

RAR

УДК 069.01

ББК 79.17

DOI 10.34685/NI.2023.43.4.016

ЗОНЫ «ЖИВОГО МУЗЕЯ» В ВОЕННО-ИСТОРИЧЕСКИХ ЭКСПОЗИЦИЯХ: ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ И СОВРЕМЕННАЯ МУЗЕЙНАЯ ПРАКТИКА

Зотова Татьяна Анатольевна,
старший научный сотрудник, аспирант
Российского научно-исследовательского института
культурного и природного наследия им. Д. С. Лихачёва,
e-mail: tzoto@list.ru

Окороков Александр Васильевич,
доктор исторических наук,
заместитель директора по научной работе
Российского научно-исследовательского института
культурного и природного наследия им. Д.С. Лихачёва,
e-mail: avokor@yandex.ru

Аннотация

Музейные проекты, рассказывающие о военной истории России, приобретают особое значение в современных условиях. Авторы статьи обращаются к выявлению и обобщению интерактивных приемов, которые используются в экспозициях военно-исторических музеев для создания зон, провоцирующих посетителей на активное поведение. Теоретической основой исследования выступает отечественная концепция «живого музея», сформулированная в работах Н. Ф. Фёдорова, П. А. Флоренского, В. Н. Всеволодского-Гернгросса, М. Е. Каулен, Т. П. Полякова и др.

Ключевые слова

Музей, военно-исторический музей, живой музей, музейная экспозиция, интерактивная экспозиция, концепция «живого музея».

В современной музейной деятельности значительное внимание уделяется интерактивным формам актуализации наследия. Российские музеи, в том числе — военно-исторические, повсеместно используют мультимедиа-комплексы, обеспечивающие непосредственное взаимодействие гостей с экспонатным рядом, а также внедряют новые разработки музейной педагоги-

ки, технику «живой истории» и другие театраль-но-игровые приемы.

Настоящая статья посвящена интерактивным музейным технологиям в контексте военно-исторических музеев, которые часто используются в экспозиционной деятельности, но мало представлены в музееведческих исследованиях. Речь идет о технологиях «живого музея», помогающих

создавать внутри экспозиции игровые или функциональные зоны и провоцировать посетителей на активное освоение музейной тематики. Вероятно, читатель этих строк представит себе детский центр или другое пространство, способное удовлетворить потребности самых юных музейных гостей, т.е. дать им возможность покрутить, попрыгать, полазить и т.п. Но, как известно, понятие «игра» охватывает разные явления культуры, и потому вопрос организации зон «живого музея» значительно шире, чем может показаться.

В отечественном музееведении концепция «живого музея» начала складываться в 1990-е гг. Однако ее основной выступают работы и проекты конца XIX — первой трети XX в., в числе которых музейная концепция Ф. Н. Фёдорова¹, предложения по музеефикации Троице-Сергиевой Лавры П. А. Флоренского², опыт организации музея-театра В. Н. Всеволодского-Гернгросса³ и др. В контексте осмысления, с одной стороны, этих работ, с другой же — инновационных форм музейной деятельности, появилось несколько актуальных трактовок идеи «живого музея».

В рамках подхода М. Е. Каулен, которая опирается на концепции Н. Ф. Фёдорова, П. А. Флоренского и американского библиотекера Дж. К. Дана⁴, «живой музей» представляет собой разновидность средового музея, где объекты наследия сохраняются в своей естественной среде в процессе постоянной актуализации (т.е. не проходят традиционную музеефикацию)⁵. В качестве реальных воплощений рассматриваются учреждения музейного типа — исторические и тематические гостиницы, магазины, кафе и пр.

Близко идеям средового подхода понимание «живого музея» как этнографического музея-те-

атра. Это направление восходит к опыту работы В. Н. Всеволодского-Гернгросса в Русском музее в 1920–1930-е гг. и представлено, например, в исследованиях В. Г. Пушкарёва⁶. В качестве реальных воплощений можно рассматривать как музейные отделы и труппы (фольклорные, театральные), так и в целом профильные музеи под открытым небом и музеи-заповедники. К ним же относятся новые музейно-парковые комплексы⁷, исторические тематические парки и центры «живой истории», предлагающие своим посетителям полное погружение в образы прошлого.

Кратко следует сказать, что выражение «живой музей» часто используется в контексте музеефикации культовых объектов, комплексов или предметов. Эта традиция всецело связана со статьями П. А. Флоренского и развивается, например, Л. С. Алексеевой⁸. Кроме того, данное выражение используется как синоним для обозначения уникальных исторических территорий (УИТ), экомузеев, национальных парков с выраженной историко-культурной составляющей⁹; наконец, как дословный перевод одного из англоязычных наименований музеев под открытым небом¹⁰. Но, по большому счету, всё это — достаточно частные случаи.

1 Фёдоров, Н.Ф. Музей, его смысл и назначение // Сочинения. Москва: Мысль, 1982. С. 575–606.

2 Флоренский, П.А. Троице-Сергиева Лавра и Россия // Сочинения. Т. 2. Москва, 1996. С. 352–369.

3 Андреева, Т. Забытый эксперимент (из истории Этнографического театра) / Т. Андреева, О. Сомова // Советская этнография. 1985. №2. С. 83–90.

4 The New Museum, by John Cotton Dana. ElmTree Press, Woodstock, Vermont, 1917; A Plan for a New Museum by John Cotton Dana, ElmTree Press, Woodstock, Vermont, 1920.

5 Каулен, М.Е. Музей и Наследие // Музей. 2009. № 5. С. 10–19.

6 Пушкарёв, В.Г. В.Н.Всеволодский-Гернгросс и его концепция «живого» музея // Рябининские чтения – 2007: материалы V научной конференции «Традиционная культура Русского Севера: история и современность» / отв. ред. Т.Г. Иванова. Петрозаводск, 2007. С. 486–489.

7 Подробнее о понятии «музейно-парковый комплекс» см.: Музейно-парковые комплексы в современной России: феномен, опыт, проекты, проблемы, перспективы: коллективная монография [Электронное сетевое издание] / Т.П. Полякова, Т.А. Зотова и др. Москва: Институт Наследия, 2023. 556 с.

8 Алексеева, Л.С. Концепция «живого музея» священника Павла Флоренского и формы существования современных церковных музеев / Л.С. Алексеева, Л.В. Оленич // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. 2017. № 41–2. С. 111–121.

9 Например, см.: Сотникова, С.И. Музей в меняющемся мире // Обсерватория культуры. 2007. № 2. С. 60–66. EDN KVMQAF.

10 Например, см.: Прокудина, Д.А. Живой музей: трансформация музея в контексте экономики впечатлений (зарубежный опыт) / Д.А. Прокудина, Е.К. Прокудина // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2020. № 6(98). С. 34–48.

Наиболее широкая трактовка идей «живого музея» представлена в публикациях Т. П. Полякова. Имея большой опыт проектирования музейных экспозиций, он не раз предлагал конкретные проекты «живых музеев»¹¹, а также, опираясь на труды Н. Ф. Фёдорова, П. А. Флоренского и Д. С. Лихачёва¹², теоретически проработал значительный круг вопросов, связанных с методологией и общей методикой организации подобных объектов.

Центральное положение в данной трактовке занимает понятие «технологии “живого музея”», т.е. приемы, способы и средства воссоздания в экспозиции интерактивной модели интерьера (максимально приближенной к оригиналу внешне и функционально), внутри которой выделяются и используются для коммуникации предметы, правила и нормы, бывшие актуальными в ее историческом прототипе. К примеру, это может быть фрагмент интерьера библиотеки, театра, трактира, магазина, корабля и т.д. Главная задача подобных моделей — спровоцировать посетителей на активные действия, а точнее — на поведение, характерное для гостей подобных объектов и учреждений. Говоря проще, в условной библиотеке посетитель должен повести себя как читатель; в условном кафетерии — как гость; на условной палубе — как член команды или пассажир корабля¹³.

При анализе современной музейной деятельности данная трактовка является наиболее удобным теоретическим инструментом, так как

охватывает самые разные реальные проявления идеи «живого музея»: от небольших симуляторов-имитаторов, внедренных в экспозицию, до учреждений музейного типа. Разработчиком концепции предлагается классификация подобных объектов по содержательному признаку (различаются духовно-творческие, социально-бытовые и промежуточные) и по месту расположению (интерьерные и экстерьерные)¹⁴. Развивая идеи Т. П. Полякова, к этому следует добавить разделение по организационной форме (масштабу), в соответствии с которым выделяются зоны «живого музея» (т.е. фрагменты экспозиции) и объекты «живого музея» (т.е. самостоятельные отделы, учреждения и проекты). Кроме того, отличительным признаком может выступать временный или постоянный характер подобных объектов.

Представленная работа нацелена на теоретическое осмысление и обзор зон «живого музея», которые функционируют в современных экспозициях, посвященных военно-исторической тематике. Актуальность такого анализа обусловлена не только всеобщим вниманием к просветительским проектам, повествующим о военной истории России, но и явным разрывом между широким опытом использования интерактивных приемов в военно-исторических музеях и малым освещением его в теоретической и методической литературе. В периодических изданиях последних лет нередко публикуются материалы о военно-исторических экспозициях, но среди них преобладают работы исторического¹⁵ и музеографического

11 Например, см.: Поляков, Т.П. В поисках «живого музея» // Музей и новые технологии [сост. и науч. ред. Н.А. Никишин]. Москва: Прогресс-Традиция, 1999. С. 58–81 (На пути к музею XXI в.); Его же. Мифология музейного проектирования или «Как делать музей?» – 2. Москва: [РИК, ПИК ВИНТИ]. С. 303–324; Его же. «Дом Булата Окуджавы» на Арбате: сценарная концепция системы экспозиций культурного центра // Вестник Российского государственного гуманитарного университета. 2009. №15 (9). С. 16–24; Его же. Музейная экспозиция: методы и технологии актуализации культурного наследия. Москва: Институт Наследия, Вече, 2018, 2019. С. 503–518.

12 Лихачев, Д.С. Мысли о жизни; Письма о добром. Москва: КоЛибри, 2014. 571 с.

13 Подробнее см.: Экспозиционная деятельность музеев в контексте реализации «Стратегии государственной культурной политики на период до 2030 года»: Монография / Т.П. Поляков [и др.]. Москва: Институт Наследия, 2021. С. 114–115.

14 Там же.

15 Например, см.: О कोरोков, А.В. Музеи-корабли и корабли-памятники // Журнал Института Наследия. 2016. № 3(6). С. 5; Гусаров, Н.А. Интерпретация прошлого в экспозициях Артиллерийского исторического музея в 1930-е гг. // Вопросы музеологии. 2019. Т. 10. Вып. 1. С. 68–78; Богомолов, С. Духовой самолет // Мир Музея. 2020. № 7. С. 24–27; Балашова, Т. Создание музейного пространства на примере Музея обороны Ленинграда // Музей. 2021. № 5. С. 20–29; Кохан, А.А. Охрана памятников Великой Отечественной войны в Крыму в 1945–1957 гг. В документах научно-методического совета по охране памятников Академии наук СССР 1 // Культурное наследие России. 2022. № 1(36). С. 76–84; Мартынова, Т.В. Другой Менделеев. Судьба морского офицера. Совместный выставочный проект Музея-архива Д.И. Менделеева, СПбГУ и ЦВММ, Аврора // Музей. 2023. № 3. С. 30–39.

плана¹⁶. Анализ интерактивных форм проводится в основном в контексте проблем культурно-образовательной деятельности¹⁷. Исключением являются публикации, посвященные технике «живой истории»¹⁸, которая набирает всё большую популярность в России. Но сопоставление этой техники с другими технологиями «живого музея» в научной литературе практически не проводится.

В сравнительную базу исследования вошли как традиционные музеи, так и музеи под открытым небом и музейно-парковые комплексы. Потому в первой части статьи собран опыт организации интерьерных или внутренних зон «живого музея», во второй части — экстерьерных или внешних зон «живого музея».

Интерьерные (внутренние) зоны «живого музея», связанные с военно-исторической тематикой.

Одна из наиболее распространенных интерактивных технологий — внедрение в военно-историческую экспозицию механических, компьютерных или комплексных *имитаторов* (симуляторов). Они могут занимать несколько квадратных метров и выполнять второстепенные, развлекательные функции, либо разрастаться до самостоятельных фрагментов экспозиции, напоминающих стенды обучения водителей, пилотов и капитанов.

Примеры небольших имитаторов можно найти в экспозиции Музея «Стрелецкие палаты» (Москва, 2015), входящего в структуру Музея военной истории РВИО. Эта двухчастная экспозиция, размещенная в палатах Титовых конца XVII в., рассказывает о истории дома, его хозяевах, стрелцком войске и основах ратной службы. В залах первого этажа, объединенных темой «Московские стрельцы», представлены подлинные предметы обмундирования и быта XVII–XVIII вв., уменьшенные макеты, объемные и виртуальные реконструкции. Частью данной экспозиции выступают *тактильные экспонаты* и *механические имитаторы*, позволяющие посетителям почувствовать себя в роли московского стрельца: примерить форму, написать письмо в древнерусском стиле, отбить барабанные бои или зарядить мушкет.

Подобные тактильные экспонаты и игровые стенды дают малый эффект «погружения»¹⁹, но при этом легко вписываются в единое пространство музейной экспозиции, не нарушая правил музейного языка. Куда большие впечатления вызывают масштабные комплексы, например, стенды виртуального пилотирования или управления военно-транспортными средствами. Но в таком

16 Например, см.: Деловская, А. «Фокстрот» в Вытегре // Мир Музея. 2019. № 11. С. 37–38; Амосова, А.А. Объект «Павильон»: о реконструкции бункера в Смольном к 75-летию победы в Великой Отечественной войне / А.А. Амосова, Т.М. Коньшева // Вопросы музеологии. 2020. Т. 11. Вып. 2. С. 219–238; Южин, В. Центральный музей МВД России: история, традиции, наследие // Музей. 2021. № 4. С. 36–47; Мишкина, О. Музей «Битвы за оружие Великой Победы» как форма сохранения исторической памяти о войне // Музей. 2021. № 7. С. 13–20; Нехай, Р.И. Храним и приумножаем морскую славу России: выставочная деятельность Центрального Военно-морского музея имени императора Петра Великого // Музей. 2023. 3. С. 4–15; Его же. С именем Петра Великого. Центральный военно-морской музей. Страницы истории и современность // Музей. 2023. № 7. С. 5–13.

17 Например, см.: Вдовиченкова, А. Формирование образовательно-развивающей среды на базе военно-технического музея // Музей. 2021. № 5. С. 42–47. Ляковский, С.И. Центральный Военно-морской музей имени императора Петра Великого приглашает в гости // Музей. 2023. № 7. С. 66–74.

18 Пономарёва, М. Королевские игры // Мир Музея. 2019. № 7. С. 2–5; Тербилов, М. Где испытать приворотного зелья? // Там же. С. 13–15; Солина, А. Глоток живой воды / А. Солина, С. Климова // Мир Музея. 2019. № 9. С. 46–48; Хабаров, В. Музей и клуб реконструкторов: из опыта партнерства // Музей. 2019. № 3. С. 16–21; Королев, А. Здесь оживает история // Там же. С. 28–31; Велитченко, В.В. Формат «живая история» как одно из перспективных направлений развития музеев // Вопросы музеологии. 2021. Т. 12. Вып. 1. С. 88–93.

19 Иммерсивный эффект (эффект «погружения») – неустоявшийся, но весьма актуальный музейный термин, который пришел в музееведение из театра. Иммерсивностью в музее, по аналогии с современными формами театрального искусства, называют способность экспозиции превращать посетителя в участника представляемых исторических событий. Для описания данного эффекта используются слова-маркеры: «вовлеченность», «погружение», «со-участие», «со-бытие» и др. Реализуется иммерсивность посредством интерактивных технологий (мультимедиа, театрально-игровые приемы, витрины-образы).

случае появляется необходимость их интеграции в единую экспозиционную среду.

Данную проблему наглядно иллюстрирует пример из экспозиции Тульского государственного музея оружия (2017). В одном из ее разделов установлен комплексный имитатор (аттракцион) «Вертолет». Он представляет собой *подлинную* кабину Ми-8ТВ, размещенную на движущейся платформе. Комплекс располагается между центральной частью экспозиции, где с помощью коллекционного метода демонстрируется оружие второй половины XX в., и периферийными интерактивными зонами. Они устроены по принципу обстановочных сцен с широким использованием виртуальных технологий. Ближайшая тематическая зона — «Погранзаства», посвященная подвигу 12-й погранзаствы российских войск «Сари Гор» на таджикско-афганской границе в июле 1993 г. Визуально экспонат-аттракцион оторван от указанной объемно-пространственной композиции, но это компенсируется виртуальным контентом имитатора. Посетителям предлагается совершить два полета с помощью очков виртуальной реальности: боевой и транспортный. В ходе первого полета ставится задача — уничтожение базы террористов, второго — доставить груз в расположение российских военных.

Понимание экспозиции как целостного архитектурно-художественного и смыслового пространства подталкивает проектировщиков к организации тематических зон, органично включающих артефакты, реконструкции, тактильные экспонаты и элементы художественного оформления. Структура подобных зон зависит от многих факторов (профиля, ресурсов, профессионализма и т.д.), но ее характеризует одно общее свойство — культура и наследие здесь *играется*²⁰. Потому функционирование этих фрагментов экспозиции объясняется и определяется общими свойствами игры как культурной универсалии. Такими как свободный характер, самодостаточность (цель в самой игре), временная и пространственная обособленность, повторяемость, коллективность, ритуальность, обязательность правил и пр.²¹ Чем более выражены

эти свойства в зоне «живого музея», тем сильнее ощущается иммерсивный эффект. Именно в процессе игры (по установленным музеем правилам) посетители становятся очевидцами военно-исторических событий, формируя свое «со-бытие» — фантазийную реальность, имитирующую действительность.

Пример подобной зоны «живого музея» можно встретить в экспозиции Музея обороны Тулы²². По стилистике данная экспозиция повторяет приемы, которые были ранее предложены в московском Музее Победы²³. Пройдя серию трехмерных панорам, воспроизводящих обстановку военной Тулы, посетитель попадает в школьный класс. Его встречают привычные предметы обихода и интерьер — окрашенные стены и полы, классная доска и напольные счеты, обучающие плакаты и пр. Раскрывают образ школы 1940-х гг. пионерская атрибутика, исторические книги, тетради, предметы канцелярии и многие другие свидетельства времени. Они представлены в книжных стеллажах, выполняющих здесь витринные функции.

В центре интерьерной композиции установлены наклонные парты Эрисмана, за которые посетителю предлагается *присесть*. Аттрактивными элементами выступают мультимедийные планшеты, встроенные в столешницы. Контент этих устройств обычен — электронный архив и тематический мини-квест для юных гостей. Но главное — в другом. Светящиеся экраны привлекают маленьких посетителей и их родителей, они с удовольствием усаживаются за парты и включаются в тонкую музейную игру, превращающую их в *учеников старой школы*. Вероятно, гости не задумываются над своими ролями, но каждый вошедший за ними в зал наблюдает именно такую картину: за партами сидят разновозрастные ученики, осваивающие образовательную программу...

В наибольшем масштабе подобное проигрывание культуры реализуется в детских интерактивных центрах, построенных от начала до конца по принципу «*Руками трогать!*». Один из наиболее ярких примеров — «Детский музей» в Музее военной истории РВИО (2021). Он состоит из двух

20 Отсылка к известному выражению Й. Хёйзинги: «...культура, в ее первоначальных фазах, играется».

21 Подробнее см.: Хейзинга, Й. Человек играющий: опыт определения игрового элемента культуры. Санкт-Петербург: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.; Икон-

никова, С. Н. История культурологических теорий. Москва [и др.]: Питер, 2005 (ГП Техн. кн.). С. 367–389.

22 Военно-патриотический парк «Патриот-Тула», 2021.

23 Речь идет о трехмерных панорамах, составивших основу выставки «Подвиг Народа». См. ниже.

залов с пятнадцатью интерактивными модулями, представляющими одну из тем военной истории («Собери воина», «Азбука военной формы», «Накорми коня» и др.). Тематика каждого модуля находит выражение как в образном оформлении экспозиционного комплекса, так и в содержании заданий и квестов. Они решаются в процессе тактильного взаимодействия с экспозиционной средой: маленькие гости выбирают обмундирование, собирая пазлы, управляют транспортными средствами, поворачивая условные штурвалы, изучают азбуку по амуниции российских военных разных эпох и пр. Эти приемы хорошо известны²⁴. Особенность данного проекта — отказ от мультимедийных устройств и перемещение акцентов на *тактильное восприятие*.

Отметим, что все рассмотренные выше примеры строятся вокруг *имитации* военно-исторических действий, событий и технологий. Другой путь организации внутренних зон «живого музея» заключается в создании условий для совершения посетителями *реальных действий* в контексте музейной экспозиции. Обычно речь идет о самых простых элементах деятельности — написать письмо, прочитать книгу, перекусить и т.п.

Пример интерьерной зоны «живого музея», которая погружает посетителя в военно-историческую тематику посредством провокации его на *элементарные действия*, можно найти в обновленной экспозиции музея «Кобона: Дорога Жизни»²⁵. В основу его экспозиции положены уникальные материалы из архива инженера С. Гельберга — дневники, рисунки, чертежи, карты и фотографии. Сохраненная в них история Дороги, увиденная глазами участника, опредмечивается артефактами и реконструкциями.

Одна из таких реконструкций и выступает в качестве зоны «живого музея», провоцирующей посетителей на некое реальное действие. Это — кузов грузовика ЗИС-5, который был одним из основных транспортов Ледовой дороги. Реконструкция занимает практически всё свободное

пространство зала, и посетителям предлагается на время экскурсии зайти или присесть в установленный на небольшой возвышенности кузов. Здесь отсутствуют двигательные и вибрационные механизмы, не используются трехмерные панорамы, широкоформатные видео и очки виртуальной реальности, только звучат рассказы свидетелей и участников эвакуации. Несмотря на всю простоту, эта технология «живого музея» добивается важного эффекта. Растроганные посетители переживают вполне реальный стресс: они плачут, ощущают озноб, мурашки и «ком» в горле...

Более продвинутый подход реализуется в тех военно-исторических музеях, которые создают внутри экспозиции *дополнительные функциональные зоны*, предлагающие посетителям совершить *не-музейное* действие — купить товар, попробовать еду, написать письмо и пр. Подобная интерактивная зона была организована в Музее Победы на выставке «Заветам Верны» (2022). Структура мультимедийной выставки строится на сопоставлении героев Великой Отечественной войны и их наследников — героев Специальной военной операции. Посетители тоже становятся преемниками лучших традиций благодаря акции «Письмо Бойцу». В ходе акции каждый гость музея получает уникальную возможность — написать письмо участникам Специальной военной операции и отправить его на фронт. Для этого ему нужно получить у экскурсовода или кассира специальный бланк, заполнить и бросить его в музейный почтовый ящик. Все собранные письма направляются музеем в Главное военно-политическое управление ВС РФ, а оттуда — в действующие воинские части.

В том случае, когда такие функциональные зоны обыгрываются необходимым оформлением и дополняются военно-историческими артефактами, внутри экспозиций появляются полноценные интерактивные модели историко-культурных объектов. Это — библиотечные, театральные, обеденные и прочие зоны «живого музея».

Хрестоматийный пример *интерактивной модели историко-культурного объекта* можно обнаружить также в Музее Победы. Речь идет об одном из фрагментов экспозиции «Подвиг Народа» (2020), которая построена на основе трехмерных панорам. Это — интерьерные инсталляции, включающие элементы бутафории, мультимедийные комплексы, ростовые манекены, копийные материалы и подлинные артефакты.

24 Например, см.: Медведева, Е. Детские музеи в портретах: отечественный и зарубежный опыт // Музей. 2008. № 1. С. 31–42; Воронцова, М. Трогать разрешается! / М. Воронцова, А. Лебедева // Музей. 2015. № 5. С. 60–65; Медведева, Е. Детям, о детях, вместе с детьми // Музей. 2019. № 2. С. 53–57.

25 Филиал Музейно-мемориального комплекса «Дорога Жизни», Ленинградская обл., 2017.

Главный принцип — максимальное погружение посетителей в *атмосферу* военно-исторических событий. Для этого им предлагается пройти через 17 тематических разделов, воспроизводящих ситуации из жизни за пределами фронта («Оккупация», «Чудо эвакуации», «Трудовой фронт», «Армия умов» и др.).

Среди прочих интерактивных зон особенно выделяется раздел, посвященный блокадному Ленинграду. Здесь воссозданы условные интерьеры Государственной публичной библиотеки им. Салтыкова-Щедрина, которая не прекращала работать даже в самые тяжелые дни войны. Посетителей встречают традиционные элементы обстановки: окрашенные стены, потолки с обсыпавшейся штукатуркой, деревянные стеллажи с книгами и каталожными карточками и, конечно, массивные столы с привычными зелеными лампами. Усиливают эффект погружения мультимедийные экраны, лаконично вмонтированные в эту интерьерную среду. Они используются для воспроизведения кадров кинохроники, а также для представления дополнительной информации, электронных копий газет и иных изданий, воссоздающих литературную среду блокадного города.

Самое интересное, что данное пространство позиционируется музеем как *читальный зал*: каждый желающий может сесть за удобной стол и ознакомиться с этими электронными архивами. Причем, посетителям доступны свыше полутора тысяч оцифрованных статей и документов. Кроме того, на деревянных стеллажах представлены около 400 книг и несколько сотен газет и журналов, которые можно и *нужно* читать. Партнером музея выступила Российская государственная библиотека, подготовившая подборку книг для детей и взрослых, изданных в середине XX в.²⁶ Завершает образ этой зоны «живого музея» смотритель, выполняющий роль *библиотекаря*: общаясь с ним, можно просмотреть редкие книги из фондов музея, узнать больше о жизни библиотек блокадного Ленинграда и посоветоваться о выборе литературы.

Таким образом, современная практика организации интерьерных (внутренних) зон «живого музея» в военно-исторических экспозициях развивается по двум основным и взаимосвязанным направлениям: *имитация* участия посетителя в определенном процессе или событии, либо провокация его на некие реальные *действия*. В первом случае используются различные механические, виртуальные и комплексные имитаторы, тактильные экспонаты, приемы бутафории и музейной педагогики. Во втором случае — театральные игровые приемы, образное оформление и само действие максимально приближаются к реальности, а приоритетное значение отводится оригинальным авторским решениям и межведомственному взаимодействию

Экстерьерные (внешние) зоны «живого музея», связанные с военно-исторической тематикой

В пространстве военно-исторических музеев под открытым небом, музеев-заповедников и музейно-парковых комплексов используются примерно те же технологии создания игровых и функциональных зон, провоцирующие посетителей на активное поведение.

Наиболее распространенные здесь *объекты-имитаторы* связаны с крупногабаритными экспонатами, установленными под открытым небом — самолетами, машинами, кораблями и пр. Традиционно они размещаются рядом с этими объектами, под условной «крышей», в административных зданиях или небольших павильонах.

Пример подобной зоны «живого музея» можно обнаружить в Музее истории ВМФ России (МПК «Северное Тушино», Москва). Формирование музея началось с появления в акватории Химкинского водохранилища подводной лодки Б-396 «Новосибирский Комсомолец» (2006). В дальнейшем была организована площадка боевой техники, а также установлены десантно-штурмовой катер «Скат» и транспортно-десантный экраноплан «Орлёнок». Посетителям предлагается попробовать себя в роли пилота этого летающего корабля или стать очевидцем высадки морской пехоты и боевой стрельбы. На берегу установлен небольшой павильон — Стенд виртуального пилотирования экраноплана «Орленок» (2010), где условно воссоздана его кабина. В состав Стенда входит система панорамной 3D-визуализации, звуковая система, имитаторы систем управле-

26 Библиотеку блокадного Ленинграда воссоздали в музее. 25.04.2020 // Российское информационное агентство «Победа РФ»: [официальный сайт]. URL: <https://pobedarf.ru/2020/04/25/biblioteku-blokadnogo-leningrada-vossozdali-v-muzee/> (дата обращения: 15.10.2023).

ния и информационные экраны. Умещает условный экраноплан 16 человек, т. е. двух «пилотов» и 14 «десантников». Им предлагается совершить два полета — боевой и спасательный.

В функциональных зонах военно-исторических музеев-заповедников и парков обычно организуются тематические *точки питания*, где посетителям предлагаются блюда из исторического или современного воинского меню. Ярчайшие примеры таких функциональных зон можно встретить в Партизанской деревне Центрального парка «Патриот»²⁷. Данная деревня — масштабная зона реконструкции, представляющая собирательный образ партизанских баз в годы Великой Отечественной войны. Она включает множество объектов, внутренняя обстановка которых воссоздана по фотографиям и воспоминаниям участников партизанского движения. Обеденные зоны «живого музея» представлены здесь Полевой кухней в блиндаже, где рядом с русской печью можно перекусить простыми, но вкусными кашами и хлебками, а также костровой зоной, где всем желающим доступен горячий самовар с ароматным травяным чаем.

Безусловно, функциональный подход при организации внешних зон «живого музея» не исчерпывается продовольственными темами. В том же парке «Патриот» можно посетить Центр военно-тактических игр, который используется для отработки элементов боевой подготовки подразделений ВС РФ²⁸. В музее-заповеднике «Куликово Поле» можно отправиться в настоящий конно-полевой поход по самым живописным урочищам в Верховьях Дона²⁹. В музее-заповеднике «Прохоровское Поле» доступна поездка на бронетехнике с профессиональным водителем по трассе танкодрома, которая включает преодоление искусственно созданных препятствий³⁰. Однако

особенностью подобных приемов выступает их временный характер: это музейные услуги, которые оказываются по индивидуальному заказу.

Разделение технологий «живого музея» на *временные* и постоянные приобретает особое значение именно в музеях под открытым небом, где первые используются весьма часто. Речь идет не только об отдельных *практических занятиях, квестах* и прочих услугах, которые на время и для избранного круга лиц превращают традиционную экспозицию в игровое пространство. Военно-историческими музеями проводятся самые разные временные акции, превращающие их экспозиции в «живые музеи».

Например, в легендарном Центральном музее ВВС³¹ ежегодно проходят *Дни открытых дверей*. Следует отметить, что этот музей, основанный в 1958 г. на базе закрытого аэродрома, обладает одной из крупнейших в Европе коллекций летательных аппаратов, образцов двигателей и иных элементов авиационной техники. Несколько раз в год в пространстве его открытой экспозиции проходит популярная акция: в определенные дни становится доступным внутренний осмотр отдельных музейных бортов, сопровождаемый музейными сотрудниками и волонтерами. Открываются двери таких летательных аппаратов, как Ту-144, Ту-114, Ту-95МС, Як-38, МиГ-31, Ил-18, Ил-76, В-12 (Ми-12), Ми-2, Ми-6ПЖ и др. Этот перечень постоянно меняется и обновляется. Неизменными же остаются очереди из желающих прикоснуться к настоящей истории.

Наиболее распространенная сегодня технология организации временных зон «живого музея» — проведение *военно-исторического фестиваля*. Этот комплексный формат, восходящий к мировому движению «живой истории», позволяет объединить в единое целое множество интерактивных форм взаимодействия с посетителем. Словом, обеспечивает его полное погружение в образы прошлого.

Пионерами этой деятельности стали музейные комплексы, образованные на старейших ратных полях России — Бородинский военно-исторический музей-заповедник (фестиваль «День Бородина», с 1989 г.) и музей-заповедник «Кулико-

27 Московская обл., Кубинка, 2016.

28 См.: Центр военно-тактических игр ЦВППКиО ВС РФ «Патриот»: [официальный сайт]. URL: <https://parkpatriot.ru/obekty/tsentr-voenno-taktich/> (дата обращения: 16.10.2023).

29 См.: Конный двор Государственного музея-заповедника «Куликово поле»: [официальный сайт]. URL: <https://kulpole.ru/places/konnyj-dvor> (дата обращения: 16.10.2023).

30 См.: Экспозиция выставочной площадки Танкодрома в Государственном музее-заповеднике «Прохоровское поле» // Портал «Культура.РФ»: [электронный ресурс]. URL: <https://www.culture.ru/events/647920/ekspoziciya-vystavochnoi-ploshadki-tankodroma> (дата обращения: 03.09.2022).

31 Московская обл., п. Монино.

во Поле» (фестиваль «Поле Куликово», с 1997 г.). По мере развития данных фестивалей сложился общий подход, который так или иначе повторяется в других военно-исторических музеях и парках. Ядро мероприятия — зрелищное выступление реконструкторов, воссоздающее наиболее значимые эпизоды сражений. Оно дополняется временными зонами «живого музея» — интерактивными площадками, где можно ближе познакомиться с участниками, узнать больше о воинских традициях, поучиться в мастер-классах, приобрести сувениры-новоделы и пр.

В пространстве военно-технических музеев под открытым небом подобные исторические фестивали приобретают форму *парадов техники*. К примеру, замечательная традиция военно-патриотического слета с историческим ралли «Моторы войны» сложилась в подмосковном Военно-техническом музее славы³². Особенностью его коллекции, включающей несколько сотен автомобилей, вездеходов, танков, мотоциклов и др. механизмов XX в., выступает технически исправное состояние объектов. Отсюда — уникальный формат события, ежегодно объединяющего разных «олдтаймеров» и фанатов старой военной техники.

Как и на многих подобных мероприятиях, на слете можно увидеть машины и боевую технику Второй мировой войны, произведенную в СССР, США, Англии, Канаде, Франции, Чехословакии, Германии и др. странах. Но постоянную аудиторию привлекает, в первую очередь, *историческое ралли*, проводимое на уникальных «моторах войны». В отличие от коротких демонстрационных показов в музейных залах и четко спланированных прокатов по городским улицам, здесь боевые машины испытываются в реальных условиях. Экипажем предлагается пройти маршрут длиной в 16 км, проложенный по полю и лесу³³.

Популярность фестивалей реконструкции увеличивается с каждым годом. Только под эгидой РВИО проходит более 50 военно-исторических фестивалей, объединяющих свыше 1,7 млн

зрителей из России и зарубежья³⁴. Своеобразным ответом музейной практики на это становится превращение временных зон «живого музея» в *условно постоянные*. На музейной карте России возникает всё больше *исторических парков реконструкции*, в том числе — филиалов государственных музеев. Как и детские интерактивные центры, они построены по принципу «Руками трогать!», но рассчитаны на посетителей разных возрастов. Обычно данные зоны реконструкции «оживают» в моменты проведения фестивалей (интерактивных программ, мастер-классов) и «замирают» в остальные дни.

К примеру, подобный исторический парк открылся рядом с одним из сохранившихся участков земляного вала и городка Белгородской черты³⁵. Масштабная экспозиция под открытым небом представляет собирательный образ острога и включает земляные и деревянные крепости, сторожевые вышки, валы и рвы. В дополнение к этому организованы интерактивные площадки — военный лагерь русской армии, кузня, плотницкий двор, стрельбища, где с помощью театрально-игровых приемов воссоздается образ военно-бытовой жизни XVII в. В выходные дни и по записи посетителям предлагается широкий ассортимент познавательно-развлекательных программ и мастер-классов — с переодеванием, верховой ездой, сражениями и пр. романтическими элементами «живой истории». Основным событием выступает фестиваль исторической реконструкции «Белгородская черта».

Подведем итоги. В первой части статьи мы определили, что организация интерьерных зон «живого музея» в военно-исторических музеях развивается по двум направлениям. С одной стороны — как *имитация* участия посетителя в определенном процессе или событии с помощью соответствующих механических, виртуальные и комплексных имитаторов, тактильных экспонатов, приемов бутафории и музейной педагогики. С другой стороны — как провокация на некие *действия*, максимально приближенные к реальности.

32 Московская обл., г. Черноголовка.

33 Елков, И. В Подмосковье прошел Международный военно-патриотический слет «Моторы войны». 14.08.2022// Российская газета: [интернет-портал]. URL: <https://rg.ru/2022/08/14/v-podmoskove-proshel-mezhdunarodnyj-voenno-patrioticheskij-slet-motory-voyny.html> (дата обращения: 16.10.2023).

34 Российское военно-историческое общество: [официальный сайт]. URL: <https://rvio.histrf.ru/projects/project-activity/festivals/2016> (дата обращения: 16.10.2023).

35 с. Драгунское, Белгородская обл. (2020).

Во второй части статьи был представлен опыт организации зон «живого музея» в военно-исторических музеях под открытым небом. В данных экспозициях используются примерно те же игровые и функциональные приемы: внедряются объекты-имитаторы и создаются зоны не-музейного поведения. Однако здесь активнее и чаще применяются технологии организации временных зон «живого музея». Среди них — проведение разнообразных практических занятий, дней открытых дверей и военно-исторических фестивалей.

Все эти технологии и зоны «живого музея» обеспечивают дополнительную популярность музеям с военно-исторической тематикой.

Список литературы

1. Иконникова, С. Н. История культурологических теорий. Москва [и др.]: Питер, 2005 (ГП Техн. кн.). 473 с.
2. Каулен, М.Е. Музей и Наследие // Музей. 2009. № 5. С. 10–19.
3. Медведева, Е. Детские музеи в портретах: отечественный и зарубежный опыт // Музей. 2008. № 1. С. 31–42
4. Поляков, Т.П. В поисках «живого музея» // Музей и новые технологии [сост. и науч. ред.

Н. А. Никишин]. Москва: Прогресс–Традиция, 1999. С. 58–81 (На пути к музею XXI в.)

5. Поляков, Т. П. Мифология музейного проектирования или «Как делать музей?» – 2. Москва: [РИК, ПИК ВИНТИ]. С. 303–324.

6. Поляков, Т. П. Музейная экспозиция: методы и технологии актуализации культурного наследия. Москва: Институт Наследия, Вече, 2018, 2019. С. 503–518.

7. Пушкарев, В.Г. В.Н.Всеволодский-Гернгросс и его концепция «живого» музея» // Рябининские чтения – 2007: материалы V научной конференции «Традиционная культура Русского Севера: история и современность» / отв. ред. Т.Г. Иванова. Петрозаводск, 2007. С. 486–489.

8. Российское военно-историческое общество: [официальный сайт]. URL: <https://rvio.histrf.ru/> (дата обращения: 16.10.2023).

9. Флоренский, П.А. Троице-Сергиева Лавра и Россия // Сочинения. В 4 т. Т. 2. Москва, 1996. С. 352–369.

10. Экспозиционная деятельность музеев в контексте реализации «Стратегии государственной культурной политики на период до 2030 года»: Монография / 12. Т. П. Поляков [и др.]. Москва: Институт Наследия, 2021. С. 113–162.

ZONES OF THE LIVING MUSEUM IN MILITARY-HISTORICAL EXHIBITIONS: THEORETICAL ASPECTS AND MODERN MUSEUM PRACTICE

Zotova Tatiana Anatolyevna,

Senior Researcher, graduate student
Likhachev Russian Research Institute
for Cultural and Natural Heritage,
tzoto@list.ru

Okorokov Aleksandr Vasilievich,

DSc, Deputy Director for Research
Likhachev Russian Research Institute
for Cultural and Natural Heritage,
avokor@yandex.ru

Abstract

Museum projects that tell about the military history of Russia are of particular importance in modern conditions. The authors turn to the analysis of interactive techniques that are used in the exhibitions of military history museums to create zones that provoke visitors to active behavior. The theoretical basis of the research is the concept of the living museum, formulated in the works of N. Fedorov, P. Florensky, V. Vsevolodsky-Gerngross, M. Kaulen, T. Polyakov, etc.

Keywords

Museum, military history museum, living museum, museum exhibition, interactive exhibition, living museum concept.