Гагарина Д.А. Власова О.В. рассматривают ограниченность выставочного пространства музеев и *локальный территориальный доступ к учреждениям*; и предлагают использование виртуальной музейной среды для доступности к предметам культуры [12];
- в статье Косых Е.С. , Чигрина А.И. [13] рассматривается *метод контент-анализа и метод синтеза*. Авторы советуют разнообразить форму выставочного пространства в соответствии с меняющимися условиями образовательного пространства и социальной среды - использовать интерактивные методики. Предлагается при проектировании экспозиции вырабатывать *единую концепцию и строго придерживаться общей темы*; отражать работу музеев на страницах музейных сайтов, делая эти сайты актуальными и действенными;
- в статьях Потаповой С.А., Зотова Т.А. рассматриваются ключевые характеристики технологий «живого музея» как принципа построения музейно-экспозиционного пространства. Производится дифференциация современных форм культурно-образовательной деятельности [22, 8]. Также в статье Прокудиной Д. А. и Прокудиной Е. К. описывается потенциал создания “живого музея” в сохранении и популяризации культурно-исторического наследия. Авторами очерчен круг проблем,

возникающих вследствие трансформации музея в современной экономике впечатлений [23].

В соответствии с темой диссертации выстроена логика изложения материала, определены объект и предмет исследования, гипотеза, обозначены цели и задачи.

Гипотеза: Проектируемое интерактивное музейное пространство Краеведческого музея “Дом Помора” будет способствовать сохранению нематериального культурного наследия северных народов России посредством дизайн-проектирования.

Предмет: Интерактивный краеведческий музей “Дом Помора” в г. Кемь.

Объект: Интерактивность музейных пространств.

Цель исследования: Методика проектирования интерактивного музейного пространства в контексте средового подхода.

Задачи исследования:

- Проанализировать понятийный аппарат в области музея и выявить функции музейного пространства;
- Изучить интерактивные методы создания музейных пространств и подтвердить роль интерактивности для сохранения культурного наследия в музейных пространствах;
- Изучить современные принципы и практический опыт в проектировании интерактивных музейных и выставочных пространств с целью выявления методов трансляции культурного наследия с точки зрения дизайна среды;
- Проанализировать культурные особенности поморов и музейев, в которых представлена поморская культура;
- Изучить объект проектирования, места притяжения, предпосылки для создания музея и проанализировать историю г. Кемь;
- Исследовать потребности целевой аудитории и определить целевую аудиторию для объекта проектирования;

- Описать потенциал и ресурсы развития музейного пространства в г. Кемь, проанализировать проекты, направленные на развитие малых городов и поселений республики Карелия.
- Сформировать образное решение проекта;
- Разработать концепцию формирования интерактивного музейного пространства и создать методику применения средовых сценариев;
- Дать проектные предложения по пространственной организации интерактивного музейного пространства.

Границы исследования:

- в территориальных границах – город Кемь, Кемский район и республика Карелия;
- в хронологических границах:
 - для объекта исследования – начало XXI века
 - для предмета исследования – конец XIV - начало XXI века

Научная новизна:

Выявлена методика проектирования интерактивного музейного пространства, которые в дальнейшем будут способствовать разработке проектов по сохранению нематериального культурного наследия северных народов России.

Методы исследования базируются на системном подходе к объекту и предмету исследования:

- методы эмпирического исследования (фотофиксация, сравнения, наблюдения);
- методы теоретического исследования (анализ, моделирование, исследование механизмов функционирования и развития);
 - архивное исследование;
 - иконографическое исследование;
 - графические методы разработки типологических и функциональных моделей объектов и схем;
 - концептуальное моделирование (сценарное, объемно-пространственное);
 - теоретическое и компьютерное моделирование.

Апробация исследования:

В ходе исследования были написаны тезисы “Методы создания среды интерактивного музея как способ сохранения нематериального культурного наследия”, находящиеся в публикации.

Структура диссертации:

Диссертация представлена в одном томе, включающим в себя Введение, три главы, Заключение, Приложение, Список литературы. Общий объем текста – (68 страниц).; список литературы насчитывает (50) наименований; количество иллюстраций в приложении – (48).

Глава 1. Анализ роли интерактивности в современном музейном пространстве

1.1 Понятие “музей” и “музейное пространство”

В условиях общей глобализации прослеживается стремление общества к сохранению культурной памяти и эту функцию выполняют музеи. Одновременно с этим сам музей переживает кризис самоидентификации. Устав Международного совета музеев (ИКОМ) 1989 г. утвердил формулировку понятия «музей»: «Музей является постоянным некоммерческим учреждением, служащим делу общества и его развития, доступным широкой публике, занимающимся приобретением, хранением, исследованием, популяризацией и экспонированием материальных свидетельств о человеке и среде его обитания в целях изучения, образования, а также для удовлетворения духовных потребностей» [42]. В данном определении термина главными факторами осуществления музейной деятельности можно выделить осуществляемые им функции.

Федоров Н. Ф. в своем определении о музее (архиве, библиотеке) раскрывает понятие как «собор лиц» или «социальный институт», структуру которого автор представляет в виде системы из двух взаимодействующих между друг другом элементов: субъекта предложения (производителя продукта) и субъекта спроса (потребителя) [18]. Автор выделяет существование возможности восстановления прошлого только у потребителя музейных документов.

С течением времени, музей начинает ориентироваться на запросы посетителя, а человек становится ключевым объектом в музейной коммуникации. В середине 2000-х. гг. возросла популярность нематериальному культурному наследию и понятие «музей» приобретает дополнительные формулировки: «Музей отбирает, хранит, исследует, экспонирует и интерпретирует первоисточники знаний о развитии общества и природы – музейные предметы, их коллекции и другие виды движимого и недвижимого, материального и нематериального культурного наследия» [3]. При всей многослойности понятия

термина и обширности музеев по назначению, необходимо провести структуризацию.

Обратимся к классификации музеев с точки зрения культурологии. Традиционно их разделяют по принципу административной принадлежности и принципу профильной классификации. Музееведение дифференцирует общественные, государственные и частные музеи; по профилю: художественные, естественнонаучные, художественные, исторические, комплексные, отраслевые и т.д. Авторы монографии «Музейного дела России» выделяют мемориальные и краеведческие музеи вне профильных групп, т.к. они не связаны с областью знаний.

Кроме деления по профилю, существует классификация музея как учреждения культуры: по признаку принадлежности и собственности подчеркивают: ведомственные, государственные, муниципальные, общественные, частные [26]. Помимо существующих классификаций, музеи выполняют определенные функции:

- 1) документирования исторического процесса;
- 2) научно-исследовательская;
- 3) хранительская;
- 4) рекреационная
- 4) образовательно-воспитательная.

Всю деятельность музея обобщенно можно представить как непрерывный процесс, состоящий из следующих этапов:

- 1) сбор информации из внешней среды (важная часть информации выставлена в виде картин и фотографий.)
- 2) внедрение отобранной, отсортированной информации во внешнюю среду (представление экспонатов музея.)

Институциональная трактовка музея универсальна, но ей сложно стать новым импульсом развития музеологической мысли. Особую роль играет “пространство” музея. В литературе часто употребляется словосочетание “пространство музея” или “музейное пространство”, которое схоже по смыслу с

философской интерпретацией пространства как формы существования материальных объектов и материи, а применительно к музею понимается как «физическое» пространство.

Домахина Н.М. дает следующее определение “**музейного пространства**” - специфической формы сосуществования музейных материальных объектов и процессов, осуществляемых в границах этой формы [7].

Кандидат философских наук Карлов И.И. трактует термин “пространство музея” как своеобразный универсальный текст, представленный не только в знаково-символической форме, но и в виде совокупности предметов, связанных событий, достижений общества и культуры[10]. Музейное пространство одновременно создано предыдущими поколениями и соотносится поколениями в реальном времени.

Кандидат исторических наук Мастеница Е. Н. выделяет основные тенденции развития музейного пространства как культурного пространства с помощью:

- *экспансии* - расширения границ музея в пространстве способом внедрения культурных точек (выставок, кафе, магазинов и т.д).
- *интенсификации* - способа развития музейного пространства для распределения плотности посещения залов методом использования дополнительных помещений (чердачных и подвальных, входной зоны, пристроек основного здания).
- *реорганизации* - перепрофилирования музея [16].

Обычно музейное пространство зонировано в соответствии со своей функцией экспозиционным пространством на три части: внemuзейное пространство, музейные залы, информационное пространство.

Музейное пространство проектируется с учетом представленных в нем экспонатов (предметов). *Музейная экспозиция* – это целенаправленная и научно обоснованная демонстрация музейных предметов, которые организованы композиционно, снабжены комментарием, технически и художественно

оформлены, создавая таким образом специфический музейный образ общественных и природных явлений [17].

Процесс общения между музейным предметом и посетителем создается с помощью с *музейной коммуникации*. В 1930-е – 1960-е гг. распространялась культурно-просветительская деятельность как концепция показа экспозиции; 1960-е – 1990-е гг. культурно-развлекательная деятельность - концепция музея как события, а с 1990-е по сегодняшний день - соучаствующая деятельность музея, активное вовлечение зрителя в диалог с экспозицией - музей как культурный центр (рис 1).

Стоит отметить важность *экспозиции* и *коммуникации* в музее. Филолог Лебедев А.В. отмечает, что «экспонат есть средство рассказа», а «музей — это такой специфический язык, где говорят не словами, а предметами... где и возникает музейная коммуникация» [14]. Именно экспозиционная составляющая музея формирует как визуальную коммуникацию с аудиторией, так и его смысловой контент.

Однако сейчас традиционные музеи с тематико-жанровыми экспозициями теряют способность привлекать внимание и пробуждать активность широкой общественности [48], поэтому музеи все чаще обращаются к новым формам подачи информации. Такие изменения обуславливают трансформацию традиционных форм музейной работы.

Изменяется схема коммуникации музея со своим посетителем. Традиционная схема довольно устарела; она создавала внедиалоговое состояние с объектом и представляла описание “немых” экспонатов. Современные музеи уходят от консерватизма и отказываются от статичных элементов в виде витрин и идеи “остановки во времени”: теперь музеи позиционируются как элемент социального пространства [27].

С развитием информационных технологий, музеи прибегают к нововведениям для формирования интереса аудитории. Возникает вопрос о разумном использовании новых средств “подачи” экспоната в музейном пространстве. *Внедрение цифровых технологий и мультимедиа* в экспозиционном

пространстве музея позволяет выполнять как коммуникативную, так и образовательную функцию учреждения [39]. Однако, как выделяют Гиниятова Е.В. и Ройз Е.Е, визуализация культурно-исторического опыта, выполненная с помощью современных технологий, не должна испортить смысловое содержание исторического контекста или вообще его разрушить [4]. Для этого нужно соблюдать баланс между экспонируемыми объектами и новыми видами подачи информации.

Современный музей направлен на популяризацию и актуализацию культурного наследия; также стоит отметить его осуществление культурно-досуговой и культурно-просветительской деятельности. Этот процесс включает в себя предметную деятельность субъекта и творческую активность личности, направленную на осознание ценностей и смыслов культуры. В качестве компонента реализации взаимодействия с музейным пространством, привлекающего внимание посетителя, побуждающее к раскрытию личностного потенциала, становится *интеракция* [29]. Интеракция по мнению социального психолога Дж. Мида - это межличностная коммуникация, которая предполагает способность человека "принимать роль другого" С помощью интерактивных средств посетитель удовлетворяет потребность в получении эмоциональных впечатлений.

Директор музея кино Солоницына Л. выделяет следующее определение: «Современный музей – это многофункциональный культурный центр, где вокруг коллекции, вокруг того или иного направления, в котором музей специализируется, создаются дополнительные, необходимые сегодня активности» [28]. Музейные пространства расширяют свои возможности, тем самым привлекая широкую аудиторию.

Вывод: таким образом, при рассмотрении основных определений музея и музейного пространства, а также методов взаимодействия с посетителем в музейной экспозиции, были выделены следующие пункты:

- с течением времени музеи приобретают элементы социального пространства;

- внедрение цифровых носителей информации необходимо согласовывать с основной музейной экспозицией;
- при правильной организованной нагрузке в музее будет достигаться хороший уровень подачи информации с помощью интерактивных технологий.
- современное музейное пространство должно выполнять коммуникативную, образовательную и интерактивную функции.

Можно сказать, что современные музейные пространства развиваются со стремительной скоростью. Музеи становятся более гибкими и, помимо образовательной функции и трансляции культурного наследия, они приобретают коммуникативную и интерактивную функции посредством введения новых форм подачи информации.

1.2. Интерактивные методы создания музейных пространств и их роль в сохранении культурного наследия

Музейное пространство в современном мире совершает переход от трансляции и просвещения к дискуссии и коммуникации. Теперь посетитель сам может получить личный опыт, просто окунаясь в пространство музея. Одним из таких примеров создания открытого креативного пространства стала экспозиция “7 дней” в “Ельцин центре” где в форме сторителлинг-платформы ведется рассказ. Режиссер Павел Лунгин объясняет, что каждый зал - это один день и в каждом зале - информация вокруг этого дня, где рассказывается история из жизни Бориса Ельцина [33]. Далее рассмотрим каким способом получается достичь “эффекта погружения” к экспозицию.

В 1.1. было установлено, что “интеракция” - это взаимное влияние и непрерывный диалог между людьми. В энциклопедическом словаре **интерактивность** - это свойство обмена информацией в межличностном общении [50]. Интерактивный диалог означает взаимодействие пользователя с программной системой, отличающейся реализацией развитыми средствами диалога [49]. Резюмируя перечисленные трактовки понятия, можно сказать, что

интерактивность - это общение и обратная связь между адресатами, при этом взаимодействие может осуществляться как с людьми, так и компьютерными технологиями.

Интерактивность нужно рассматривать в качестве способа, дающего посетителю возможность взаимодействия с музейной средой. Стоит разделить **методы создания интерактивности** на средства *технического и нетехнического характера*. Обратимся к музеям современного формата.

Большинство интерактивных музеев имеют *техническое направление* и используют такие новые формы подачи информации как:

1. ***Виртуальность***

Феномен “виртуального музея” появился недавно и представляет собой *3D-тур по экспозиции с аудиогидом* или использование *VR-очков*. Отличительной особенностью такого метода является расширение пространства музея с точки зрения переноса дополнительной информации о музейных предметах, например, информации об утраченных экспонатах или возможность посетить музей не выходя из дома. Музей Победы с помощью визуального оформления представил виртуальную экскурсию, десятки роликов о сражениях и электронные выставки, которые рассказывают посетителю о ключевых событиях военной истории [38].

2. ***Интерактивные экспонаты***

Посетитель взаимодействует с экспозицией музея при помощи “касания” к *интерактивным экранам, книгам или предметам*. Гранд-макет России считается самым крупным макетом в мире и создает художественный образ из всех городов страны. Посетители могут управлять фигурками, используя *интерактивные кнопки*, а для эффекта сопричастности со средой включается различная подсветка для заката и рассвета.

Еще одним из ярких примеров интерактивных музеев можно считать Музей железнодорожного транспорта, в котором любой желающий может почувствовать себя машинистом с помощью *реалистичного тренажера, интерактивных инсталляций и действующих моделей поездов*. Музейное пространство

транслирует, что *его миссия состоит в сохранении и изучении истории железных дорог, создании комфортной зоны для отдыха родителей с детьми и охране памяти* о вкладе железнодорожников России [41].

3. *Мультимедийные технологии*

Аудиовизуальная коммуникация (AV-коммуникация) основана на стимуляции чувств с помощью мультимедийных технологий и содержит в себе такие элементы, как: визуальный компонент, интерактивные медиа и аудио компонент. На человека воздействует эффект сочетания звука и визуальных эффектов для создания реалистичной атмосферы и ощущений.

Мультимедиа - это форма художественного творчества, входящее в систему *аудиовизуального искусства*. Основные виды мультимедийного творчества: компьютерная графика, компьютерная анимация, режиссура звука, фильма, сетевое искусство, видеомонтаж и др [2]. Такие элементы позволяют посетителю быть активным участником при помощи средств моделирования. Экспозиционный комплекс “Россия - моя история” имеет более 15 площадок в крупнейших городах. Через мультимедиа - *использования проекторов, панелей, фотографий, купольного кинотеатра* - происходит повествование о событиях истории Отечества. Такие технологии могут вызвать интерес к изучению *истории мирового культурного наследия и своей страны* [15].

Традиционные музеи чаще обращаются к *нетехническим* интерактивным формам, которые представляют собой активное вовлечение посетителя в процесс:

1. *Мастер-классы*

Такие практические занятия развивают умение воплощать идеи и учат новым навыкам посетителей, поэтому это вызывает огромный интерес у аудитории. В 2018 году музей “Кижы” представил новую интерактивную программу “В гости к заонежской хозяйке” и тематическую экскурсию “Традиционная кухня народов Карелии”. В рамках события “Ночь музеев” музей ввел серию мастер-классов с дегустацией блюд национальной кухни Карелии [46]. Интерактивные мастер-классы интересны не только детям, но и их родителям.

2. *Квесты*

Музеи все чаще предлагают посетителям организованные квесты по музейным залам. Музей музыки в Москве предлагает квест с разгадыванием загадок, связанных с инструментами, известными композиторами и музыкальными произведениями [35]. Увлекательное путешествие не оставит равнодушным посетителя и простимулирует в игровой форме к изучению истории музыки.

3. *Музейные занятия и лекции*

Музейные занятия часто направлены на детскую аудиторию. В Вологодском музее Боевой Славы детям предлагаются интерактивные занятия: их знакомят с подлинными письмами фронтовиков и *в ответ пишут письма* безымянным солдатам. В ходе таких занятий дети пытаются восстановить историю своей семьи с поиском однофамильцев, и как итог - у них формируется чувство гордости за свою Родину [9].

Лекционные программы в музеях имеют *событийный характер* и обычно посвящены разным областям истории. Приглашенным экспертам, писателям или известным жителям города предлагают общаться с посетителями на различные темы и приобщать граждан к миру культуры.

4. *Ролевые игры (иммерсивность)*

Данный метод позволяет погрузиться во внутренний мир музея. Литературный музей Пушкина в рамках квеста по своей экспозиции, посвященной дворянскому быту в России, предлагает погрузиться в ту эпоху. Участники на разных этапах игры *учатся выбирать костюм*, создают герб своей семьи и составляют меню званого обеда. Таким образом, посетители вовлекаются в экспозиционный процесс с помощью *иммерсивности*.

Необходимость в применении интерактивных методов возникла как инструмент подачи образовательного контента. В век цифровых технологий способы подачи образовательного контента разделились на три группы: *компьютер - человек, человек - человек, человек - среда*. Рассмотрим некоторые функциональные факторы музейного пространства:

1. Интерактивность - возможность взаимодействия и обмена информацией между участниками образовательного процесса. Интерактивность позволяет создать более эффективную среду для обучения и развития учащихся, а также повысить их мотивацию и интерес к учебе и историческому прошлому.

2. Гибкость - возможность настройки образовательного процесса под конкретные потребности посетителей всех возрастных групп и их индивидуальные темпы и стили обучения.

3. Инновационность - использование современных технологий и методов обучения для повышения эффективности и интереса к образовательному процессу.

4. Открытость - доступ к широкому кругу ресурсов и информации из разных источников.

5. Адаптивность - возможность настройки образовательного процесса для разных возрастных групп и участников с различными уровнями знаний и опыта.

Из этого следует, что функциональные факторы в современной музейной среде направлены на доступные способы образовательного процесса внутри пространства, в результате чего выведена схема средового подхода интерактивного музейного пространства как способа трансляции культурного наследия. (Рис. 2)

Особый открытый подход к посетителю и предоставление ему свободы действия - одна из отличительных особенностей интерактивного музея. Этот подход реализуется с использованием таких инструментов как информационные технологии и игры.

Салахова Р. И., Макова А. В. отмечают, что не каждый музей может использовать любой тип технологий, но их внедрение в рамках *музейного пространства* в сочетании с экспозицией хорошо повлияет на увеличение потока посетителей [25]. Можно сказать, что при грамотном использовании интерактивных технологий в информативной составляющей экспозиции музейное пространство расширяет возрастную группу аудитории. Кандидат философских наук Иванова Е. В. и Линник В. Ю. утверждают, что использование

(технических и нетехнических) интерактивных методов позволяет всесторонне раскрыть экспозицию, а также обеспечить активную деятельность в процессе приобщения к культуре [9].

Можно сказать, что *интерактивное музейное пространство* - это пространство музея, сочетающее в себе методы создания интерактивного пространства с экспозицией (рис.3).

Проанализировав аналоги музеев с применением интерактивных методов, можно отметить *что интерактив может стать современным способом для презентации культурного наследия для современной аудитории*. Интеракция провоцирует интерес у аудитории разной возрастной группы, посещение музея воспринимается как образовательно-культурно-досуговая деятельность, а люди все чаще обращаются за новыми знаниями и эмоциями в музей.

Вывод: при рассмотрении основных определений интерактивности, были рассмотрены методы создания интерактивности с помощью технических и нетехнических форм следующие пункты:

- интерактивность позволяет посетителю углубленно погрузиться в атмосферу экспозиции, добавляет дополнительные ощущения и усиливает впечатления;
- интерактивные технологии, в частности мультимедийные, позволяют воссоздать утраченные вещи или познакомить посетителя с новой информацией.
- многие музеи направлено используют интерактивные формы подачи информации для современной аудитории, которые выполняют роль привлечения интереса в сохранении культурного наследия.

1.3 Современные принципы проектирования интерактивных музейных и выставочных пространств на примере отечественных и зарубежных аналогов

В современном контексте и традиционной культуре музейное пространство выделяет в себе не только постоянную, но и временную экспозицию -

выставочное пространство. С появлением выставок, музейное пространство становится подвижнее и приобретает новые значения. Как отмечает Порчайкина Н.В. выставка современного искусства подвергается анализу системы взаимоотношений *пространство – экспонат – человек* [45].

При общем проектировании музейных и выставочных пространств стоит придерживаться *основных принципов* объемно-планировочной организации пространства:

- интерьер и экспозиция взаимодополняют друг друга;
- экспонат должен быть главным, а интерьер - лишь фон;
- интерьер может разгружать пространство.

С проектированием выставочных пространств появились новейшие идеи и концепции с применением современных технологий. При создании экспозиции применяется “выставочный сценарий”, который представляет собой сюжетное действие и театрализацию пространства [6].

Салахова Р. И., Макова А. В. выделяют *основные принципы современного дизайн-проектирования* музейно-выставочной экспозиции [24]:

- информативность;
- интерактивность;
- универсальность;
- функциональность;
- экспрессивность.

Дизайн-проектирование музейно-выставочных пространств является сложным и многогранным процессом, требующим комплексного подхода со стороны дизайнера. Задачи, которые решает дизайнер в этой области, включают в себя:

1. *Интерьер пространства музея*: Дизайнер стремится создать атмосферу, соответствующую тематике и характеру экспозиции. Это может включать выбор цветовой гаммы, материалов, освещения, мебели и других элементов интерьера, чтобы создать комфортную и привлекательную обстановку для посетителей.

2. *Художественное оформление экспозиции:* Дизайнер участвует в создании эстетического облика экспозиции, адаптируя визуальные элементы, такие как графика, тексты, фотографии, видеоматериалы и другие художественные произведения, чтобы создать связующий повествовательный контекст и усилить впечатление у посетителей.

3. *Применение технических и мультимедийных средств:* В современных музеях широко применяются технологические средства, такие как интерактивные экраны, аудиогиды, виртуальная реальность, аудио и видео материалы. Дизайнер помогает интегрировать такие средства в экспозицию, чтобы создать неповторимые и эффективные способы коммуникации с посетителями.

4. *Снятие усталости посетителей:* Дизайнер также заботится о комфорте посетителей и создании условий для отдыха и релаксации. Это может включать установку сидений, зон отдыха, кафе или ресторанов, а также проведение работы по улучшению вентиляции и освещения для снижения физической и психологической усталости.

5. *Маршруты осмотра экспозиции:* Дизайнер разрабатывает логическую структуру и маршруты, которые помогают посетителям организованно и легко усвоить информацию, представленную в экспозиции. Это может включать различные зоны, тематические блоки, схемы, указатели и сигнальные элементы, которые помогают ориентироваться и следовать посетителям по изложенной экспозиции.

6. *Выстраивание методов работы экскурсовода:* Дизайнер разрабатывает оптимальные маршруты, логику и средства для работы экскурсовода, чтобы тот мог эффективно и понятно рассказывать о представленных экспонатах и их значимости для посетителей.

Дизайнер музейно-выставочных пространств должен учесть все эти задачи и гармонично сочетать их в общую концепцию, чтобы создать максимально полезное и запоминающееся впечатление у посетителей музея.

В параграфе 1.2 было установлено, что интерактивность это - общение и обратная связь между адресатами, при этом взаимодействие может осуществляться как с людьми, так и компьютерными технологиями.

Определим различия между *интерактивностью* и *иммерсивностью* (рис. 4):

Интерактивность:

- взаимосвязь между человеком и объектами внутри некой среды;
- система проектируется с расчетом на активность пользователя, провоцирующую изменения и ответные действия со стороны системы;
- возможность для горизонтальных связей между неодушевленными и человеческими участниками.

Иммерсивность:

- попытка создать единое бесшовное пространство некоторого события;
- “размытие границ” для усиления эмоционального восприятия;
- персональный «подход» к посетителю [47].

Из этого следует, что это два взаимодополняющих определения, которые имеют незначительные отличия, однако **средовой подход** к созданию пространства с использованием иммерсивности должен иметь более глубокую проработку из-за своей схожести с *театрализацией*.

Театрализация, применимая к современному музею - творческий метод художественно-образной организации музея, направленная на выполнение функций: 1) *коммуникационной*; 2) *воспитательной*; 3) *просветительской*; 4) *образовательной*; также *театральные экскурсии* с элементами костюмированного переодевания становятся частью экспозиции и имеют *индивидуальный подход к посетителю* [21]. Иммерсивность пространства или “*живой музей*” даёт возможность экспонировать артефакты в бытовом контексте, в нём можно представить *не только материальное, но и нематериальное наследие*, примеры проектов музеев направлены на поддержку экономики малых городов. Создание таких музеев дает импульс к развитию туризма, а также имеет значение для местных жителей, помогая хранить память об истории этих мест и предках.

Далее приведен анализ музейно-выставочных пространств с применением современных принципов проектирования:

Анализ опыта проектирования интерактивных музейных и выставочных пространств: отечественный и зарубежный опыт.

Критерии отбора аналогов (рис. 5) реализованных проектов создаются на основе целевой аудитории всех возрастов. Предложенный контент для посетителей может быть: образовательным, развлекательным, информационным и эмоциональным. Эти примеры музейных пространств должны отражать уважение к прошлому и культуре, а также учитывать адаптацию к современному времени. Предложенные критерии предполагают, что выбранные примеры покажут достаточно полное понимание вопроса и позволят разработать практические рекомендации для проектирования интерактивных музейных пространств для территории Русского Севера. Выбранной тематикой отбора является *интерактив как форма организации пространства*:

- Интерактив как навигация;
- Иммерсивность пространства;
- Наличие музейных предметов и взаимодействие с ними с помощью интерактива;
- Интерактивные технологии как средство навигации.

Отечественный опыт проектирования интерактивных музейных и выставочных пространств (рис. 6)

Пропавшие в кинохронике Ленфильм

Россия, Санкт-Петербург

Иммерсивный проект направлен на погружение в атмосферу прошлых лет и процессе создания кино и запечатлении исторических событий, а также о том, как жили и боролись люди в тяжелые годы для нашей страны. Основой этой уникальной инсталляции стали истории сотрудников киностудий, военных корреспондентов и простых солдат, которые прошли через Великую Отечественную войну. В павильоне "Ленфильма" воссозданы события, происходившие от Ленинграда до Берлина. В различных залах размещены

элементы зданий, техники, фигуры героев, выполненные в натуральную величину, а также музейные предметы. Кроме того, инсталляция дополнена аудиоспектаклем - это живая и эмоциональная история о нашем общем прошлом.

Еврейский музей и центр толерантности

Россия, Москва

Постоянная экспозиция музея представляет собой путешествие по истории еврейского народа, используя *интерактивные и мультимедийные технологии.* Интерактивное путешествие начинается с посещения 4D-кинотеатра, где показывается короткий фильм о начале еврейской истории, начиная от сотворения мира до появления диаспор. Кинозал украшен декорациями, которые обеспечивают *осязаемый опыт*, например, можно почувствовать ветер в пустыне, по которой шел Моисей, или капли воды всемирного потопа.

Далее посетителя приглашают пройти путь еврейской истории, где они могут изучить быт в штетле, познакомиться с иудаизмом в молельне и услышать о положении евреев в Российской империи в городской кофейне. Важное место в экспозиции занимают залы и инсталляции, посвященные советскому еврейству и холокосту. Кроме того, в музее *организуются выставки современного искусства*, а также проводятся различные программы для детей, такие как студия фотографии, шахматный клуб и другие мероприятия

Манеж; выставка “Хранить вечно”

Россия, Санкт-Петербург

Музейно-театральный проект «Хранить вечно» посвящен столетию возникновения музеев в царских пригородных резиденциях Санкт-Петербурга. Автор и режиссер проекта Андрей Могучий — художественный руководитель Большого драматического театра имени Г.А. Товстоногова создал пространство выставки с современным взглядом на *театр* — он выбрал для проекта жанр, необычный как для музейщиков, так и для зрителей. Посетители проходят *маршрут с персональными наушниками и гид по гибкому пространству среди музейных предметов.* В залах также как и музейные предметы запросто можно встретить театральный реквизит, архивные фотографии, увидеть хронику и

видеоролики, снятые для проекта, *инсталляции со звуковым сопровождением*. Стоит отметить, что в выставочном пространстве Манеж для выделения функциональных зон используется прием — *разноуровневое расположение*.

Зарубежный опыт проектирования интерактивных музейных и выставочных пространств (рис. 7).

Музей Центр Красного Форта

Индия, Красный Форт Дели

Данный музей позволяет заново пережить события и историческое наследие крепости посредством адаптивного повторного использования одной из несуществующих структур британских военных казарм на объекте всемирного наследия Красного Форта. *Стратегия проекта направлена на восстановление и консервацию, чтобы воспроизвести древнюю материальность*, расшифрованную в результате углубленных фактических исследований форта. Современные дизайнерские решения перевели выразительность существующих зданий на современный прогрессивный язык. Основные приемы в проектировании: *визуальный язык, сценография, индивидуальный дизайн освещения, дизайн мебели, инсталляции* до мельчайших деталей активизируют дремлющие пространственные переживания.

С уважением к монументальному наследию: перегородки, мебель, полы, подвесной потолок на расстоянии расположены со смещением от поверхностей. Борозды внутри плинтуса с подсветкой по краю пола подчеркивают отреставрированные каменные стены и защищают материал от загрязнения *такой прием показывает границы современности и прошлого*. Инсталляция диорамы, стеклянные инсталляции и магнитные доски значительного масштаба эмпирически призывают посетителей и детей к уединению с заманчивыми перспективами. Различные экспонаты, впечатления и информационные зоны в центре позволяют посетителям пережить события, которые отражают общее чувство гордости.

На первом этаже учреждение предлагает общественные и развлекательные помещения с единственным кафетерием в Красном форте, стойкой регистрации и

магазинами, кинотеатром с 360-градусной проекцией и дополненной реальностью; посетители отправляются в *интерактивное путешествие*, которое лежит в основе жизни и культуры форта.

Лиссабонский музей землетрясений

Португалия, Лиссабон

Центр Quake предлагает иммерсивный опыт, который позволяет посетителям перенестись в 1 ноября 1755 года, когда землетрясение разрушило столицу Португалии. В музее используются *симуляторы*, видеокарты и другие новейшие технологии, чтобы предложить посетителям *возможность увидеть, почувствовать, понюхать и даже попробовать на вкус* Лиссабон XVIII века. По словам ответственного за Quake Рикардо Клементе, это не просто музей, а центр интерпретации, приглашающий посетителей к взаимодействию и позволяющий им "прожить историю".

Иммерсивный маршрут предлагает посетителям "вход в машину времени", которая возвращает посетителей в День всех святых 1755 года и доставляет их прямо в церковь Сан-Николау. Там можно увидеть и почувствовать, каким было землетрясение благодаря видеосъемке и скамьям, которые двигаются, когда землетрясение возрастает, и здание начинает рушиться [36].

Критерии оценивания аналогов (рис. 8) выделяют гибкость музейных пространств с *мобильным оборудованием, многофункциональной мебелью и элементами освещения как сценографии*. В целом, практический опыт отечественных и зарубежных проектов с его инновационным дизайном и планировкой эффективно интегрирует современную среду с культурным наследием, как пример - Музей Центр Красного Форта, который предлагает расположить *оборудование на расстоянии со смещением от поверхностей* (рис. 9).

Еще одно интересное проектное решение предлагает выставочный центр Манеж. *Разноуровневость пространства и выставочной экспозиции* Манежа позволяет создать гибкое пространство, в котором человек передвигается не за счет интерактивных технологий, а по ходу представленной экспозиции.

С точки зрения интерактивности, все представленные музейно-выставочные пространства придерживаются *интерактивно-иммерсивного маршрута с элементами театрализации*. Все примеры бережно относятся к истории и **репрезентуют культурное наследие современными способами.**

Вывод: в ходе исследования организации музейно-выставочных пространств, были выявлены следующие пункты:

- современные принципы в проектировании интерактивных музейных и выставочных пространств; задачи, которые решает дизайнер при проектировании музейно-выставочного пространства;
- различия между интерактивностью и иммерсивностью;
- методы трансляции культурного наследия с точки зрения дизайна среды;
- театрализация музея или “живой музей” как способ сохранения и популяризации культурного наследия;
- современный отечественный и зарубежный опыт в проектировании музейно-выставочного пространства: введение интерактивно-иммерсивных маршрутов, использование элементов сценографии и гибкость пространств.

Таким образом, анализ отечественного и зарубежного опыта проектирования с учетом рассмотренных выше практических решений, обосновывает важность инноваций при создании музейно-выставочных пространств. При помощи использования интерактивности и иммерсивности в пространстве, происходит процесс рассказа о событии или погружения в историческое прошлое, а идея “живого музея” может привлечь не только туристов, но и местных жителей в малых городах и селах.

Выводы по главе 1

В заключении первой главы диссертации, которая обосновывает теоретические и практические аспекты создания интерактивного музейного пространства, можно подчеркнуть следующие ключевые моменты:

- с течением времени музеи приобрели элементы социального пространства - появилась необходимость в индивидуальном подходе к посетителю и теперь

современное пространство музея должно выполнять коммуникативную, образовательную и интерактивную функции;

- были рассмотрены технические и нетехнические методы создания интерактивности, содержание понятий при двухуровневой триадической дешифровке “интерактивного музейного пространства”; также выявлена эмоциональная вовлеченность посетителей в музейное пространство при использовании интерактивных методов;
- подтверждена роль интерактивности для современного музейного пространства в качестве трансляции исторических событий в музейных пространствах;
- отмечена театрализация музейного пространства как способ решения проблемы вовлеченности для местных жителей и туристов;
- анализ практического отечественного и зарубежного опыта реализованных проектов показал современные тенденции проектирования и целесообразность в создании интерактивно-иммерсивного маршрута для репрезентации культурного наследия современными способами.

В целом, первая глава подчеркивает необходимость комплексного подхода к созданию музейного пространства с помощью современных интерактивных методов, сочетающих в себе как проектные предложения, так и направленные на коммуникацию с посетителем.

Глава 2. Анализ развития потенциала интерактивного музейного пространства для привлечения аудитории к культуре Северных народов России

2.1. Уникальность культуры поморских поселений и исторический анализ г. Кемь

Русский Север как общее явление существует как уникальный памятник мировой культуры и особый регион культурного наследия. Здесь сохранены пласты народного творчества и культуры, великолепные образцы деревянного зодчества и исторические города. На данный момент считается особенно актуальной ценность самобытных проявлений культуры. Именно Русский Север во многом сохранил уникальность культуры русского народа и самобытность истории. Существуют кризисные проблемы развития культуры Русского Севера в связи с отставанием регионов в экономическом плане и суровыми климатическими условиями. Поэтому под угрозой исчезновения находятся центры народных промыслов и творчества, бытования традиционной культуры и можно отметить опасность преемственности передачи культурного наследия регионов [30].

На протяжении многих столетий Русский Север почти не затрагивался вражескими нашествиями, и после церковного раскола в XVII веке стал местом прибежища старообрядцев, которые во многом поддерживали сохранение древнего языка, традиции иконописного искусства, а также морально-нравственных норм.

Многие регионы Русского Севера были свободны от крепостного права, что помогло сформировать у жителей способности к предпринимательству. Об этом свидетельствует торговля **поморов** и облик поморских деревень, участие северян в освоении богатств Сибири и Арктики, Аляски и Алеутских островов. Русский Север сохранил для современников традиции истории предков – их песни, мастерство, былины и сказы [32].

2.1.1. История поморов

История поморов записана на основе документированного рассказа Людмилы Роц⁴.

Поморы - субэтнос русского народа, потомки одной группы русскоязычного этноса, пришедшего на Север из новгородских земель. История народа насчитывает более тысячелетия, поморы - выходцы из Новгорода, начали заселение берегов Белого и Баренцева морей начиная с IX века. Монастыри, поселения вокруг, нарывались «посады». Пример - Село Сумский Посад в Беломорском районе Карелии.

Поморы были в царское время *единственными мореходами*, строили суда, проложили Северный морской путь, ходили на промысел морского зверя на своих судах (карбасы, лодки, шняки) на Шпицберген (у них он назывался Грумант). Более 300 артефактов присутствия поморов на Шпицбергене осталось до сих пор.

Когда Пётр 1 впервые приехал в Архангельск и увидел развитый порт, полную гавань заморских судов, таможду и товарно - денежные отношения, решил перенести центр морской торговли в Санкт-Петербург. И назвал это «окном в Европу» . На самом деле окно это давно было прорублено поморами, из Белого моря они вели торговлю с Норвегией, Англией, Голландией, Данией с 14 -15 веков.

Петр 1 начал активно строить российский флот, нужны были свои опытные мореходы, чтобы не нанимать голландцев и прочих иностранцев. Поэтому экипажи российских судов укомплектовывали поморами с Белого моря. Позднее при Екатерине II в 1781 году была открыта первая мореходная школа в Холмогорах Архангельской обл. Начиная с 1839 года, губернатор Арх.обл. Степанов Платон хлопотал об открытии навигационных классов в Архангельске и Кемь, так как жители этих городов «почти исключительно занимаются морскими промыслами, имеют надобность и охоту к изучению самонужнейших для мореплавания сведений». Позднее, в 1841 г., сеть шкиперских школ открылась повсеместно на Белом море - Кемь, Сорока, Сумский Посад. Остатки одной из

⁴ Людмила Роц / инициативные проекты по сохранению культурного и исторического наследия

шкиперских школ сохранились в доме купца Дятлева в Кеми⁵ К концу XIX - началу XX вв. поморские села занимали все побережье Белого моря.

2.1.2 Культура поморов

Культура поморов оригинальна. Например, их религия сочетает в себе синтез православия с языческими верованиями, она объединяет духовные и материальные ценности, а также наполнена *символикой*. Такие явления, как масленичные гуляния, Поморский крестный путь, песнопения-богослужения и осенние крестные ходы считаются главными событиями в жизни этого народа.

Поморы русские, исторически являются *православными*, более того, в своей массе придерживались старой веры (*старообрядчества*). Языческие символы, идолов и богов дома не держали - это для них великий грех. В море на промысел мужчины-поморы отправлялись с нательным крестом и с образом Николая-Угодника - покровителя мореходов и рыбаков.

Промышленной добычей соли поморцы занялись примерно в XII веке. «Поморка» с побережья Белого моря считалась самой качественной, её получали из подземных «рассольных пластов», которые было сложно найти.

Жемчужный промысел начинался в поморских селах с началом лета. Мужчины ныряли за раковинами в море, а женщины и дети собирали их в корзины из пересыхающих рек. Поморы плели из жемчуга бусы и серьги-«бабочки», драгоценным шитьем украшали головные уборы и пояса [44].

Поморская кухня отличалась своей простотой, например пироги-рыбники - рыба, полностью запеченная в тесте. Если его пекли на праздник, то пирогу старались придать форму рыбы с начинкой из семги или лосося. *Праздничный поморский стол* украшали ржаные пряники-игрушки – козули. Козули считаются одним из самых древних видов фигурных пряников – вылепленные из теста изображения животных выпекали еще в X-XII веках. Пряники, расписанные глазурью, были и угощением, оберегом и символом благополучия и богатства.

Повседневной *одеждой поморок* были сарафан и сорочка домашней вышивки. Однако, сорочка также украшалась – «колотьем» – ажурной белой

⁵ Людмила Рощ / инициативные проекты по сохранению культурного и исторического наследия

вышивкой с мелким растительным узором, кружевом, пышными рукавами, лентами. Вышивали узоры со сказочными растениями и существами на подолах рубах, кроме того, они выполняли роль оберега. В поморских деревнях сарафаны были обычной одеждой вплоть до 1930-х годов. Самый древний вид поморского сарафана – косоклинный («костыч»). Ткань для повседневных сарафанов поморы мастерили сами – ткацкие станки были в каждом доме. А для праздничных нарядов покупали шерсть, кашемир, шелк, муар...

Праздничная *мужская одежда* – это атласная рубаха с тканым поясом и шейным платком («окутком»). Поморские крестьяне никогда не носили лаптей – вся обувь была только *кожаная* [6]. В поморском мужском гардеробе есть оригинальные вещи, которых нигде не встретишь. Например «совик» – одежда с капюшоном, напоминающая по форме сову. Поморы делали совики сами, а олени шкуры для них покупали у соседей – зырян, ижемцев и лопарей.

Стоит упомянуть, некоторые элементы нематериального культурного наследия поморов, которые более детально раскрывают культуру народа:

Поморская говоря

“Поморская говоря” - группа диалектов русского языка, распространённых среди поморов в бывших северных частях Олонецкой и Архангельской губерний. В их речи долго сохранялись древнейшие черты новгородского диалекта. В то же время в «говоре» много норвежских и финноугорских заимствований, и, в первую очередь, это географические названия. Главными отличиями от русского языка являются наличие слов, отсутствующих в русском языке, делающие язык более лаконичным и емким (пример: *быстерь* - быстрое течение), и слова, отсутствующие в русском языке, связанные с традиционными занятиями поморов (пример: *загреб* - сезонный заход морского зверя). В каллиграфии сохранилась *поморская вязь* - древний декоративный тип кириллического письма, в котором объединяются буквы в непрерывный орнамент.

Сказки поморов

Сказки для поморов имели огромное значение. Рыбаки верили в существование сверхъестественной силы и брали с собой сказочника в

мореплавание. Считалось, что сказка сможет усыпить бдительность морского хозяина, и оказавшаяся без присмотра рыба попадет в сети. Студеное море в сказках - опасное место, однако приносит добычу, поэму для поморов роль и символика Белого моря очень значима: “Море - наше поле”. В Поморье витал дух вольности, свободомыслия и товарищества. С точки зрения поморской мифологии: на островах обитали чудовища и великаны, и на удачу в промысле там ставили кресты - страх и почитание моря.

Легенды поморов

Сборник легенд «Поморье. Это моя земля. Арктические легенды»[43] содержит истории и легенды об историко-культурных объектах, событиях и уникальных местах области. В нем представлены легенды русского Севера в формате *сторителлинга* (англ. *storytelling* — «рассказывание истории»), который повествует о знакомых вещах и показывает их особенности. С точки зрения туристического сообщества и жителей области - это способ привлечения продвижения творческого и культурно-исторического наследия Поморья.

Из проведенного анализа нематериального наследия поморов, можно сделать вывод, что характер поморов спокойный и медлительный. Несмотря на суровый климат и выходы в море, они подбадривали себя сказками и легендами. На территории Поморья не существует таких мест, которые могли бы обучать культуре поморов с помощью мифов или нематериального наследия в целом.

Для достижения непрерывного процесса диалога между посетителем и средой, существует понятие **нарратива** - или сторителлинга. Это понятие является важнейшей формой построения вербального общения между людьми — потребности человека «реализоваться» в рассказе о чем-либо кому-либо, когда он властвует над слушателем, вовлекая его в «игру по своим правилам» [11]. Действия понятны и структурированы для участников наррации, несмотря на то, что действующие лица могут осуществлять не свои планы и не размышлять над тем, что делают.

Нарративность состоит в том, что истории не рассказывают, а проживают, а значит *нарративный сценарий* - это цельное повествование, рассказывающее о

связанных между собой событиях. Так, в подаче нематериальной информации содержится потенциал для развития нарратива в музее, способного привлечь широкую целевую аудиторию.

Так как нарратив это один из способов рассказа о каких-либо событиях, обратимся к существующим музеям, в которых представлена поморская культура.

2.1.3 Музеи , в которых представлена поморская культура

Музеев, посвященных поморской культуре на территории России довольно мало, и, стоит отметить, что в основном они располагаются в Мурманской и Архангельской областях. Перечислим некоторые из них:

- **«Быт и промысел поморов»** Терский берег в городе Умба;
- **Дом-музей истории быта поморов** в городе Варзуга;
- Беломорский районный краеведческий музей **“Беломорские петроглифы”**;
- **Дом северного зодчего** г. Северодвинск;
- **Музей поморской vareжки** в городе Новодвинск Архангельской области был создан в 2019 году и приглашает всех посетителей познакомиться с народными мастерами, бабушками-старожилами, которые научат искусству вязания по древним традициям;
- В Кеми располагается Краеведческий музей **“Поморье”**.

Некоторые из представленных музеев, ввиду существующей небольшой площади помещений, проводят мастер-классы и фестивали **за пределами учреждений**. Из этого следует ряд *существующих проблем* краеведческих музеев, выявленный с помощью модели “рыбной кости” (рис. 10), таких как:

1. Музейное оборудование устарело или отсутствует;
2. Существуют препятствия в маршруте;
3. Открытое пространство или пространство не предназначенное для интерактива;
4. Площадь помещений слишком мала
5. Отсутствие мероприятий для трансляции нематериальной культурной идентичности в пространстве.

Можно сказать, что **уникальность** поморской культуры состоит в ряде аспектов, связанных с *особым говором, традициями, обычаями и особенностями быта* этого региона. Русский Север осваивался стремительно, но именно поморы были двигателями освоения новых территорий и торговли. Однако музеев, посвященных нематериальному культурному наследия поморов не так много, поэтому планируется сделать пространство, которое сможет привлечь к истории поморов новыми способами.

Вывод: в ходе исследования были рассмотрены следующие пункты:

- поморы - культурная идентичность, которая формировалась на протяжении веков под влиянием различных факторов, таких как климат, экономика географическое положение, и т. д.
- рассмотрено понятие нарратива как способа рассказа об исторических событиях;
- проанализированы культурные особенности поморов и музеев, в которых транслируют традиции народа основном краеведческие музеи, в которых представлена поморская культура находятся в критическом состоянии, имеют маленькую площадь и привлекают туристов за счет проведения мастер-классов и фестивалей, что выделяет проблемы с популяризацией культуры и идентичностью.

2.2 Исторический анализ, места притяжения и предпосылки для создания музея в городе Кемь

2.2.1 Исторический анализ г. Кемь

Кемь - старинный поморский город в Карелии, который был основан в XIV веке. Центр Кемского района расположен на островах реки Кеми, впадающей в Белое море. Название города происходит от слова «Кем», что в переводе означает - большая вода.

Изначально Кемь была волостью Марфы Борецкой, которая выступала за

сближение с Литвой и независимость Новгорода от Москвы. Во время Русско-Шведской войны в 1598 году была возведена первая деревянная крепость для обороны Русского Севера.

В середине XVI века происходит развитие торговли. Поморы сотрудничают с западными соседями и занимаются основными промыслами: зверобойным и рыбным, а позднее Камский городок становится центром мореходства и судостроения.

В 1785 году, по велению императрицы Екатерины II, Кемь получает статус города и присоединяется к Олонецкому наместничеству Архангельской области. С тех пор появляются новые виды промысла :

- солеварение
- парусное судостроение
- добыча жемчуга

Большую ценность имел «кемский камень - речной жемчуг, который начал приносить хороший доход городу. В 1842 году открываются заведения связанные с мореходством, а также школа, где проходили *шкиперские курсы*.

В 1915 году в Кеми началась работа железной дороги, которая обеспечивала путь к Мурманску. Это считается важным событием в истории Кеми, которое повлияло на историю единого трансконтинентального наземного пути от западных границ Российской империи до ее восточных рубежей у берегов Тихого океана.

В 1920-х годах советскими властями был установлен концентрационный лагерь, который служил пересыльным путем при отправке заключенных в лагерь на Соловецких островах. Позже, во второй половине 30-х гг. лагерь прекращает свое существование.

В 1971 году - начало работы Кемского рыбноводного завода, специализирующегося на искусственном разведении озёрного лосося, палии, горбуши, сёмги.

В целом, городская среда и инфраструктура города Кемь, начиная с

середины 20 века, находится в депрессивном состоянии. Однако как показано на ленте времени (рис. 11) с 2021 года начал действовать проект по развитию Кемской области - проект-бренд “Кемска волость”. На территории всего города появились информационные обозначения, карты; также Краеведческий музей подвергся реновации, что дало импульс к развитию и участию в новых проектах (рис. 12).

2.2.2. Места притяжения, социокультурный контекст и общие данные объекта проектирования.

Климатические условия Русского Севера определяют организацию территории, т.к характеризуются длительной и суровой зимой. Климат в Карелии более мягкий, чем в других регионах России на той же широте, благодаря близости Белого, Баренцева и Балтийских морей, а также влиянию Атлантического океана. Зимние теплые воздушные массы, вторгающиеся со стороны Атлантики, вызывают оттепели и смягчают климат. Озера Онежское и Ладожское, а также лесные массивы также смягчают климат Карелии. В районе Кеми климат умеренно-континентальный с влиянием морских циклонов, зимы довольно снежные с мягкими заморозками, а лето прохладное и влажное. Средняя температура января -10 градусов, июля - около 20 градусов тепла. Самыми жаркими месяцами являются июнь и июль.

В Кеми расположено большое количество деревянных памятников архитектуры, таких как: Дом жилой Строгальщиковых (1925 г.), Дом жилой Павлова (1901 г.), Дом жилой Карпова (1927 г.), Дом жилой Даниловой (1925 г.), Дом жилой Нисваволь (1930 г.) и другие (рис. 13).

Для туристов основным местом притяжения является Успенский собор, находящийся на Лепострове - это одна из главных достопримечательностей города Кемь. Он был построен в 1711 году и является одним из самых старых деревянных храмов в России. Этот храм имеет уникальный архитектурный стиль, который сочетает в себе элементы русского деревянного зодчества и северной природы.

Основной транспортной артерией города Кемь является Пролетарский

проспект, который начинается от привокзальной площади станции “Кемь”. Эта станция была открыта в 1916 году в ходе строительства Мурманской железной дороги. На Пролетарском проспекте располагаются основные социальные объекты города - магазины, кафе, культурные учреждения и другие. К Пролетарскому проспекту примыкает главная площадь города, на которой находится Дом культуры. В Кемии существует проблема дорожной инфраструктуры, а также низкая комфортность городской среды: недостаток общественных пространств, пешеходных связей и мест притяжения. Многие постройки имеют износ, но снос некоторых зданий в ближайшем будущем не планируется. Что касается главных мест притяжения для людей - таковыми являются набережная (рис. 14) и главная площадь (рис. 15).

В городе находится некоторое количество местных районных учреждений культуры спорта и искусства:

- МБУ Кемский дом творчества;
- Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
- Детская школа искусств Кемского муниципального района;
- АНО центр образования и культуры Подготовительный центр г. Кемь;
- МКУ Кемский Омц;
- Детско-юношеская Спортивная школа.

Далее можно отметить общественно-культурную организацию - Кемское отделение КИФ «Танненберг», работающее с историческими реконструкциями - воссозданием исторических событий и обучающее фехтованию.

Краеведческий музей “Поморье” является одним из культурных центров Кемии. В нем представлены 5 залов с предметным наполнением наследия поморов: артефакты, связанные историей культуры, начиная с каменного века до наших времен.[37] **Духовный зал** позволяет посетителям ознакомиться с документами, иконами, церковной утварью и книгами. Далее **городской зал** презентует коллекцию минералов и жемчуга, макет Кемской крепости и предметы

археологии. **Женская горница** - представляет домашнюю утварь и предметы женских ремесел. **Морской зал** - предметы, связанные с мореплаванием и промыслом, макеты старинных судов. **Купеческая лавка** предлагает экспозицию, поделенную на две части. В одной - макет лавки с товаром, которым торговали и привозили из путешествий поморы Кемского уезда. Во второй части - предметы домашнего обихода купцов.

Экспозиция этого музея представляет собой предметы быта, а отдельных помещений, где можно проводить мастер-классы или знакомить посетителей с нематериальной культурой и традициями поморов не существует и работники музея вынуждены проводить мероприятия на улице, вдали от музея.

Присоединенный к краеведческому музею “Поморье” - “**Дом Помора**” с недавнего времени стал новым местом притяжения города. Музей “Дом Помора” может стать “культурным центром” города Кемь за счет близкого расположения у береговой линии реки (рис.16). Это последний сохранившийся в Кеми купеческий дом. Насколько известно сотрудникам музея, история данного здания берет свое начало примерно в 1900 году; его построил купец — лесопромышленник Дятлев Александр Евгеньевич. Несколько комнат сдавались под классы Кемской морской школы, среди ее воспитанников были известны фамилии Львова, Рынцаина и капитана первого атомного ледокола “Ленин” Павла Акимовича Пономарева. После 1917 года в здании располагался детский дом, а с 1963 года - вечерняя школа.

В 2021-м году здание передается в оперативное управление МБУ «Кемский музей». В нем получилось сохранить старинный облик снаружи, с удивительными арками и мощной лестницей на второй этаж. Сотрудники музея сделали несколько выставок в некоторых помещениях здания: «Кабинет купца А.Е. Дятлева», фотовыставка «Жизнь у моря. Гридино», «Развитие образования в Кемском районе», «От зуйка до Капитана», «Очень хочется в Советский Союз». Здание стало филиалом музея “Поморье” и получило свое название - “Дом помора”. Именно в нем хотят сделать музейное пространство, которое будет знакомить с нематериальным наследием и традициями поморов с помощью интерактива.

2.2.3. Предпосылки создания интерактивного музейного пространства

Жители города относятся очень бережно к своим традициям. По инициативе директора Краеведческого музея “Поморье” Кемского муниципального учреждения Ирины Ильиничны Устин проводятся различные мероприятия, направленные на сплочение кемлян и изучение культуры поморов в массы. Одним из самых значимых проектов стал проект FortПост - Город Кемской. (электронный ресурс). Проект имел разнообразную структуру, состоящую из нескольких событий: мастер-классы традиционных искусств и промыслов, межрегиональная конференция и общественные слушания, посвященные исследованиям традиций и истории коренного населения территории, курсы «Поморской говоры» - поморского диалекта русского языка, конкурсы традиционной ухи, костюмов, конкурс исследовательских работ, выставки из семейных архивов потомственных поморов. (рис. 17) В процессе реализации проекта был создан **туристический интерактивный продукт - маршрут**, ориентированный на посетителей города, основанный на пунктах “Поморского кода”. Целью проекта являлось укрепление локальной идентичности и восстановление поморских традиций в местных сообществах.

С 2020 года туристам предлагается интерактивный маршрут по всем значимым местам города, его проводят инициативные работники музея.

Такой проект дал развитие для новых идей: с присоединением купеческого дома Дятлева к Кемскому муниципальному учреждению здание получило название “Дом помора”. Директор Краеведческого музея “Поморье” вовлечена в процесс подачи документов на статус ОКН для нового объекта, что может помочь спонсированию и дальнейшему развитию здания. Сейчас в музее существует постоянная экспозиция в некоторых помещениях, главная концепция на ближайшее будущее - создание интерактивного пространства с элементами иммерсива внутри музея. Такой проект привлечет внимание не только туристов, но и местных жителей - здание будет функционировать весь год и проведение мероприятий не будет ограничиваться только летними праздниками. Концепция ориентирована на совместный семейный досуг - проведение мастер-классов и

курсов для горожан. Для транзитных туристов, которые приезжают на один день в Кемь по пути на Соловки, может быть предложена гостиница в здании музея с возможностью переодевания *в национальный костюм помора* и, при желании, краткого знакомства с традицией и культурой.

Концепция создания проекта для музея “Дом помора” с интерактивным пространством, которая может стать ориентиром для новых проектов в малых городах Северных регионов страны, будет способствовать сохранению нематериального культурного наследия.

Вывод: в ходе исследования были выделены следующие пункты:

- составлена лента времени города Кемь, в которой выделена предпосылка развития города;
- места притяжения сосредоточены на центральной улице, но существует значительная нехватка культурных и общественных пространств;
- существуют действующие проекты по развитию культурной идентичности города Кемь;
- объект проектирования может стать “культурным центром” города Кемь посредством близкого расположения к историческому центру, а также будет способствовать сохранению нематериального культурного наследия и станет ориентиром для новых проектов в малых городах Северных регионов страны.

2.3. Потенциал и ресурсы развития интерактивного музейного пространства в г. Кемь

2.3.1 Натурное обследование объекта проектирования: Краеведческий музей “Дом Помора”.

24 сентября 2023 года было проведено **натурное обследование** объекта проектирования (рис. 18), из которого были выведены следующие аспекты:

Адрес: улица Каменева, 6

Экстерьер:

Существующая территория дворового пространства “Дом помора”

Пространство “Дом помора” представляет собой территорию с площадью участка 1600 кв. м. и зданием площадью 320 кв.м. Территория дворового пространства была благоустроена в 2021-году: было возведено деревянное ограждение, также у входа со стороны улицы Каменева был создан деревянный настил, ведущий к зданию, подиум и амфитеатр для проведения мероприятий.

Оставшаяся территория дворового пространства не задействована (рис. 19). В двух минутах ходьбы открывается вид на набережную.

Общее состояние фасада здания музея “Дом помора”: **удовлетворительное.**

Интерьер:

Существующее зонирование здания “Дом Помора”

На первом этаже располагается музейно-выставочное пространство в пяти помещениях, на втором этаже находится действующая библиотека, остальное пространство, в том числе чердак, что составляет более 60-ти процентов пространства - не задействовано (рис 20).

Общая площадь помещений: 370 м², состояние: **хорошее**, поэтажные планы помещений (рис. 21);

Высота потолков: 2,6 м

1 этаж: в некоторых помещениях расположена действующая экспозиция;

2 этаж: историческая часть интерьера помещений не утрачена;

Чердак: высокий потолок (3,5 м), обшивка деревянной вагонкой на чердаке сохранена в идеальном состоянии;

Существующие процессы, происходящие в музее “Дом Помора”

В здании, на сегодняшний момент, проходят летние тематические выставки для экскурсионных групп и мастер-классы для школьников 1 - 6 класса.

Вывод: площадь помещений позволяет активный вид деятельности, в том числе есть возможность создания интерактивного пространства.

Дополнение маршрута в рамках развития города Кемь

В рамках создания концепции было предложено расширение одного из маршрутов магистранта СПбГУ Ковтун Анастасии в работе "Событийный каркас

как инструмент развития территории на примере города Кемь, республика Карелия". Было рассмотрены три маршрута: Маршрут Памяти - маршрут направленный на освещение событий 20-30-х гг. и ознакомление с сохранившимися объектами, связанными с трагической истории нашей страны; Природно-экологический маршрут - маршрут, нацеленный на включение уникального ландшафта в социальный городской контекст; Духовно-просветительский маршрут - маршрут, соединяющий объекты культуры Кеми. Из всех выделенных маршрутов был выбран последний, т.к. "Дом помора" - одно из исторически сохранившихся зданий и имеет культурное значение в истории города.

Духовно-просветительского маршрут был разработан на основе градостроительного и культурного анализа поселения. Он объединяет объекты культуры Кеми, деревянную застройку части города, исторические и религиозные постройки, в том числе Успенский собор, городской парк, музей "Поморье" и заканчивается у Благовещенского собора, откуда предполагается продолжить свой путь сухопутно в Рабочеостровск от лодочной станции и далее перемещаться на катере на Соловецкие острова. Предложенный маршрут имеет потенциал для доработки, поскольку туристы, хоть и не в большом количестве, но посещают город Кемь в течение всего года, и существует необходимость в местах благоприятных для нахождения в морозную погоду. Исходный каркас событий сосредоточен на территории Кемского музея "Поморье", который предлагает туристам и местным жителям различные события, однако по причине отсутствия дополнительного пространства в помещениях многие активные мероприятия проводятся только летом (рис. 22).

Здание "Дом помора" или Дом купца Дятлева располагается в историческом центре города, общее расстояние между главным зданием музея "Поморье" и "Дом Помора" составляет 800 м или 10 минут пешей ходьбы. Предложенное интерактивное музейное пространство имеет потенциал стать новой культурной остановкой: добавление интерактива и иммерсива в формулу создания событийного каркаса Ковтун А.Ю. позволит *дополнить маршрут, усилить*

активности и позволит создать равноценное место притяжения как музей “Поморье”.

2.3.2 Целевая аудитория

От главного музея «Поморье» в Кеми была приведена статистика за 2022-ой и 2023-й год, из которой замечен прирост посетителей ~ 500 человек (рис. 23). Из сводки количества посещений за 2023-й год было выявлено, что туристы занимают небольшой процент посетителей как в летний, так и в зимний период, а также отмечено, что музей посещает в течение года небольшое количество местных детей и подростков.

Проведем сравнение между главным зданием “Поморье” и “Дом Помора” с целью узнать, где есть возможность создать пространство, которое поможет привлечь туристический поток и процент детской аудитории:

МБУ “Поморье” - 1 этаж, *среда*: замкнутое пространство: выставочное пространство и постоянная выставка; *процессы*: просветительские функции музея: выставки, экскурсии.

“Дом Помора” - 2 этажа + чердак, *среда*: незамкнутое пространство: выставочное пространство, постоянная выставка, дворовое пространство, *процессы*: просветительские функции музея: выставки, экскурсии; интерактивно-образовательные функции музея: мастер-классы, лекции. Существующая ситуация среды музейных пространств и проходящих в них процессов - пространство “Дом Помора” имеет потенциал для развития процессов.

Для привлечения туристического потока и детской аудитории были предложены новые процессы в форме диалога с музеем для “Дома Помора”: создание интерактивно-иммерсивных экскурсий для трансляции нематериального наследия, образовательно-развлекательная функция, проведение традиционных праздников и обучение языку.

На сегодняшний момент проведен соцопрос от 22 февраля 2024 года (см. прил. 2) для жителей города и потенциальных посетителей. *Цель опроса: активизировать целевую аудиторию к созданию новой экспозиции “Дом Помора”.*

Узнать пожелания будущих посетителей о новых формах диалога музея с общественностью. Опрос состоял из девяти вопросов, охватывающих такие аспекты как местоположение опрашиваемых, возрастная категория, их род деятельности, заинтересованность в создании нового музея.

Блоки вопросов были ориентированы на задачу выявления цели посещения в интерактивном музейном пространстве и формы проведения.

Согласно результатам опроса было выявлено, что из числа опрошенных была вовлечена меньше всего детская аудитория; также стоит отметить интерес к иммерсивности (игровой форме музея) с переодеванием.

Ключевыми моментами в потребностях являются заинтересованность в интерактивных формах, традициях, оснащённость современными информационными технологиями. Стоит отметить *запрос от администрации города и сотрудников музея* в тематических выставках и активных мероприятиях (рис. 24).

Исходя из опроса жителей города и потенциальных посетителей была создана таблица *среда - люди - процессы* для музея “Дом Помора”, которая показывает возможное привлечение детской аудитории и туристов с помощью новых процессов и среды (рис. 25).

Итак, объединяя целевую аудиторию музея “Поморье” и запросы для “Дома Помора” было предложено создание пространства для привлечения детской аудитории и далее - была сформирована целевая аудитория в музее “Дом Помора” (рис. 26):

- *наблюдатели* - туристы и местные жители, посещающие музей в первый раз - сотрудники, взрослые, родители с детьми, дети, подростки;
- *деятели* - местные жители, посещающие музей несколько раз и больше - сотрудники, взрослые, родители с детьми, дети;
- *исследователи* - местные жители, посещающие музей регулярно - сотрудники, дети, подростки, взрослые.

2.3.3 Проекты, направленные на развитие малых городов и поселений республики Карелия

В Карелии создано множество государственных программ, например, «Развитие культуры», которая была запущена 30 августа 2014 года. Главной целью этой программы является сохранение культурного наследия и расширение доступа граждан к культурным ценностям и информации. Также она направлена на поддержку и развитие художественно-творческой деятельности, искусств и творческого потенциала жителей республики Карелия, а также на создание условий для развития сферы культуры. Еще одной государственной программой является «Развитие туризма на 2016-2020 годы на основе кластерного подхода» и другие.

На территории Карелии на данный момент выделено 18 историко-культурных территорий. Особое внимание заслуживает «Карельское Поморье», где жители берегов Белого моря, поморы, развили свою уникальную культуру под постоянным влиянием этого моря. У них собственные хозяйственные обычаи, песни, традиции и обряды.

Однако не все малые города и поселения в Карелии охвачены подобными проектами развития. Например, город Кемь, хотя включен в список исторических поселений России, участвующих в государственной программе по развитию малых городов и исторических поселений, все еще не сумел полностью реализовать свой потенциал. Городская среда и инфраструктура Кеми находятся в депрессивном состоянии с середины 20 века.

Однако в последнее время появился интерес к судьбе этого города. В 2020 году магистрантом СПбГАСУ Смирновой Дарьей была проведена работа по проекту "Формирование рекреационно-туристической зоны вдоль реки Кеми в центре активности в городе Кеми, республика Карелия". Работа была выполнена на основании заявки от департамента по охране памятников Министерства культуры республики Карелия. Руководителем проекта была кандидат архитектуры, доцент СПбГАСУ Лешошко Светлана Сергеевна.

В свою очередь, в 2021 году магистрантом СПбГУ Ковтун Анастасией была разработана работа под названием "Событийный каркас как инструмент развития территории на примере города Кемь, республика Карелия". Работа была

выполнена под руководством старшего преподавателя кафедры дизайна СПбГУ Толстовой Александры Андреевны.

Эти работы освещают интересные аспекты развития территории и туристического потенциала города Кеми в республике Карелия. Они исследуют возможности создания рекреационно-туристической зоны вдоль реки Кеми, а также рассматривают роль событийного каркаса в развитии территории. Такие исследования и проекты могут быть важным шагом для привлечения туристов и развития инфраструктуры региона.

С другой стороны, для города Кемь с суровым северным климатом не хватает проектов, имеющих доступ круглогодичному пребыванию в помещении музея и реализацией общественных мероприятий, нацеленных на популяризацию нематериальной культуры, и стать центром поморской культуры Белого моря. Поэтому создание такого проекта может послужить в дальнейшем отправным пунктом для создания интерактивных пространств на территории Русского Севера.

Проект интерактивного музейного пространства в городе Кемь обладает большим потенциалом для развития и использования различных ресурсов. Одним из главных ресурсов является история города и его жителей, и культура поморов, которая может быть представлена в музейных экспозициях. Также можно использовать современные технологии, такие как интерактивные технологии информирования, экскурсии и квесты чтобы привлечь больше посетителей. Кроме того, музей может сотрудничать с местными предприятиями и организациями для проведения совместных мероприятий и выставок, есть возможность создать зоны для торговые зоны, которые в экономическом плане улучшат окупаемость продукции, а с точки зрения сохранения и изучения нематериального культурного наследия - вероятность проектирования кабинетов для языковых курсов “поморскому говору”.

Вывод: в ходе исследования были выделены следующие пункты:

- площадь помещений объекта проектирования позволяет создать интерактивное музейное пространство;

- целевая аудитория определяет потребность в новом интерактивном музейном пространстве;
- существует множество проектов, направленных на развитие Русского Севера, и данный проект имеет шанс популяризировать культурную идентичность Кемь и стать центром поморской культуры.

Выводы по главе 2

Многие северные регионы России обладают уникальным культурным наследием, которое забывается с течением времени, оставаясь незамеченным. Особенность культуры поморов связана с местом обитания, бытом и ремеслом. Сохранившееся нематериальное культурное наследие региона не получает должного внимания в краеведческих музеях. Создание такого пространства с использованием различных методов дизайна среды в “Доме Помора” будет способствовать тому, что город Кемь сможет стать центром поморской культуры, где будут круглогодично проводиться мероприятия для туристов и местных жителей.

Предпосылками формирования интерактивного музейного пространства в городе Кемь являются необходимость в сохранении и популяризации традиций коренных народов России, привлечение туристического потока, а также стратегия пространственного развития.

Глава 3. Концепция формирования интерактивного музейного пространства

3.1. Формирование образного решения проекта

Главное здание краеведческого музея “Поморье” на улице Вицупа д. 12 - одноэтажное здание, которое функционирует много лет как традиционный музей. Само здание имеет 240 м² экспозиционных площадей несколько лет назад экспозиционное оборудование было обновлено, однако экспозиция не менялась. В течение долгих лет в музее проводятся экскурсии, временные выставки в небольшом входном помещении, а, с недавнего времени, на входе в музей начали продавать сувениры. Летом, на небольшой территории музея, ближе к Успенскому собору, проводятся традиционные праздники и мастер-классы, сама же территория музея не позволяет проводить на ней масштабные мероприятия, а зимой функционирует только здание музея.

Однако, учитывая запрос жителей города Кемь узнать больше информации о культуре, быте и языке поморов, а также учитывая новую парадигму работы в музеях с людьми - где посетитель становится активным участником в диалоге с экспозицией - возникает необходимость проведения мероприятий развернутого характера.

Такие мероприятия могут осуществляться с помощью *интерактива* - формы взаимодействия с экспонируемым материалом, при которой зрители имеют возможность не только осматривать демонстрируемые материалы, но и активно взаимодействовать с ними, и *иммерсива* - формы взаимодействия зрителя с экспозицией, при которой происходит проникновение в искусственно созданную среду и активация всего комплекса чувственно-образного восприятия. Посетитель выступает не как наблюдатель, а как непосредственный участник. Затрагивается большое количество органов чувств, применяется нескольких видов дизайна, работающих в одной системе (графический дизайн, звуковой дизайн, световой и тд).

С помощью интерактива и иммерсива может осуществляться возможность популяризации *нематериального культурного наследия*: песен, традиционного

языка, обрядов, мифов и т.д. Это делается в современных музеях для более глубокого погружения в экспозицию, с ориентацией на запросы жителей города и интерес к краеведению и культуре.

Новое пространство музея “Дом Помора” на улице Каменева, 6, представляет собой двухэтажное здание с чердачным пространством и огороженной территорией общей площадью 1600 кв.м. Внутри, как было упомянуто в главе 2, существует несколько постоянных выставок и сохранившаяся библиотека, однако остальная часть помещений (больше половины) не функционирует. Учитывая запрос жителей, а также запрос от администрации города и директора музея на сохранение нематериального культурного наследия и включение активных мероприятий в деятельность музея, пространство музея “Дом Помора” может развиваться как интерактивно-иммерсивное.

В процессе способа генерации идей, который называется “мозговой штурм”, был найден образ для нового музея, который будет выполнять роль *интерактивной коробки* - музыкальной шкатулки, которая позволяет раскрывать те или иные процессы постепенно, погружая в среду в зависимости от пожеланий посетителей (рис.27) .

Такое пространство формируется с помощью триады *среда - люди - процессы*, где интерактив рассматривается как главная составляющая проекта, а значит и *процессы*, осуществляемые внутри пространства, становятся приоритетными для данного краеведческого музея. Для дальнейшей работы с пространством музея “Дом Помора”, исходя из анализа потребностей целевой аудитории, были выбраны следующие процессы: интерактивная экскурсия, мастер-классы, погружение в иммерсивное пространство, квесты.

Вывод: концепция формирования интерактивного музейного пространства состоит из разработки проектных и сценарных решений, которая раскроет целиком образ *интерактивной поморской коробки* с точки зрения трансляции нематериального культурного наследия в регионе, а также, в дальнейшем, такое музейное пространство поможет городу Кемь стать центром сохранения поморской культуры.

3.2. Проектное предложение и функциональное зонирование интерактивного музейного пространства “Дом Помора”

Переходя к проектному предложению, всегда стоит учитывать потребности целевой аудитории. Из опроса стало понятно, что возрастная категория посещающих главное здание краеведческого музея “Поморье” ,в большей степени, взрослая аудитория, детская аудитория и туристы в летний/зимний период составляют небольшой процент посетителей. Администрация города и сотрудники музея поставили *цель развития нового музея “Дом Помора” - создание пространства с процессами, привлекающее детскую аудиторию и туристов.*

Функциональное зонирование музея «Дом Помора»

На основе концепции *интерактивной коробки* разной степени погружения в культуру принята стратегия направленного зонирования пространства.

Целевая аудитория состоит из людей, которые осуществляют процессы - *сотрудники музея*; и людей, которым предлагаются процессы внутри среды - *посетители*. Для создания зонирования пространства были определены три блока целевой аудитории в зависимости от их потребностей и желаемых процессов.

- *наблюдатели* - туристы и местные жители города (взрослые и дети), посещающие музей в первый раз;
- *деятели* - местные жители города (взрослые и дети), посещающие музей несколько раз и более;
- *исследователи* - местные жители города (взрослые и дети), посещающие музей на регулярной основе.

Далее были выделены поэтапно блоки погружения через осуществляемые процессы; выделена идея создания на каждом этаже разных зон - *этажность - разная функция* (рис. 28).

1 этаж - знакомство (частичное погружение) (рис. 29).

На первом этаже располагается музейно-выставочное пространство:

- *музейное пространство*: сохранившиеся помещения с постоянной экспозицией: «Кабинет купца А.Е. Дятлева», фотовыставка «Жизнь у моря. Гридино», «Развитие образования в Кемском районе», «От зуйка до Капитана», «Очень хочется в Советский Союз».
- *выставочное пространство*: помещения, выделенные для тематических выставок и временной экспозиции.
- *мастер-класс* в открытом пространстве одного из помещений.

При зонировании пространства уделялось большое внимание ознакомлению с экспозицией музея. Предполагается, что на первом этаже будут временные экспозиции и, для всех желающих, будет предложен мастер-класс по приготовлению еды по рецептам поморской кухни. Пространство рассчитано на посещение экскурсионных групп, поэтому бóльшая часть помещений распределена под музейно-выставочную часть.

Целевая аудитория: пространство первого этажа рассчитано на туристов и местных жителей, посещающих музей в первый раз.

2 этаж - обучение (пассивно-активное погружение) (рис. 30).

На втором этаже располагается интерактивно-образовательное пространство, которое позволяет больше узнать о нематериальном культурном наследии поморов:

- *библиотека/лекторий* - помещение позволяет проводить лекции, всем желающим доступна дополнительная литература;
- *пространство для интерактивных экскурсий - «Проживи день как Помор»*
- особая разработанная программа, позволяющая в театрализованном формате проводить костюмированную игру;
- *иммерсивное пространство* - связано с интерактивными экскурсиями - посетителям предлагается распределиться по группам (мужская/женская) и побывать в специально созданных комнатах, рассказывающих о быте поморов;
- *пространство для мастер-классов по ремеслу* - регулярно действующее пространство, в котором проходят занятия по обучению;

- *пространства для активных мероприятий* - помещения, предназначенные для активных игр, конференций, лекций, хоровых собраний и т.д

Пространство предлагает совмещение обучения и погружения в среду, что позволит всем желающим приходить в музей вновь и вновь.

Целевая аудитория: пространство второго этажа рассчитано на местных жителей, посещающих музей несколько раз и более, на постоянной основе.

Чердак (полное погружение) (рис. 31).

На чердаке располагается интерактивно-иммерсивное пространство:

- *квесты* - мероприятия, ориентированные на детскую аудиторию, с задачей поиска чего-либо;
- *спектакли* - иммерсив, предлагаемые посетителям как для просмотра, так и для соучастия в процессе;
- *показ мод* - данный процесс позволит продемонстрировать полученные навыки после *обучения* традиционному ремеслу и внедрить современные модные образы в в сохранившуюся среду;

В отличие от предыдущих этажей, на чердаке сохранена единая структура деревянного жилища поморов, которая позволяет посетителям в полной мере окунуться в историческую атмосферу;

Целевая аудитория: пространство чердака рассчитано на местных жителей, посещающих музей на регулярной основе и туристов, приехавших на короткое время;

Первый, второй этаж и чердачное пространство взаимодополняют друг друга определенными процессами погружения, с возможностью возвращения на предыдущий этап (этаж) для освоения новых компетенций.

Функциональное зонирование территории дворового пространства (рис. 32).

Была рассмотрена возможность зонирования среды внутреннего двора по принципу:

- *знакомства* - вход и прилегающая территории вокруг “Дома Помора” для пешей прогулки;
- *обучения* - после пешей прогулки обучению каким-либо мастер-классам на открытом воздухе на задней части двора;
- *погружения* - возвращение ко входу и переход в более активную зону для выступлений на подиуме или прослушивания на скамейке амфитеатра, для детей - игры на специально организованной детской площадке.

Дворовое пространство задействовано с привязкой к пространству музея: двор вокруг музея можно обойти для ознакомления, а далее перейти в сам музей и осмотреть экспозицию внутри.

Нарратив как форма общения

Предложенное зонирование пространства необходимо рассматривать не только с точки зрения организованных в нем процессов для целевой аудитории, но и с точки зрения взаимодействия посетителя и музейной среды. Для конкретизации такой формы общения был выделен диалог между средой и посетителем, осуществляемый для познания нематериального культурного наследия.

Для разработки образа проекта, был проведен поиск нематериального культурного наследия поморов через культурные особенности и поиск факторов идентичности поморов. Главными культурными особенностями поморов можно назвать морской промысел и уникальный диалект, которые появились от географического местоположения. Через поиск факторов идентичности города Кемь были выявлены ключевые аспекты: *деревянное зодчество, существующие памятники, легенды поморов, жемчуг, язычники*. Из данного анализа были выделены *легенды и сказки поморов, уникальный диалект (поморская говоря)*.

Если рассматривать средовой подход как метод, то в качестве методики предлагается рассматривать **средовые сценарии**, которые опираются на использование интерактива и иммерсива. Задача познакомить посетителей с историей может выполняться через такие формы, как *встречи, мастер-классы, экскурсии, игры, лекции и т.д.* Это производится через сценарии в

последовательности: *заходим, видим, слушаем, выходим.* Также последовательность может дополняться в зависимости от *уровня вовлеченности посетителей* (рис. 33).

Были рассмотрены **3 возможных сценария** для определенных групп людей:

- *интуитивный* для обычного прохожего;
- *целевой* для работника музея;
- *событийный* для экскурсионных групп.

Интуитивный сценарий для обычного прохожего основывается на ознакомлении с территорией: человек проходит - заходит внутрь дворового пространства - рассматривает существующие МАФы - сканирует QR-код - интересуется, что есть в музее - изучает территорию - записывается в музей - выходит обратно в город. В ходе проработки сценария, выяснилось, что интуитивный сценарий может осуществляться в дворовом пространстве, так как существует необходимость в покупке билетов в музей. Однако стоит отметить, что предполагается связь между внутренним и дворовым пространством, поэтому такой сценарий продолжает ознакомление уже внутри музея (рис.34).

Целевой сценарий рассказывает о ежедневном пребывании сотрудников музея и их работы с посетителями: сотрудник приходит - проводит экскурсию - обедает - обучает ремеслу - устраивает мастер-класс - уходит домой. Данный сценарий осуществляется на всех этажах (рис.35).

Событийный сценарий для экскурсионных групп показал возможности развития пространства - действия посетителей могут проходить также на разных этажах и распределяться по интересам: происходит запись в музей - собирается экскурсионная группа, а далее на выбор:

- “проведи день как Помор”- показ мод;
- по праздникам - приготовление традиционных блюд, в дни мероприятий - лекции;
- мастер-классы - просмотр работ.

С точки зрения предложенной идеи - *этажность - разная функция* - данный сценарий может *осуществляться на всех этажах и внутри дворового пространства* (рис.36).

При рассмотрении предложенных сценариев применительно к каждому этажу была предложена структура музея “Дом Помора”. В краеведческих музеях при создании экспозиции обычно ведется структура повествования, такая как рассказ о месте проживания и быте народа, ремесле и искусстве. Через пирамиду Маслоу (модели человеческих потребностей в виде пирамиды) были приведены пять существующих уровней: базовые потребности, безопасность, социализация, самореализация и вера.

На основе **этнографической схемы рассказа об этносе**, основанной на структуре повествования в краеведческих музеях, применительно к “Дому Помора” был предложен алгоритм рассказа о быте и культуре поморов (рис.37).

Было отмечено три основных уровня:

- 1) место обитания, быт, кухня;
- 2) искусство материальное - ремесло:
пространство для мастер-классов, выставочное пространство;
- 3) искусство нематериальное - обряды, песни, сказки, мифы:
актовый зал, библиотека-лекторий, чердак.

На взрыв-схеме каждого этажа показано цветом , как распределяется средовое “повествование” в зависимости от уровня через *знакомство с бытом и традициями, обучение ремеслу и погружение в атмосферу*. Необходимо отметить, что пространство каждого этажа взаимодействует с друг другом:

- *интуитивный сценарий* может осуществляться посетителем, проходящим мимо музея. Посетив основную и выставочную экспозицию, человек перед уходом может заглянуть на кухню. Данный сценарий рассчитан на пространство **первого этажа**;
- *событийный сценарий* может предложить для людей посещающих музей повторно обучаться ремеслу поморов и посещать различные мероприятия, причем, и мужчинам и женщинам предлагается разные помещения, где

каждый занимается своим делом. Данный сценарий рассчитан на пространство **второго этажа**;

- *целевой сценарий* можно применить и к сотрудникам музея, и к посетителям, приходящим на регулярной основе. Любой желающий может ознакомиться или обучиться духовным ценностям поморов, а также, посетителям предлагается программа “*проживи день как помор*” с полным погружением в быт поморов. Такой сценарий также рассчитан ежедневные мастер-классы и занятия для детской аудитории - рассчитан на пространство **второго этажа и чердака**.

Зонирование помещений

В основе зонирования помещений также был предложен нарратив как форма общения. Были рассмотрены возможные пути движения для различных групп по этажам:

- на первом этаже в соответствии с идеей *1 этаж - знакомство* был проведен демонтаж и монтаж стен и несущих конструкций. Основные элементы интерьера, такие как исторически сохранившиеся трапециевидные проемы были сохранены. В коридоре произведен монтаж некоторых проемов так, чтобы люди могли постепенно ознакомиться с экспозицией.
- на втором этаже в соответствии с идеей *2 этаж - обучение* был предложен демонтаж некоторых перегородок для совмещения функциональных зон.
- на чердаке демонтаж и монтаж стен не производился.

Цветом обозначено зонирование по каждому помещению:

1 этаж - знакомство

Зона 1 (оранжевая) - музейно-выставочная, рассказывающая о крае, быте и кухне.

Движение по залам рассматривается в таком порядке:

- 1) Холл с информационной навигацией;
- 2) Зал “Поморье”, рассказывающий о Белом море и крае;
- 3) Зал мореходства (выставочный зал), рассказывающий о промысле поморов;

- 4) Кабинет Дятлева - воссозданный кабинет купца Дятлева;
- 5) Выставочный зал;
- 6) Зал женского промысла;
- 7) Кухня

Зона 2 (голубая) - мокрая зона - санузел;

Зона 3 (розовая) - магазин сувениров;

Зона 4 (светло-серая) - фонд;

Зона 5 (серая) - кабинет сотрудников.

2 этаж - обучение

Движение по залам разделяется на женский и мужской досуг, а далее помощью зонирования группы объединяются в помещениях общего пользования.

Зона 1 (оранжевая) - интерактивная, рассказывающая о крае, быте и кухне.

- 1) Холл - место встречи и распределения по группам;

Зона 2 (зеленая) - интерактивно-иммерсивная; транслирует искусство материальное через мастер-классы.

- 1) Женский зал - размещение аудитории женского пола для переодевания в костюмы, далее - Зал женского ремесла - мастер-классы по разным видам ремесла: готовка, вязание и т.д
- 2) Мужской зал - размещение аудитории мужского пола для переодевания в костюмы, далее - Зал мужского ремесла - мастер-классы по разным видам ремесла: плетение сетей, резьба по дереву и т.д.

Зона 3 (синяя) - пространства для активного времяпрепровождения; транслирует нематериальное наследие через мероприятия, праздники и лекции.

- 1) Актный зал - место сбора групп для прослушивания выступлений хора или танцевальных мастер-классов;
- 2) Библиотека-лекторий - лекторий, в котором проводятся семинары от приглашенных гостей края, рассказывающих о культуре и языке поморов.

Чердак - погружение (рис. 38).

Зона 3 (синяя) - пространства для активного времяпрепровождения; транслирует нематериальное наследие через мероприятия, праздники и лекции.

- 1) Квест-зона
- 2) Мастер-классы

Зонирование дворового пространства (рис. 39).

В основе функционального зонирования также был предложен нарратив как форма общения. Были рассмотрены возможные пути движения для различных групп по территории:

Зона 1 Знакомство (оранжевая) - рекреационная зона.

- 1) В данной зоне располагается прогулочная зона, позволяющая ознакомиться со средой внутреннего двора.

Зона 2 Обучение (зеленая) - площадка и зона мастер-классов

- 2) На данном участке располагаются пространства для обучающих мероприятий.

Зона 3 Погружение (синяя) - зона амфитеатра, квест-зона, фотозона.

- 3) Последняя зона предлагает посетителям проводить активные мероприятия с элементами иммерсива с помощью современных инструментов информирования.

При зонировании пространства были рассмотрены зоны для активного отдыха, рекреационная зона и зона обучения. Также стоит отметить, что двор в данном предложении - функциональное продолжение самого музея. Такое зонирование позволит посетителям пройти три этапа погружения в поморскую культуру на открытом воздухе.

Вывод: с помощью рассмотренных сценариев производилось зонирование пространства по уровню вовлеченности в информацию. С переходом на следующий этаж меняются функции: от музейно-образовательной до интерактивно-иммерсивной, а также все эти функции объединяются в дворовом пространстве.

3.3. Сценарное решение интерактивного пространства

В этом параграфе предлагается рассмотреть более подробно сценарии, которые были разработаны специально для каждого этажа и для дворового пространства, прилегающего к зданию музея.

Первый этаж, как было упомянуто ранее, имеет несколько выставочных пространств, однако сейчас каждое помещение не взаимодействует со следующим. Для данного пространства был рассмотрен сценарий в рамках концепции *знакомство* (рис. 40).

Началом маршрута является сбор экскурсионной группы в *холле*, откуда экскурсовод ведет группу к музейному оборудованию и стендам с поморскими артефактами - данный зал рассказывает о месте обитания народа. Далее группа переходит в третий зал, посвященный *мореходству* в Поморье, где посетители могут ознакомиться с информацией на стендах с тачпадом, рассмотреть предметы быта поморов/ок, а также увидеть арт-объект “лодку”. В следующем зале *купца Дятлева* экскурсовод рассказывает о человеке, который построил данное здание и являлся одним из самых богатых поморов-торговцев Кеми. Здесь располагается сохранившаяся постоянная экспозиция с элементами интерьера кабинета Дятлева. В пятом зале экскурсионная группа может ознакомиться со временной выставкой с работами местных жителей. Для данного зала было рассмотрено специальное музейное оборудование - стенд-перегородка в форме сочетания букв “к а” поморской вязью; такое оборудование может передвигаться в зависимости от потребности. В следующем зале *женского ремесла* посетители осматривают в витринах элементы декора одежды и прялки. В последнем зале посетителям предлагается ознакомиться с поморской кухней в помещении с сохранившейся печью, которое дополнительно оборудовано столами и стульями. По прохождению такого маршрута следует продолжение на втором этаже (рис. 41).

Данный сценарий рассчитан на ознакомление туристов и местных жителей с культурой поморов, который закрывает первые потребности людей, тем самым позволяя предложить новые маршруты для желающих далее самоактуализироваться.

Второй этаж может стать постоянным местом притяжения для местных жителей, а также привлечь туристическую группу - были рассмотрены элементы *театрализации* как интерактив. В разработке сценария для этого этажа учитывалась разная аудитория, в том числе мужская и женская. Для данного пространства был рассмотрен сценарий в рамках концепции *обучение* (рис. 42).

Отправной точкой является сбор в *холле*, в котором группа разделяется на мужскую и женскую, и распределяются в специальных *женском* и *мужском* зале.

- Мужская аудитория надевает рабочую форму в воссозданной комнате с убранством помора в современном стиле и переходит в *зал мужского ремесла*, где обучается плотничеству и участвует в мастер-классах.

- Женская аудитория надевает фартуки в воссозданной комнате с убранством поморки в современном стиле и отправляется в *зал женского ремесла*, где девушки учатся кулинарии и вязанию на мастер-классах.

Далее происходит объединение групп в *актовом зале*, где происходят выступления на сцене с хором, танцами спектаклями и т.д. Группа переходит в последний зал - *библиотеку-лекторий*, в которой приглашенный лектор проводит лекции (рис. 43).

Стоит отметить, что данный сценарий рассчитан на возможное ежедневное проведение занятий, однако для того, чтобы погрузиться в настоящую атмосферу Поморья, посетителям предлагается отправиться на чердачное помещение.

Чердачное помещение, которое по разработанной идее имеет функцию *погружения*, имеет пространство с сохранившимися интерьерами поморской избы с деревянной вагонкой и четырьмя залами. В таких домах чердак имел функцию хранения предметов быта, однако для интерактивного музейного пространства он может стать новым пространством для проведения мероприятия и экскурсий. Средовой нарративный сценарий поможет развивать существующее пространство, наделяя его новыми функциями.

На этапе разработки концепции был рассмотрен **интерактивно-иммерсивный маршрут** “*двуединство событий*” (связь реального и фантастического), который позволяет окунуться в мир мифов и

сказок. Такой сценарий основан на одной из *легенд поморов* - «сказ о рыбах певуньях», которая была представлена в сборнике сказов и легенд Поморья. В ней повествуется о споре между рыбами певуньями в Белом море за титул самой хорошей певицы и той, кому должен принадлежать жемчужный кокошник, упавший на дно морское. Посетителю предлагается выбрать команду в которых представлены к обучению разные компетенции, по прохождении обучения выдаются баллы (жемчужины) за пройденные этапы и на общем мастер-классе все группы обмениваются опытом и создают собственные кокошники (рис. 44).

В основе данного маршрута *мифологическая тематика*, которая через знакомые образы с самого детства, может познакомить посетителя с культурой помора.

При разработке сценария для чердачного помещения учитывалась разная аудитория, в том числе мужская и женская, а также привлечение детской аудитории. Чтобы создать атмосферу сказочности и создать яркий и запоминающийся образ, было предложено экскурсоводам надевать костюм рыбы и вести рассказ в нём, делая упор на *театрализации* пространства (рис.45).

Отправной точкой в сценарии является лестница, выходящая со второго этажа на чердак. Рыба - экскурсовод встречает посетителей и рассказывает о былинах и сказках поморов в *первом зале*. Далее маршрут ведет к инсталляции, связанной со сказками, где есть возможность прослушать одну из сказок в наушниках. Во *втором зале* посетителям предлагается накинуть на себя костюмы поморов и окунуться в историю. Предметы быта, восстановленные прялки, проектор, транслирующий фотографии поморов, рассказывают посетителю об их промысле. Здесь есть возможность остановиться, потрогать артефакты и отдохнуть. Переходя в *третий зал*, посетители слышат шум волн и крик чаек, и экскурсовод предлагает забраться в лодку-аттракцион, которая качается вместе конструкцией волн вокруг. Такой аттракцион может остановиться только после прочтения сказки одним из посетителей. Далее экскурсовод направляет гостей в четвертый зал, делит посетителей на две команды (мужская и женская) и сажает за столы для мастер-классов. Мужчинам предлагается плести сети, а женщинам

создавать свои кокошники для костюма. Единственного элемента, не хватающего для головного убора - жемчуга (бусин) - нет, и посетителям предлагается отправиться в *третий зал* и “выловить” щуку, которая несет в себе жемчуг. Украсив жемчугом кокошник, все возвращаются во *второй зал*, где устраивается “показ мод” - девушки надевают кокошники и собирают полный сказочный образ. Такой сценарий подразумевает проработанную систему освещения, где в первом и третьем зале располагается система направленного освещения. В первых трех залах происходит аудио-сопровождение, в первом зале стоят инсталляции со стендами для наушников, а во втором - проектор (рис. 46).

Можно сказать, что с помощью создания *интерактивно-иммерсивного сценария с элементами театрализации*, краеведческие музейные пространства могут привлечь к истории региона и народа желаемую целевую аудиторию и **показать материальное и нематериальное культурное наследие современными способами.**

Говоря о сценарном решении, стоит отметить дворовое пространство, которое также взаимодействует с пространством музея. Стоит отметить, что в рамках проектного решения производится демонтаж деревянного настила, «амфитеатра» и сцены около музея.

Необходимо подчеркнуть, что зонирование, которое было рассмотрено в прошлом параграфе, создавалось через **процессы**, производимые в пространстве. Было рассмотрено сценарное решение, рассчитанное на экскурсионную группу (рис. 47).

Отправной точкой в данном сценарии является *крыльцо-терраса*, на которой собирается экскурсионная группа у входа во двор или после экскурсии по музею. На крыльце открывается вид на рекреационную зону, также посетители могут рассматривать декоративные элементы на деревянных опорах. Далее гости могут ознакомиться с маршрутом по дворовому пространству у информационного стенда. Проходя по дорожке к деревьям, посетители могут увидеть *поморские артефакты* - деревянные арт-объекты ручной работы. Далее по дороге можно остановиться, присесть на *скамейку* и рассматривать фасад здания. Экскурсовод

приводит группу к *кораблю-площадке*, на котором предлагает научиться вешать паруса вместе с помощником в костюме купца - такое занятие будет интересно и взрослым и детям. Далее, проходя по деревянному настилу, группа направляется в *квест-зону*, на которой, с помощью наведения камеры смартфона на QR-код посетители могут искать спрятанные буквы поморского алфавита. Пройдя квест-зону, юные посетители могут сфотографироваться с металлическими фигурами оленей в *фото-зоне* и послушать легенду поморов и в целом, о ремесле оленеводства. Следуя по маршруту, посетителям предлагаются *мастер-классы на открытом воздухе*. Далее экскурсовод ведет группу в зону амфитеатра, где посетителям проводят мастер-класс по поморским танцам, а также посетители сами могут танцевать на сцене. Под конец дня посетители распределяются на *трибуне-амфитеатре*, где с помощью проекции на стену идет показ фильмов и мультфильмов на северную тематику. На этом заканчивается маршрут и посетители могут покинуть пространство двора. Данное сценарное решение может видоизменяться, но в его основе заложено объединение трех процессов *знакомство - обучение - погружение*.

Кроме предложенных процессов было разработано оборудование для дворового пространства. Такая отделка поможет воссоздать образ существовавшего в ту эпоху поморского дома:

- наличники для окон на фасаде
- крыльцо-терраса

Также были предложены:

- широкие деревянные настилы как зона для прогулок по периметру фасада и в зоне мастер-классов. Данное решение было принято в целях сохранения озеленения на территории двора;
- сцена, вплотную прилегающая к настилу;
- деревянная трибуна-амфитеатр.

Была предложена деревянная площадка-корабль с настилом как элемент сценарного решения, доступная не только для детской аудитории, но и позволяющая разместить взрослых.

Сценарное решение для дворового пространства позволит проводить мероприятия на открытом воздухе для разных возрастных групп, а также может являться функциональным продолжением музейного пространства с элементами прогулочной части, обучающим интерактивом и позволяющим погрузиться в историческую атмосферу (рис. 48).

Вывод: таким образом, формирование интерактивного музейного пространства осуществляется с помощью средовых сценариев предложенных в качестве методики проектирования. Разработанные сценарии позволили предложить предметное наполнение для музейного и дворового пространства.

Выводы по главе 3

В заключении третьей главы диссертации, которая раскрывает концепцию формирования интерактивного музейного пространства “Дом Помора”, можно подчеркнуть следующие ключевые моменты:

- предложена переработанная этнографическая схема показа краеведческих музеев для интерактивного музейного пространства “Дом Помора”;
- разработана методика нарративных сценариев как средового подхода к пространству.
- создано функциональное зонирование и наполнение музейного и дворового пространства с помощью сценарных решений для дальнейшего дизайн-проектирования.

В целом, третья глава подчеркивает что с помощью создания интерактивно-иммерсивных в музейных пространствах маршрутов может осуществляться возможность популяризации нематериального культурного наследия.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе исследования было получено подтверждение гипотезы: проектируемое интерактивное музейное пространство Краеведческого музея “Дом Помора” будет способствовать сохранению нематериального культурного наследия северных народов России. Благодаря внедрению интерактива и иммерсива как новых форм диалога с посетителем в музейное пространство, функциональному зонированию, созданию событийных маршрутов и нарративному сценарию, под который можно интегрировать соответствующее музейное оборудование, становится возможным создать современный краеведческий музей, который будет привлекать разную целевую аудиторию.

Получены следующие результаты:

Проведен анализ степени исследования понятия “Интерактивное музейное пространство”, в ходе которого были выявлены современные музейные функции. Были изучены интерактивные методы создания музейных пространств, а также было подчеркнуто, что многие музеи используют интерактивные формы подачи информации для современной публики с целью привлечения интереса в сохранении культурного наследия.

В результате анализа существующего теоретического и проектного опыта по вопросам формирования интерактивных музейных пространств выявлены рациональность и современные тенденции проектирования в создании интерактивно-иммерсивного маршрута для репрезентации культурного наследия современными способами, а также отмечена театрализация музейного пространства как способ решения проблемы вовлеченности для туристов и местных жителей.

Проведен анализ культурных особенностей поморов. Было выявлено, что во многих краеведческих музеях, в которых представлена поморская культура, наблюдается отсутствие интерактивной подачи информации о нематериальном наследии региона.

В ходе комплексного анализа объекта проектирования “Дом Помора” была изучена история, проанализировано существующее состояние, связь объекта с

другим краеведческим музеем в Кеми - “Поморье” - предложено внедрение в духовно-просветительский маршрут Ковтун А, а также изучены проекты направленные на развитие малых городов и поселений республики Карелия. В результате анализа потребностей целевой аудитории, анализа мест притяжения и рациональности создания проекта, можно сказать, что полученная информация позволила подтвердить использование интерактивно-иммерсивного подхода к музейному пространству.

Предложено образное решение пространства, благодаря которому пространство позволяет раскрывать те или иные процессы постепенно, погружая в среду в зависимости от пожеланий посетителей.

В результате исследования проведено функциональное зонирование помещений в музейном пространстве, а также прилегающего к нему внутреннего двора. Из зонирования было отмечено, что на разных этажах меняются функции: от музейно-образовательной до интерактивно-иммерсивной. Также были выделены осуществляемые процессы и предложены 3 сценария для интерактивного музейного пространства. В ходе разработки, было отмечено, что нарративный сценарий может рассказывать посетителю о пространстве через среду.

Предложено подробное сценарное решение для разных помещений, а также для дворового пространства, которые предлагают погрузить посетителя в среду. Было отмечено, что с помощью элементов театрализации и современного оборудования существует возможность проявления интереса к уникальной самобытности поселения у разной аудитории.

Рассмотренный в ходе исследования интерактивно-иммерсивный маршрут как средовой подход, при условии дальнейшей проработки, может быть применен к музейным пространствам других регионов, а также для краеведческих музеев с учетом предоставляемого контента, что может способствовать развитию привлекательности малых городов России.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Артемов Е. Г. Музейно-педагогические технологии. Пособие-справочник. Изд. 2-е, доп. СПб., 2006. С. 17-18.
2. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества : [учебное пособие]. – Екатеринбург : Изд-во Урал. унта, 2013. – 154 с.
<https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/35268/1/978-5-7996-1046-3.pdf>
3. Воробьева О. Ю. Музей в современном массовом сознании (на примере г. Углича) // Культуросообразные практики, Ярославский педагогический вестник – 2019 – № 3 (108)
4. Гиниятова Е.В., Ройз Е.Е. Трансформация музейного пространства в условиях новых визуальных стратегий // Известия Томского политехнического университета. 2013. Т. 323. № 6
<https://cyberleninka.ru/article/n/transformatsiya-muzeynogo-prostranstva-v-usloviyah-novyh-vizualnyh-strategiy>
5. Джиошвили Э. А. Традиционные хозяйственные занятия и промысловый календарь Карельского Поморья // Ученые записки Петрозаводского государственного университета. 2023. Т. 45, № 5. С. 53-61. Б01: 10.15393/искг.аг12023.921
<https://cyberleninka.ru/article/n/traditsionnye-hozyaystvennyye-zanyatiya-i-promyslovyy-kalendar-karelskogo-pomor'ya/viewer>
6. Джордж Э. Справочник куратора. М.: Ад Маргинем Пресс, 2017. 352 с
7. Домахина Н.М. Эстетико-психологическое восприятие музейного пространства // Вестник КГУ им. Некрасова. – 2014. – №2. – С. 229-234.
8. Зотова Т.А. Экспозиционные технологии “живого музея” как динамичная форма реконструкции исторически сложившихся видов деятельности // Научно-практическая конференция «Музей и город», 2022. УДК 069.
9. Иванова Е. В., Линник В.Ю. Интерактивные средства и методы в музейной работе с детьми // Национальная ассоциация ученых (НАУ) # 5 (21), 2016 / КУЛЬТУРОЛОГИЯ

<https://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnye-sredstva-i-metody-v-muzeynoy-rabote-s-detmi/viewer>

10. Карлов И.И. Пространство музея в воспроизводстве современного российского общества // Диссертация, 2006
11. Кваскова Л.В. Нарратив как форма косвенной коммуникативной тактики // Научная и культурная жизнь , Языковедение, 2018 - С.333- 339.
12. Корниенко С.И., Кирьянов И.К., Гагарина Д.А. Власова О.В. Историко-ориентированные информационные системы: понятие, классификация и описание // Сб. Президентской библиотеки. Сер.:
13. Косых, Е.С. Вклад школьных музеев в патриотическое воспитание учащихся / Е.С. Косых, А.И. Чигрина // Педагогический журнал Башкортостана. - 2021. - №3(93). - С.46 - 53.
14. Лебедев А.В. О природе музейного проектирования // Музейное проектирование / отв. ред. А.А. Щербакова; сост. А.В. Лебедев. — М.: Лаборатория музейного проектирования. Российский институт культурологии, 2009. — С. 11–24.
15. Ляпустина П. А. Аудиовизуальные ресурсы современного музейного пространства в системе в социально-культурной деятельности // диссертация https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/78044/1/m_th_p.a.lyapustina_2019.pdf
16. Мастеница Е. Н. Феномен музея: опыт музеевлогической рефлексии https://voprosi-muzeologii.spbu.ru/files/2011_1/Mastenica.pdf
17. Музееведение: Учебник для высшей школы. — 2-е изд. — М.: Академический Проект, 2004. — 560 с. — («Gaudeamus»). <http://ijevanlib.y-su.am/wp-content/uploads/>
18. Полтавская Е.И. Триединство музея, архива, библиотеки в проективной философии Н.Ф. Федорова: современная трактовка // Вестник СПбГУ. Философия и конфликтология, 2017, Т. 33. Вып. 4 <https://cyberleninka.ru/article/n/triedinstvo-muzeya-arhiva-biblioteki-v-proektivnoy-filosofii-n-f-fedorova-sovremennaya-traktovka>

- 19.Поляков Т. П., Зотова Т. А. , Пустовойт Ю. В., Нельзина О. Ю. , Корнеева А. А. Экспозиционная деятельность музеев в контексте реализации «Стратегии государственной культурной политики на период до 2030 года» : монография // Российский научно-исследовательский институт культурного и природного наследия имени Д. С. Лихачёва. — М. : Институт Наследия, 2021. — 438 с
<https://culture29.ru/upload/medialibrary/d22/d222fc9f2e873832fec12419f512447b.pdf>
- 20.Попов Е.А. — Городская среда как объект изучения в социологии // Социодинамика. – 2019. – № 9.
- 21.Поспелова С. В. Интерактив в экскурсионной деятельности // Научный результат. Технологии бизнеса и сервиса. – Т. 3, № 2, 2017
- 22.Потапова С.А. Живые музеи. Проблемы взаимодействия музейно-развлекательных центров и туристических компаний // Туризм и музеи: синергетический эффект взаимодействия. М.: «Знание-М», 2020. С. 132–150.
- 23.Прокудина Д. А., Прокудина Е. К. Живой музей: трансформация музея в контексте экономики впечатлений (зарубежный опыт) // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2020. № 6 (98). С. 34-48.
- 24.Салахова Р. И., Макова А. В. Основные приемы в дизайн-проектировании музейно-выставочной экспозиции // Казанский государственный институт культуры, диссертация, УДК 351.852
https://dspace.kpfu.ru/xmlui/bitstream/handle/net/159248/F_iskhudobr2019_169_176.pdf?sequence=-1
- 25.Салахова Р.И., Макова А.В. Роль интерактивных технологий в музейном пространстве // Казанский государственный институт культуры
https://dspace.kpfu.ru/xmlui/bitstream/handle/net/159277/iskhudobr2019_177_183.pdf?sequence=-1
- 26.Сапанжа О. С. Классификация музеев и морфология музейности: структура и динамика // Вопросы музеологии № 1 (5) / 2012

<https://cyberleninka.ru/article/n/klassifikatsiya-muzeev-i-morfologiya-muzeynosti-struktura-i-dinamika>

27. Симбирцева Н. А., Биттер М. В. Современный музей как пространство реализации проектной деятельности // ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ В РОССИИ. 2018. № 7
<https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennyy-muzey-kak-prostranstvo-realizatsii-proektnoy-deyatelnosti/viewer>
28. Тимофеева А.Л. Театрализация музейного пространства 5 функции // Музеи в социокультурном пространстве региона Научный журнал № 3 (17) 2018
29. Толковый словарь терминов понятийного аппарата информатизации образования. М.: ИИО РАО, 2009. 96 с
30. Шульгин П.М. Концептуальные положения программы «Культура Русского Севера» // Научная и культурная жизнь , Искусствоведение, 2006
<https://culture29.ru/upload/medialibrary/d22/d222fc9f2e873832fec12419f512447b.pdf>
31. ВКР "Событийный каркас как инструмент развития территории на примере города Кемь, республика Карелия" Ковтун Анастасия Юрьевна. СПбГУ.

ИНТЕРНЕТ ИСТОЧНИКИ

32. «Батюшко Океан, Студеное море». Традиции поморов в сказках и былинах [Электронный ресурс] // Культура.РФ – URL: <https://www.culture.ru/materials/134756/batyushko-ocean-studenoe-more-tradicii-pomorov-v-skazkakh-i-bylinakh> (дата обращения: 12.01.2024)
33. «Ельцин-центр»: как сделать музей из торгового центра. URL: <https://daily.afisha.ru/cities/> (дата обращения: 16.11.2023).
<https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-kommunikativnom-potentsiale-muzeynogo-prostranstva>
34. «Стратегия государственной культурной политики на период до 2030 года» - Распоряжение Правительства Российской Федерации № 326-р от 29 февраля 2016 г. Поправки и дополнения были внесены в «Стратегии государственной

- культурной политики на период до 2030 года» в 2018 году. См.: Стратегия государственной культурной политики на период до 2030 года : утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 февраля 2016 г. № 326-р : ред. от 30 марта 2018 г. // Электронный фонд правовой и нормативно-технической документации / АО «Кодекс». URL: <http://docs.cntd.ru/document/420340006> (дата обращения: 13.11.2023)
- 35.12 хороших музейных квестов для детей [Электронный ресурс] // Афиша Москва – URL: <https://www.afisha.ru/selection/7-horoshih-muzeynyh-kvestov-dlya-detey/> (дата обращения: 19.11.2023)
- 36.8 виртуальных музеев, которые можно посетить, не выходя из класса [Электронный ресурс] // Первый национальный психолого-педагогический институт – URL: <https://pedsovet.org/article/8-virtualnyh-muzeev-kotorye-mozno-posetit-ne-vyhoda-iz-klassa> (дата обращения: 19.11.2023)
- 37.Городок Кемской — ForПост Беломорья [Электронный ресурс] // Фонд Тимченко – URL: <https://cultmosaic.ru/winners/gorodok-kemskoy-forpost-belomorya/> (дата обращения: 12.01.2024)
- 38.Испытайте землетрясение в Лиссабоне на новом аттракционе [Электронный ресурс] // The Portugal News – URL: <https://www.theportugalnews.com/ru/ru-news/2022-04-25/experience-the-lisbon-earthquake-at-new-attraction/66534> (дата обращения: 19.01.2024)
- 39.Клементьева Н. В. Информационные технологии в современном музейном пространстве [Электронный ресурс] / Н. В. Клементьева // Научное обозрение : электрон. журн. – 2018. – № 1. <https://cyberleninka.ru/article/n/informatsionnye-tehnologii-v-sovremennom-muzeynom-prostranstve/viewer>
- 40.Концепция развития музейного дела Республики Карелия на период до 2034 года [Электронный ресурс] – URL:

<https://kareliamuseum.ru/upload/iblock/7e1/w4s6pwwzsfjb49fiydubxjhi13fues0v.pdf>
(дата обращения: 08.01.2024)

41. О музее [Электронный ресурс] // Музей железных дорог – URL: <https://rzd-museum.ru/museum/about-us> (дата обращения: 19.11.2023)

42. Перевод определения понятия «музей» [Электронный ресурс] // ICOM Russia 2022. 26 ноября. URL: <https://icom-russia.com/data/events/perevod-opredeleniya-ponyatiya-muzej/> (дата обращения: 06.11.2023)

43. Поморье. Это моя земля. Арктические легенды - Ridero. [Электронный ресурс]. URL: <https://ridero.ru/books/pomore/freeText/#freeTextContainer> (дата обращения: 23.04.2024)

44. Поморы канинские — суровые и стойкие [Электронный ресурс] // Travelask – URL: <https://travelask.ru/articles/pomory-kaninskie-surovye-i-stoykie> (дата обращения: 10.01.2024)

45. Порчайкина Н. В. Выставка современного искусства как система: пространство – экспонат – человек // Изобразительное искусство, декоративно-прикладное искусство и архитектура — URL: <https://www.asu.ru/files/documents/00007891.pdf> (дата обращения: 14.12.2023).

46. Традиционная кухня с Анной Анхимовой [Электронный ресурс] // Музей Кижы – URL: <https://kizhi.karelia.ru/info/about/arhiv-1/12164.html> (дата обращения: 19.11.2023)

47. Центр экспериментальной музеологии [Электронный ресурс] – URL: <https://redmuseum.church/deryugina-environments> (дата обращения: 14.12.2024)

48. Чаплыгина, Е. С. Интерактивные формы работы с посетителями современных музеев / Е. С. Чаплыгина. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2020. — № 15 (305). — С. 397-401. — URL: <https://moluch.ru/archive/305/68674/> (дата обращения: 14.11.2023).

49. Шопен Н. А. Интерактивность – это пульс жизни // Relga: научно-культурологический журнал. – 2012. – №4. – URL:

<http://www.relga.ru/Environ/WebObjects/tgu-www.woa/wa/Main?textid=168&level1=main&level2=articles> (дата обращения 17.11.2023)

50. Энциклопедический словарь по психологии и педагогике. – URL: http://psychology_pedagogy.academic.ru/7290/ (дата обращения: 16.11.2023).
<https://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnaya-forma-kommunikatsii-v-mediadiskurse>
е

ПРИЛОЖЕНИЕ

Иллюстрации

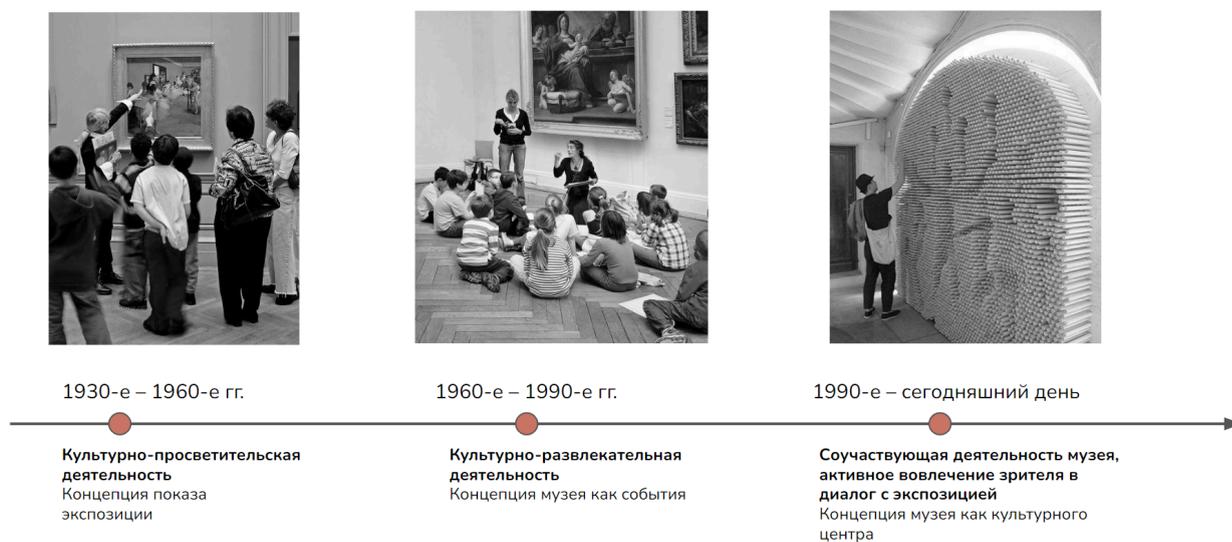


Рис. 1. Анализ принципов взаимодействия в музеях



Рис. 2. Схема средового подхода интерактивного музейного пространства как способа трансляции культурного наследия



Рис. 3 Двухуровневая триадическая дешифровка для раскрытия содержания понятий

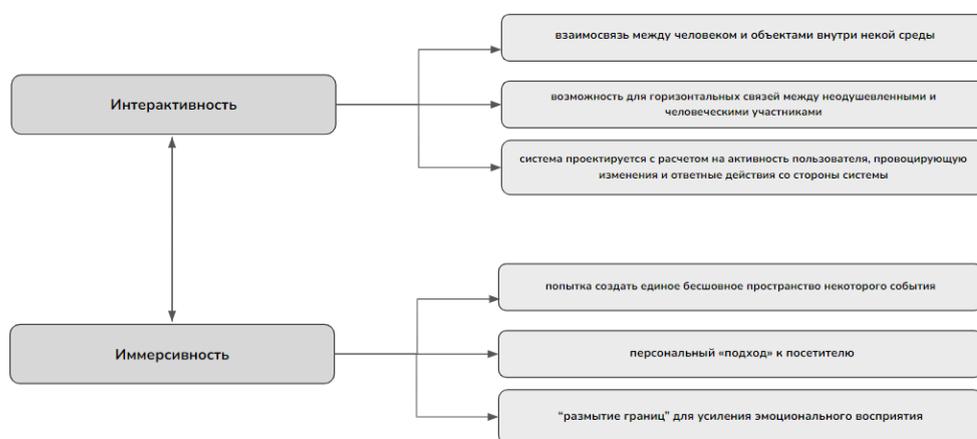


Рис. 4 Различия между интерактивом и иммерсивом

Интерактивные музеи и выставки.		
Целевая аудитория	Контент	Интерактив - как форма организации пространства
<ul style="list-style-type: none"> - Школьники/студенты - Взрослые - Пенсионеры 	<ul style="list-style-type: none"> - Образовательный - Развлекательный - Информативный - Эмоциональный 	<ul style="list-style-type: none"> - Интерактив как навигация - Иммерсивность пространства - Наличие музейных предметов и взаимодействие с ними с помощью интерактива - Интерактивные технологии как средство навигации

Рис. 5 Таблица №1: Критерии отбора аналогов

№	НАЗВАНИЕ	ГОД	СТРАНА, ГОРОД	ИНТЕРАКТИВНОСТЬ И ИММЕРСИВНОСТЬ	ОСОБЕННОСТИ
	Пропащие в кинохронике Ленфильм https://lenfilmexpo.ru/	2013-2023	Россия, Санкт-Петербург	<ul style="list-style-type: none"> - Интерактив как навигация - Наличие музейных предметов и взаимодействие с ними с помощью интерактива 	<ul style="list-style-type: none"> - Иммерсивная экскурсия и театрализация - Музейный предмет - основа экспозиции - Аудио-сопровождение
	Еврейский музей и центр толерантности https://www.jewish-museum.ru/about-the-museum/museum-building/	2012	Россия, Москва	<ul style="list-style-type: none"> - Иммерсивность пространства - Интерактивные технологии как средство навигации - Иммерсивность пространства 	<ul style="list-style-type: none"> - Зонирование элементов экспозиции - Мультимедийные технологии - Функциональная планировка - Локальное освещение
	"Хранить вечно" Манеж https://style.rbc.ru/impressions/5bb781079a7947e10aaf1cfd	2018	Россия, Санкт-Петербург	<ul style="list-style-type: none"> - Интерактив как навигация - Наличие музейных предметов и взаимодействие с ними с помощью интерактива 	<ul style="list-style-type: none"> - Гибкое пространство - Аудио-сопровождение - Передовые технологии - Мобильное оборудование

Рис. 6 Таблица №2: Анализ аналогов отечественного опыта проектирования интерактивных музейных и выставочных пространств

№	НАЗВАНИЕ	ГОД	СТРАНА, ГОРОД	ИНТЕРАКТИВНОСТЬ И ИММЕРСИВНОСТЬ	ОСОБЕННОСТИ
	Музей Центр Красного Форта https://www.gooood.cn/red-fort-centre-by-design-factory-india.htm?lang=en	2022	Индия, Красный Форт Дели	<ul style="list-style-type: none"> - Интерактив как навигация - Иммерсивность пространства 	<ul style="list-style-type: none"> - Использование приемов сценографии - Естественное освещение позволяет через тени от слов позволять ознакомиться с историей
	Лиссабонский музей землетрясений https://lisbonquake.com/	2012	Португалия, Лиссабон	<ul style="list-style-type: none"> - Иммерсивность пространства - Наличие музейных предметов и взаимодействие с ними с помощью интерактива 	<ul style="list-style-type: none"> - Аудиовизуальные эффекты как воссоздание события в экспозиции - Иммерсивная экскурсия - Спецэффекты
	Иммерсивный театр и музей Кайфэн (проект) https://indarchitects.ru/projects/immersive-theater-i-muzei-kaifan	2020	Китай, Кайфэн	<ul style="list-style-type: none"> - Иммерсивность пространства 	<ul style="list-style-type: none"> - Культурный образ (дракона) в основе проектирования интерьера - Иммерсивная экскурсия - Инсталляции - Культурные мероприятия как основная деятельность музея-театра

Рис. 7 Таблица №3: Анализ аналогов зарубежного опыта проектирования интерактивных музейных и выставочных пространств

Интерактивные музеи и выставки.		
Планировка внутренних помещений	Наполнение	Культура и ценности
<ul style="list-style-type: none"> - Функциональная планировка - Гибкое пространство 	<ul style="list-style-type: none"> - Мобильное оборудование - Свет (освещение) - Мебель (инновационная, многофункциональная) - Передовые технологии. 	<ul style="list-style-type: none"> - Культурное наследие транслируется через интерактив - Доступная трансляция образов

Рис. 8 Таблица №4: Критерии оценки аналогов

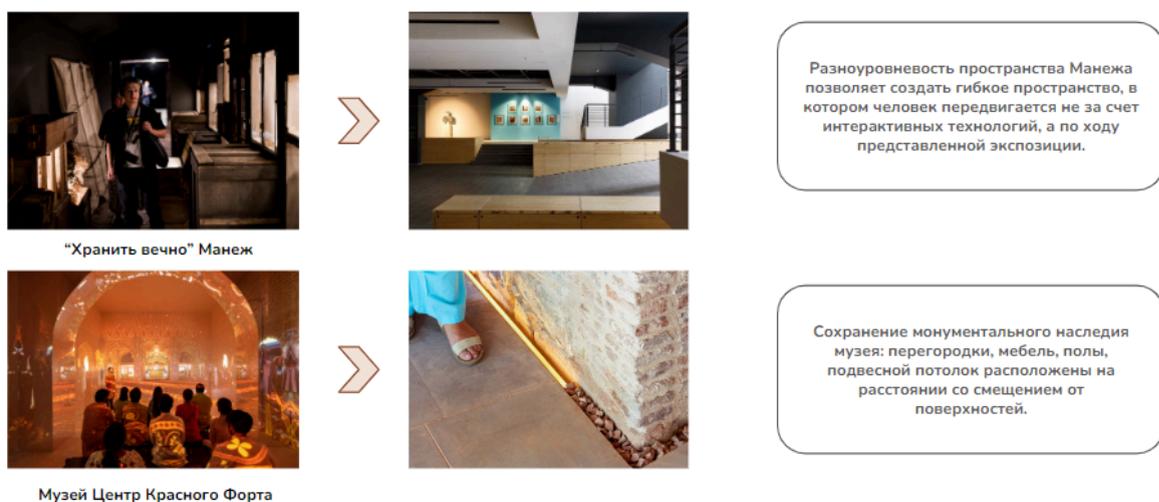


Рис. 9 Выделенные проектные решения

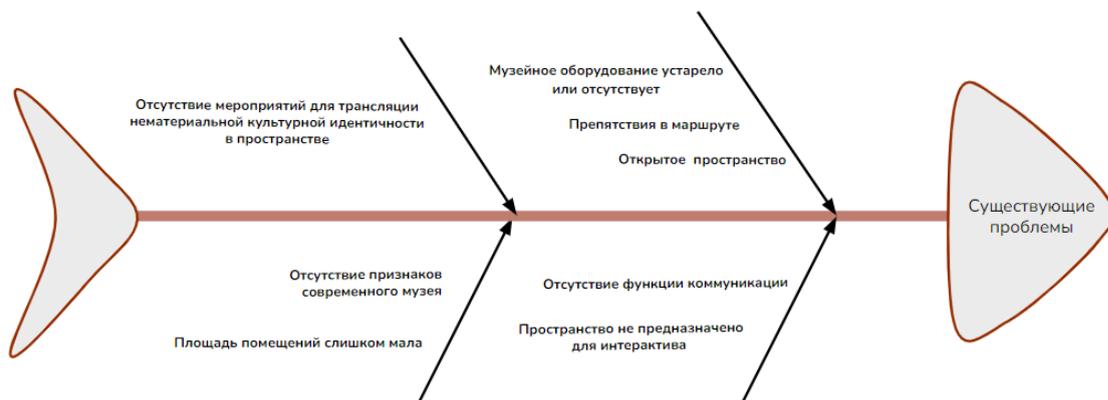


Рис. 10. Модель “рыбной кости” для выявления проблем музеев

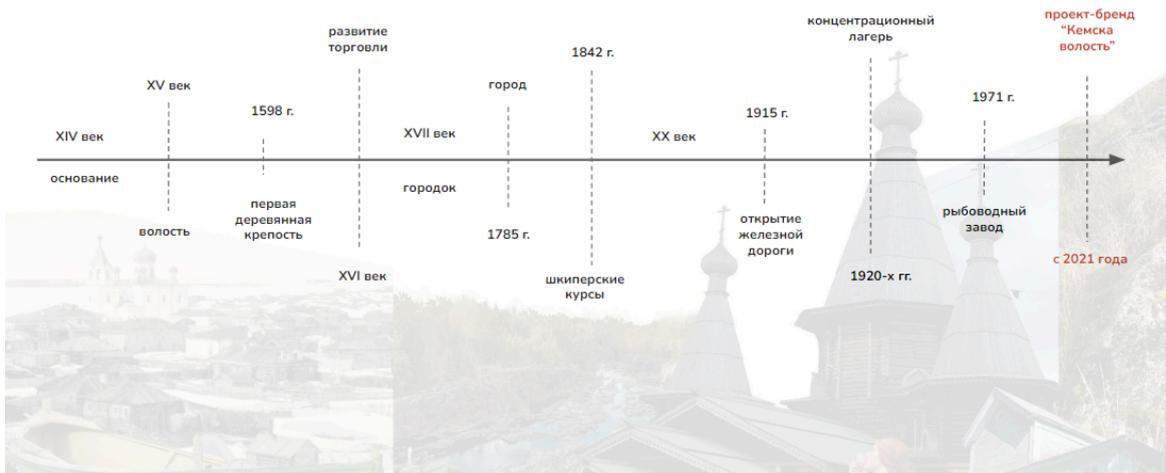


Рис. 11. Лента времени города Кемь



Рис. 12 Карта города с фирменной айдентикой



Рис. 13, 14, 15 Фотографии деревянной застройки, набережной и главной площади

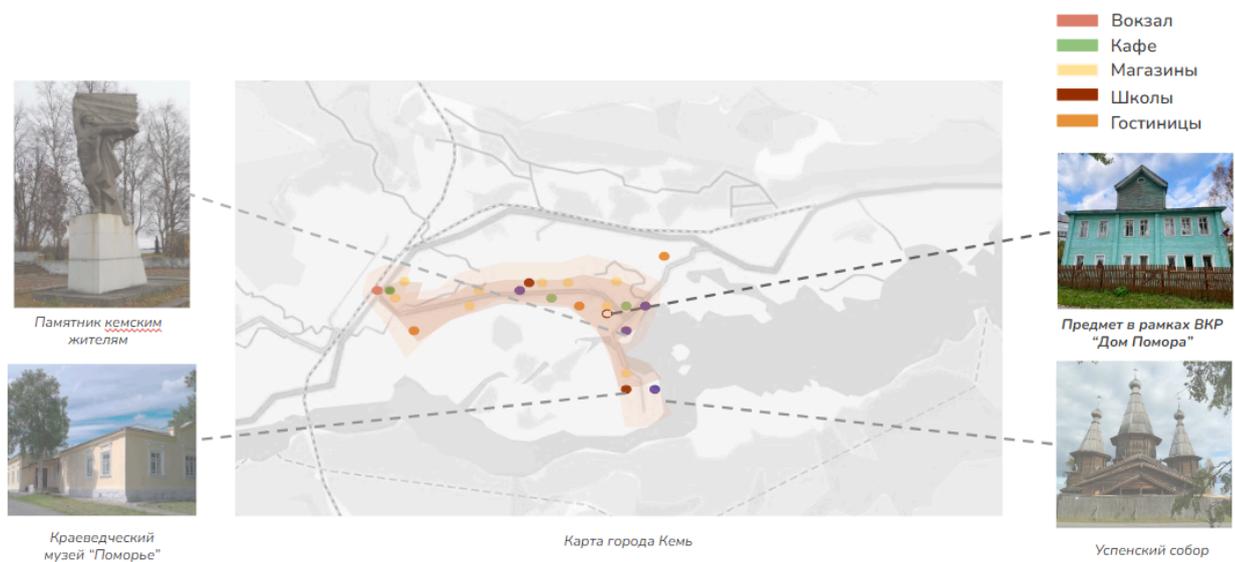


Рис. 16. Карта мест притяжения г. Кемь и местоположение объекта проектирования



Рис. 17. Деятельность музея "Поморье"

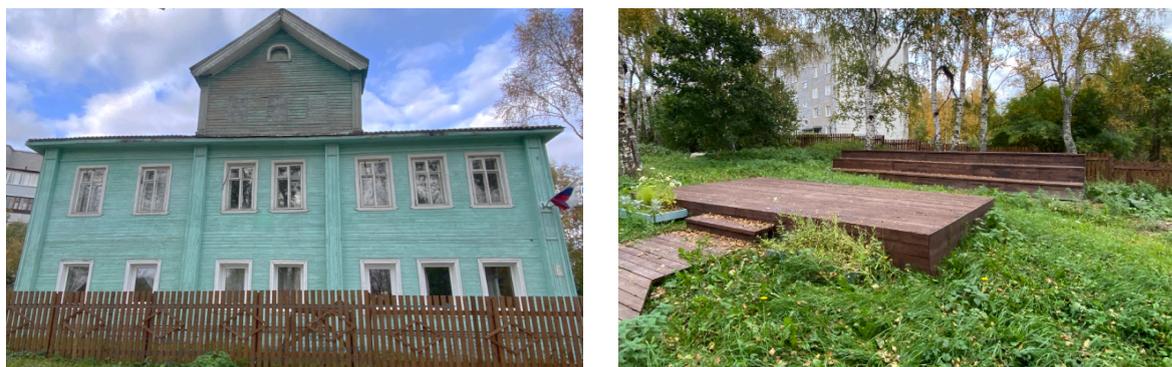


Рис. 18. Фотография фасада объекта проектирования и внутренней территории

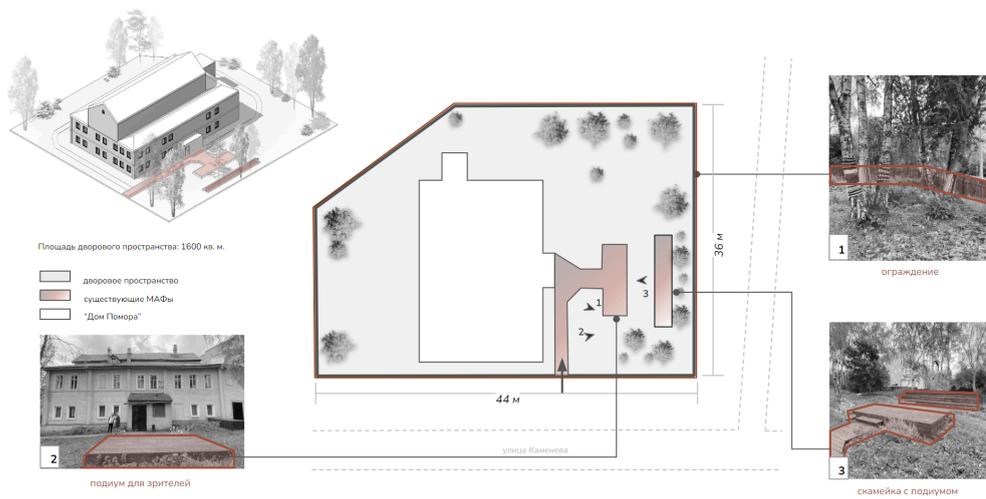


Рис.19 Проблематика существующего зонирования дворового пространства

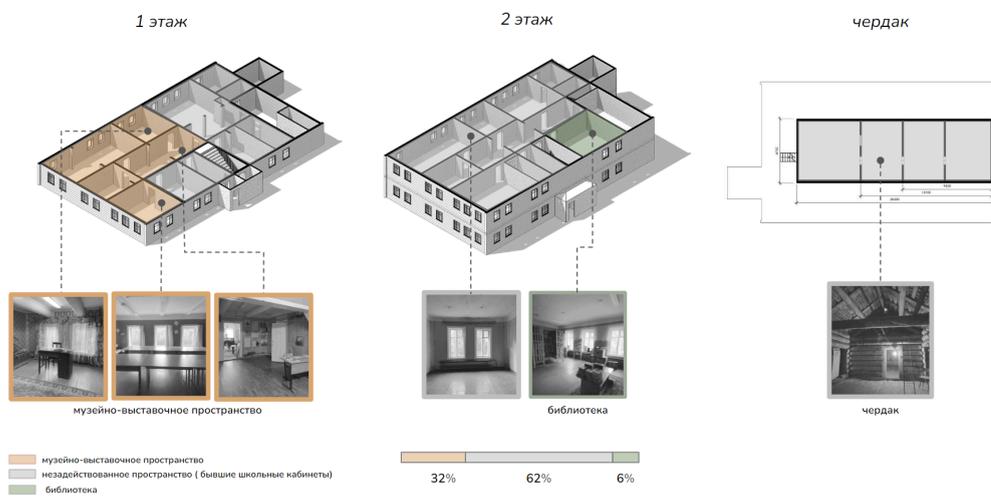


Рис. 20 Проблематика существующего зонирования помещений

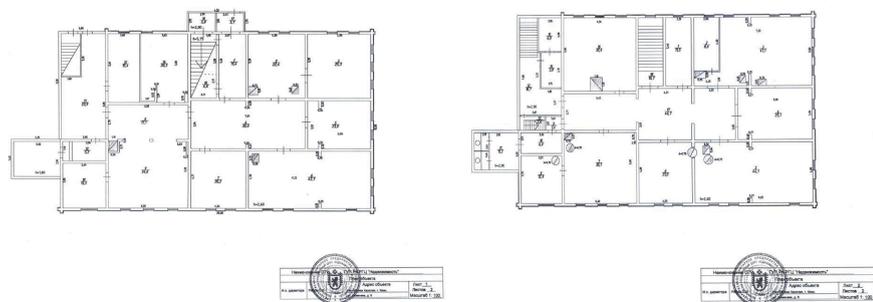


Рис. 21. Поэтажные планы: первый и второй этаж

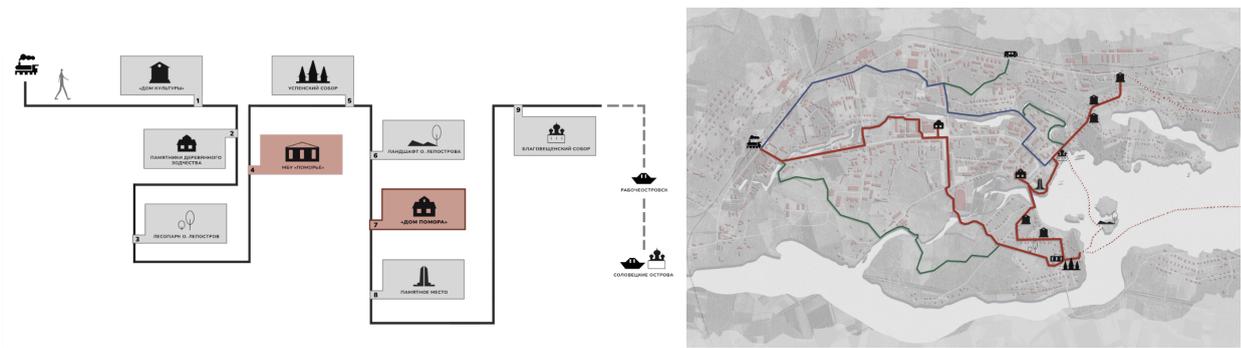


Рис. 22. Добавление “Дома Помора” в духовно-просветительский маршрут города Кемь

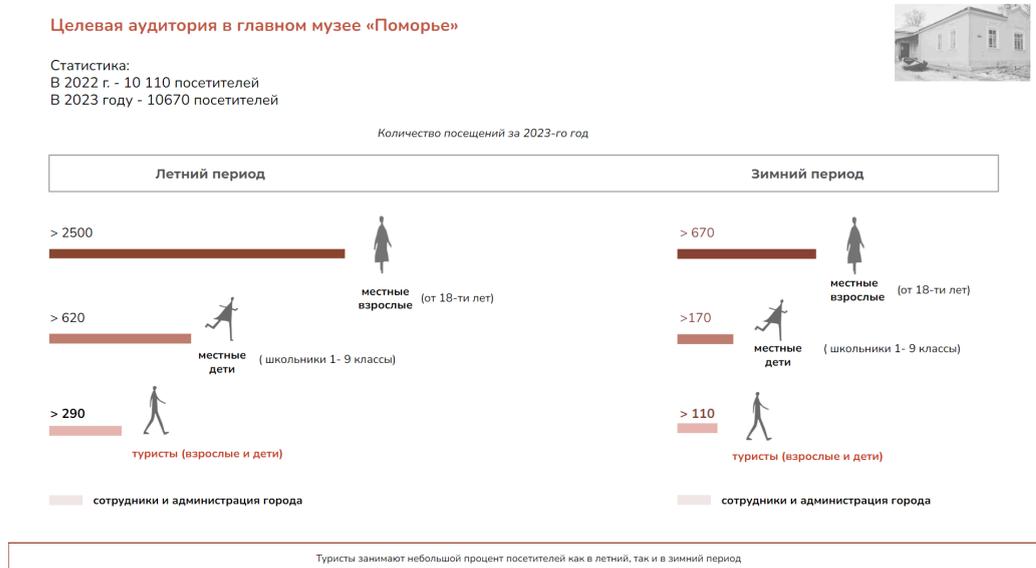


Рис. 23. Анализ посещений в главном музее “Поморье”

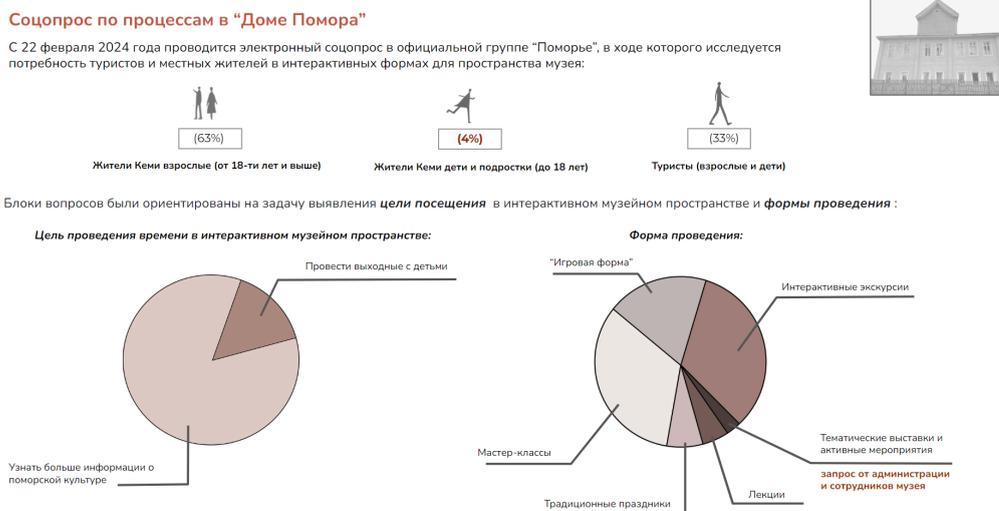


Рис. 24. Соцопрос по процессам в “Доме Помора”

Процессы	Люди	Среда
Тематические выставки	Сотрудники и посетители (взрослые)	Выставочное пространство
Мастер-классы	Сотрудники и посетители (дети)	Музейное пространство
Традиционные праздники	Сотрудники и посетители (дети и туристы)**	Зал мастер-класса и дворовое пространство
Лекции	Приглашенные лекторы и посетители	Библиотека/лекторий
Интерактивные экскурсии	Сотрудники и посетители (туристы)**	Экспозиционное пространство
Мастер-классы по ремеслу	Сотрудники и посетители (дети)**	Пространство для мастер-классов
Иммерсив (костюмированная игра)	Сотрудники и посетители	Зал помора и чердачное пространство
Активные мероприятия	Сотрудники и посетители (дети и туристы)**	Внутреннее и дворовое пространство

Рис. 25. Таблица №5: Среда - люди - процессы



Рис. 26. Выделенная целевая аудитория

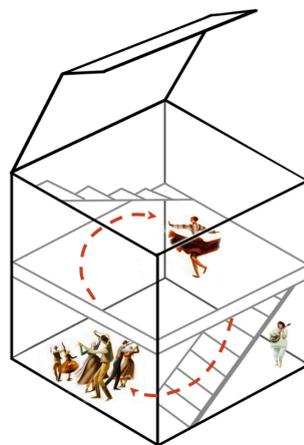


Рис. 27. Образ поморской интерактивной коробки

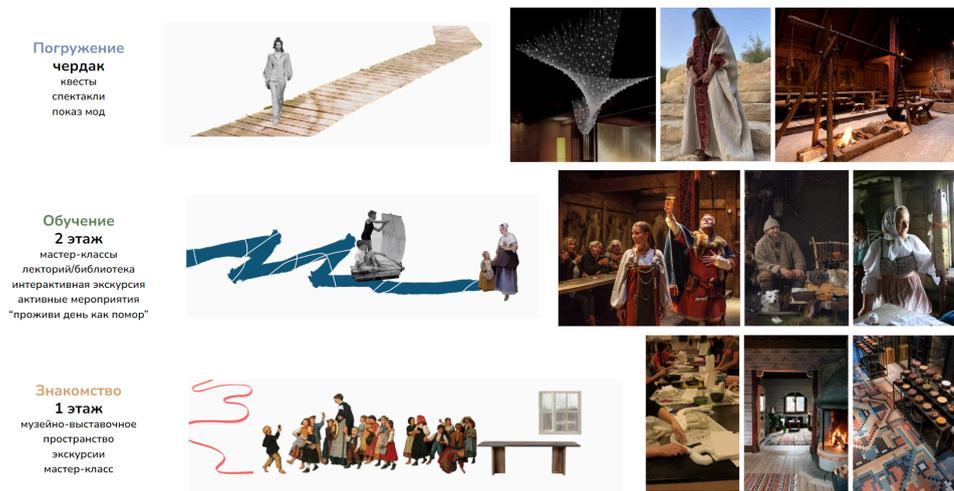


Рис. 28. Этажность - разная функция

Знакомство (частичное погружение)

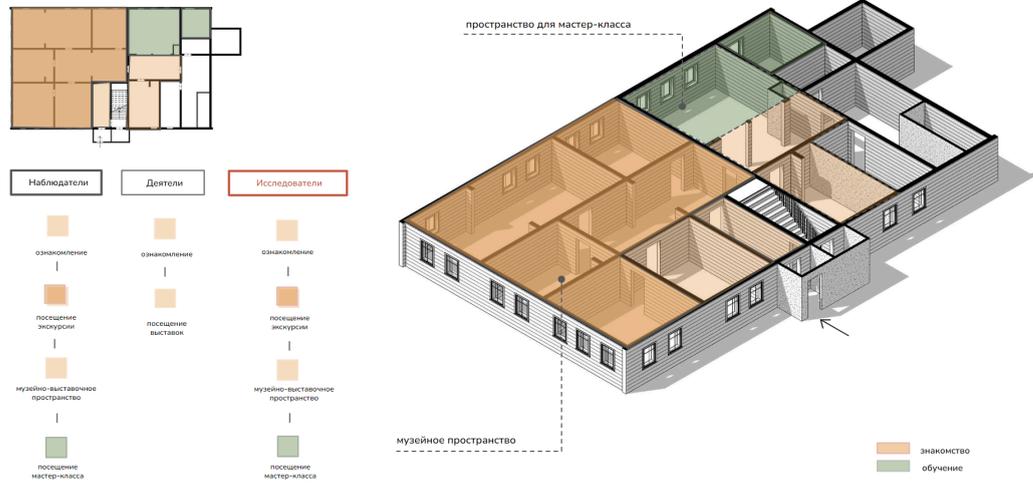


Рис. 29. Функциональное зонирование первого этажа

Обучение (пассивно-активное погружение)

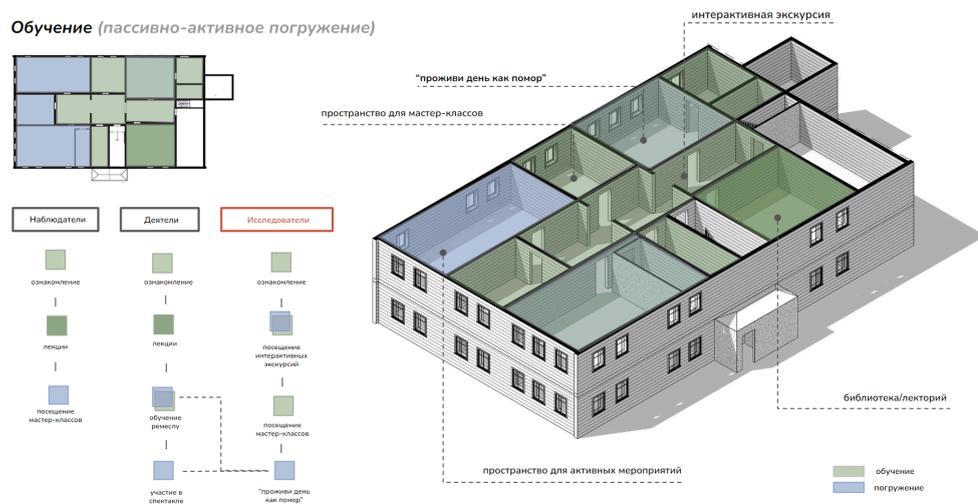


Рис. 30. Функциональное зонирование второго этажа

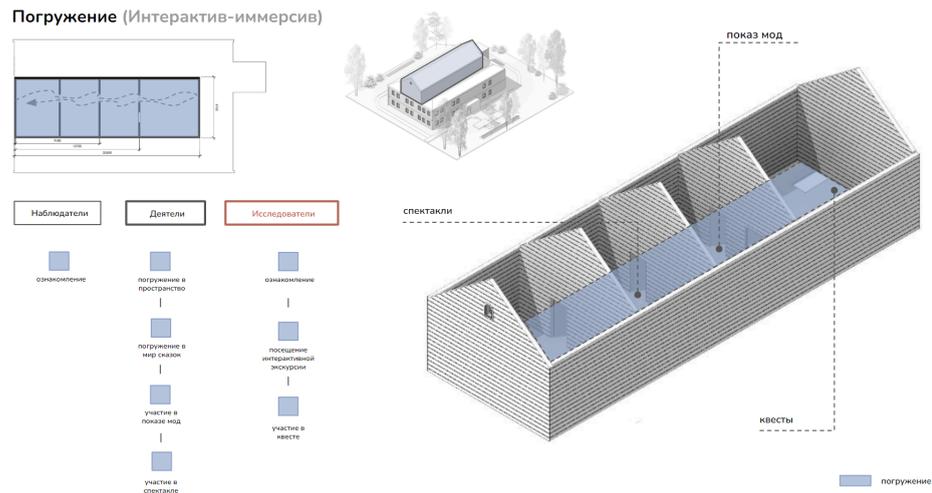


Рис. 31. Функциональное зонирование чердачного пространства

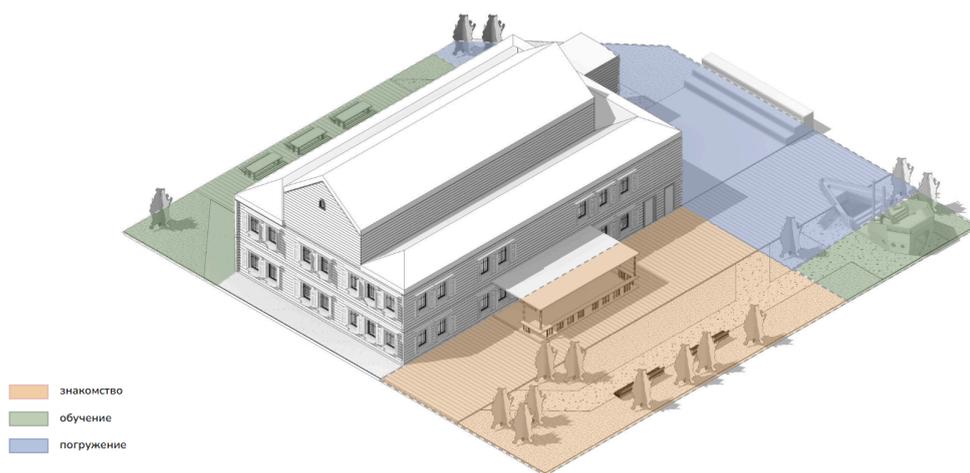


Рис.32. Функциональное зонирование дворового пространства

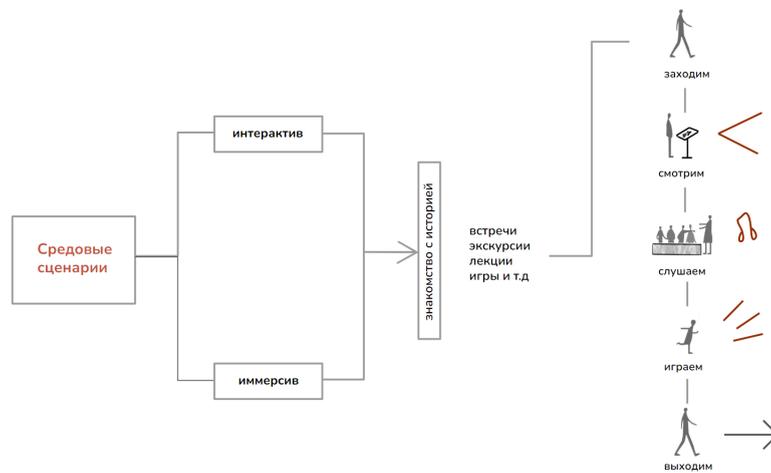


Рис. 33. Средовой сценарный подход как методика проектирования

Интуитивный сценарий для случайного прохожего

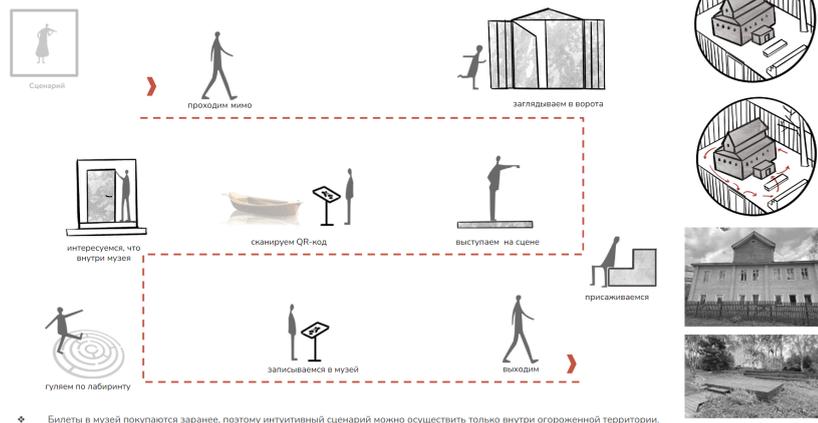


Рис. 34. Интуитивный сценарий

Целевой сценарий для работника музея

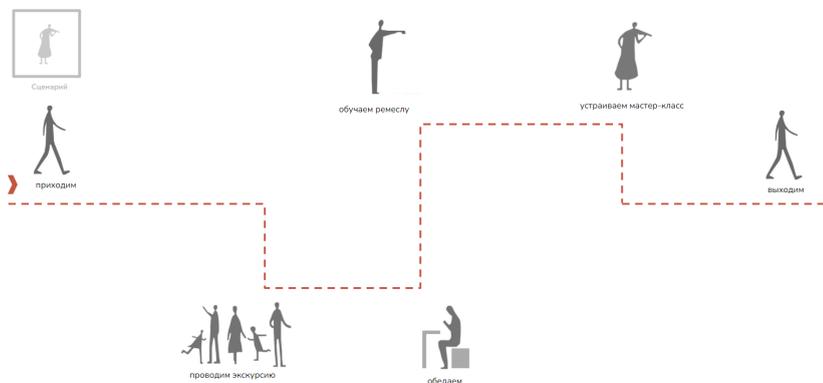


Рис. 35. Интуитивный сценарий

Событийный сценарий для экскурсионных групп

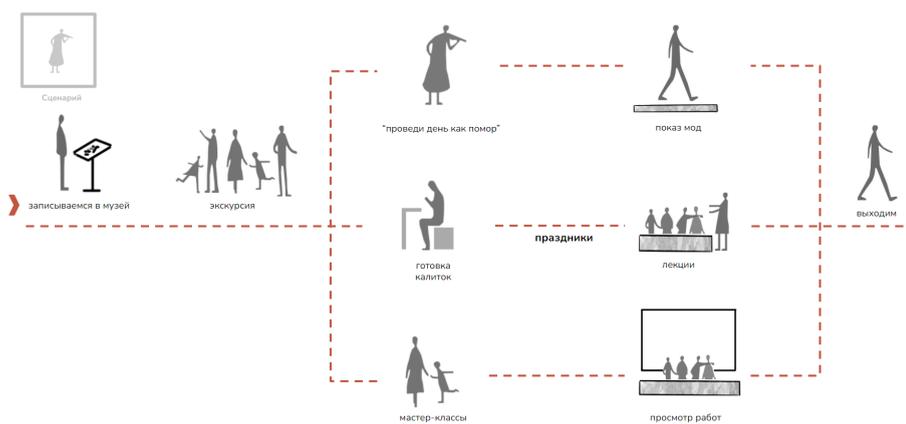


Рис. 36. Событийный сценарий

СЦЕНАРИЙ ДЛЯ ПЕРВОГО ЭТАЖА. ЗНАКОМСТВО.



Рис. 40. Сценарий для первого этажа. Знакомство.

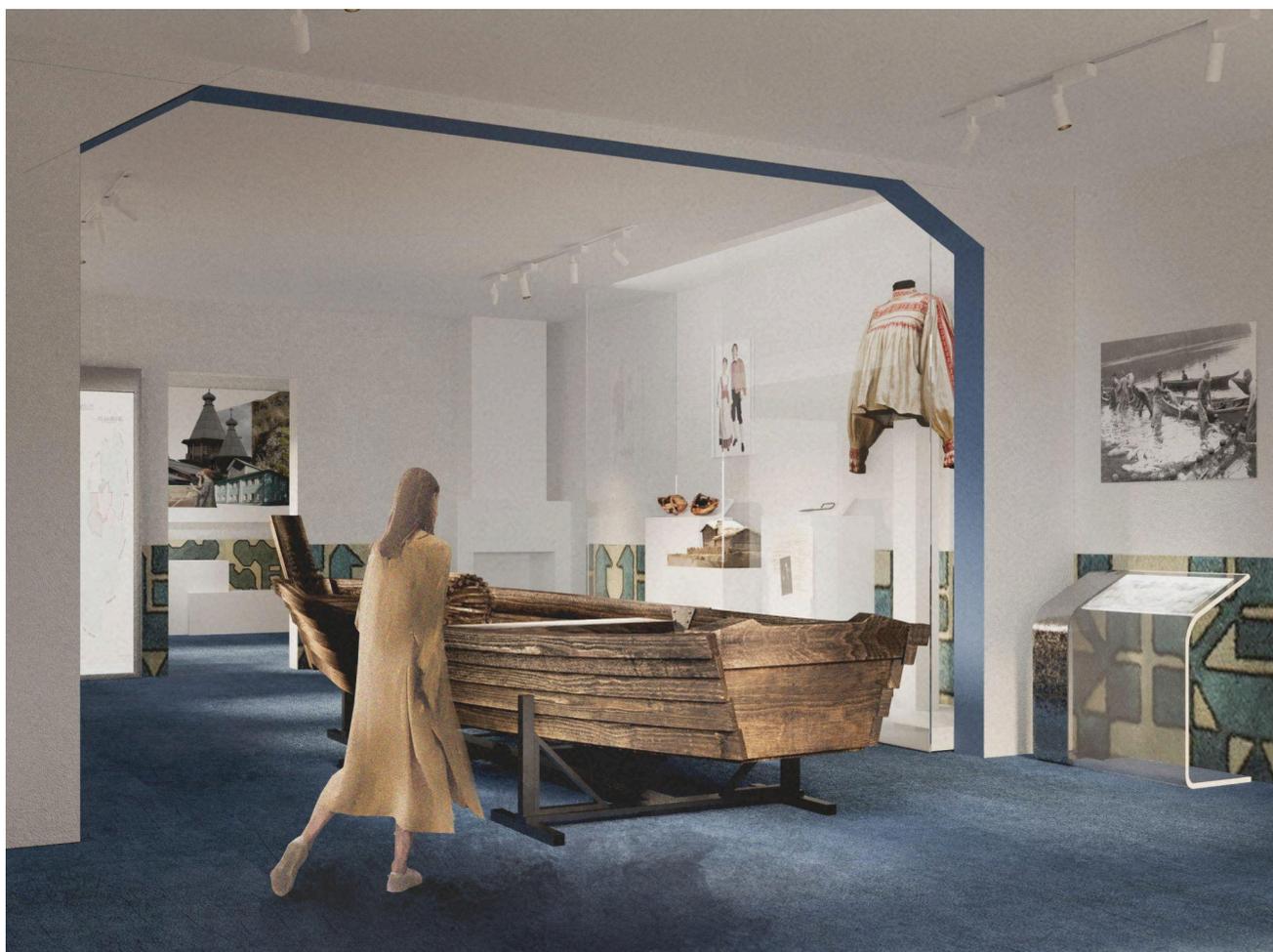


Рис. 41. Интерьер помещения с арт-объектом “лодка”

СЦЕНАРИЙ ДЛЯ ВТОРОГО ЭТАЖА. ОБУЧЕНИЕ

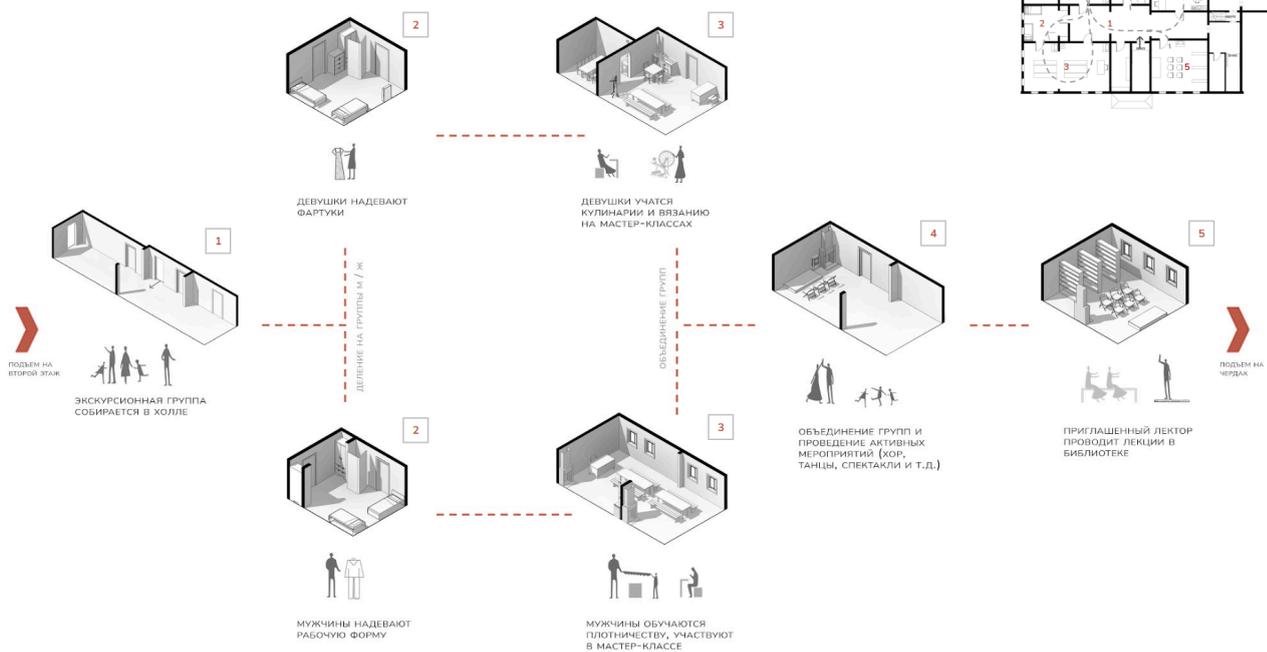


Рис. 42. Сценарий для второго этажа. Обучение.

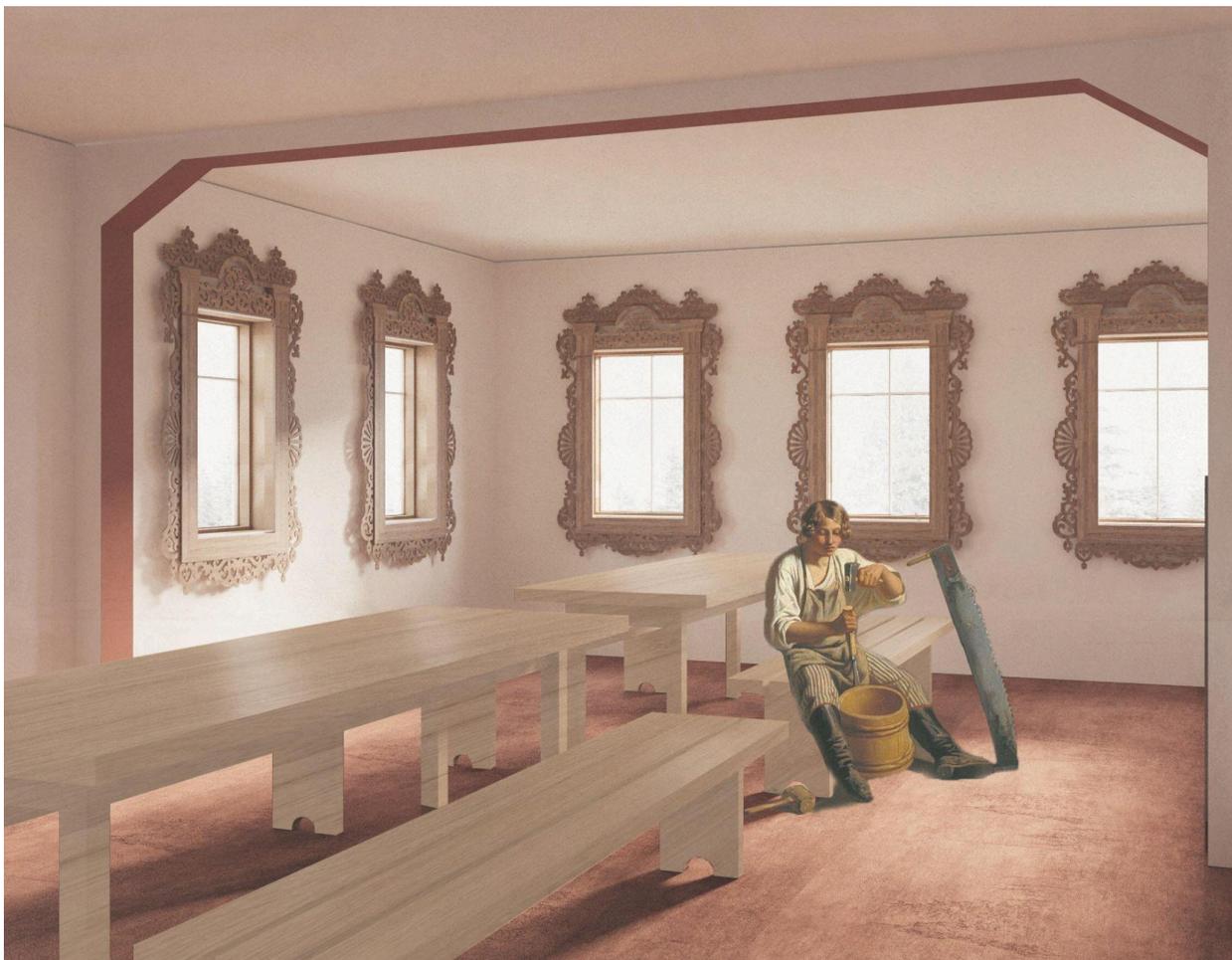


Рис. 43. Интерьер помещения “мастерская”

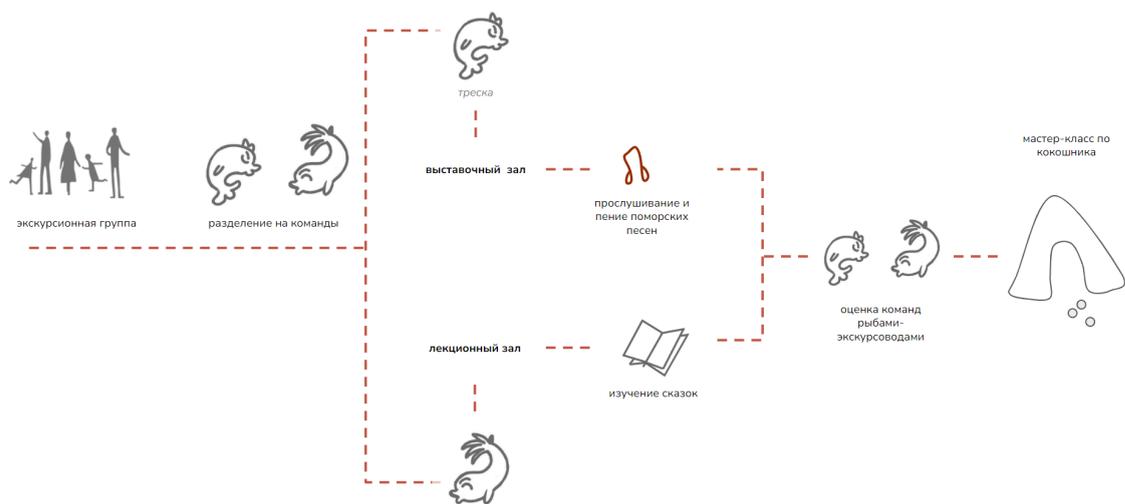


Рис. 44 Интерактивный маршрут (связь реального и фантастического)

СЦЕНАРИЙ "ПРОЖИВИ ДЕНЬ КАК ПОМОР" ДЛЯ ЧЕРДАКА. ПОГРУЖЕНИЕ.



Рис. 45. Сценарий для чердачного пространства. Погружение.



a



b

Рис. 46. Интерьер помещений чердачного пространства *a* - со входа у лестницы, *b* - проходное

**СЦЕНАРИЙ ДЛЯ ДВОРОВОГО ПРОСТРАНСТВА.
ЗНАКОМСТВО - ОБУЧЕНИЕ - ПОГРУЖЕНИЕ**

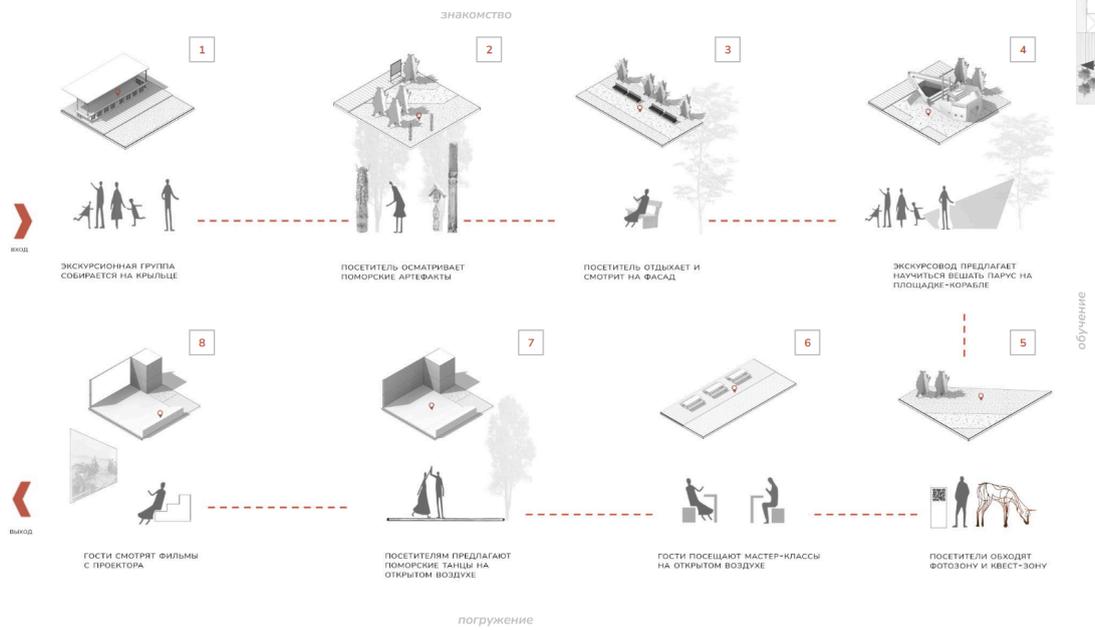


Рис. 47. Сценарий для дворового пространства.
Знакомство - обучение - Погружение.



a



b

Рис. 48. Экстерьер (дворовое пространство) *a* - зона мастер-классов, *b* - сцена



Рис. 49. Компоновка материалов исследования на выставочный планшет.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

“Дом Помора” - социологический опрос:

1. Ваше имя

2. Из какого Вы города:

3. Ваш социальный статус:

школьник (6-11 класс)

студент

рабочий

служащий

самозанятый

пенсионер

сотрудник музея

другое _____

4. Знаете ли Вы, что в Кеми есть краеведческий музей “Поморье”. Посещали музей?

да, знаю, но не был

нет, не знаю, не был

да знаю, был

5. Знаете ли Вы, что кроме главного здания краеведческого музея “Поморье” существует - “Дом помора”? Посещали музей?

да, знаю, но не был

нет, не знаю, не был

да знаю, был

6. Хотелось бы Вам посетить музей, чтобы узнать о культуре и быте поморов в “игровой” форме?

да

нет

возможно

7. Каким, по вашему мнению, должен быть современный краеведческий музей, рассказывающий о поморской культуре?

проводящим интерактивные экскурсии

предлагающим мастер-классы по изучению ремесла

дающим возможность самостоятельного изучения экспозиции

предлагающим прикоснуться к музейным предметам

проводящим традиционные праздники поморов

оснащенным современной техникой (виртуальные доски, информационные технологии и т.д)

другое _____

8. Что бы Вас заинтересовало в таком месте?

провести выходной день с детьми

больше узнать о поморской культуре

9. Для чего в экспозиции музея необходимо иметь дополненную реальность?

чтобы получить больше информации

чтобы можно было увидеть объекты, которых нет в залах музея или информацию об утраченных объектах

чтобы погрузиться в атмосферу жизни помора

