Л.В. ЖЕЛОНДИЕВСКАЯ

Канд. пед. наук, профессор. Декан факультета дополнительного образования ФГБОУ ВО МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: gelon_lv@mail.ru

L.V. ZHELONDIEVSKAIA

PHD Sciences, Professor. Dean of the Faculty of Continuing Education. Moscow State Stroganov Academy of Design and Applied Arts
e-mail: gelon_lv@mail.ru

ИДЕНТИФИКАЦИЯ ЛОКАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ СРЕДСТВАМИ МУЗЕЙНОЙ ЭКСПОЗИЦИИ

IDENTIFICATION OF LOCAL CULTURE BY MEANS OF MUSEUM EXPOSITION

В последние десятилетия выражена тенденция усиления урбанизации. Город агрессивно взаимодействует с жителями, меняет образ жизни, стирает культурные различия, формирует транскультурную среду. В рамках данной публикации рассматриваются музеи локальной культуры как идентификаторы исторической и культурной принадлежности конкретного места на примере музеев «Сукенница» (Краков, Польша), «Соляной склад» (Регенсбург Германия).

In recent decades, the trend of increasing urbanization has been expressed. The city aggressively interacts with its residents, changes the way of life, erases cultural differences, and forms a transcultural environment. Within the framework of this publication, the museums of local culture are considered as identifiers of the historical and cultural belonging of a particular place, for example, the museums «Sukennitsa» (Krakow, Poland), «Salt Warehouse» (Regensburg, Germany).

Ключевые слова: глобализация, локальная культура, траскультурная среда, территориальная идентификация, музейная экспозиция, мультисенсорная среда.

Keywords: globalization, local culture, trascultural environment, territorial identification museum exposition, multisensory environment.

Глобальная цивилизация несет инновации во все области человеческой жизни, радикально меняя все понимания и устои. Идет перераспределение людских ресурсов, которые из небольших или удаленных городов, сел, деревень устремляются в большие города. Процесс урбанизации, начатый в XX веке, усилился в последние десятилетия.

Почти сто лет назад угрозы урбанизации описал в своей работе философ и социолог Георг Зиммель [1]. Автор видел в городской жизни проблемы потери исторических традиций, уклада жизни.

Чуть позже Освальд Шпенглер в работе «Закат Европы» [2], представляет морфологию всемирной истории. Автором были детально исследованы этапы развития культур, определен их жизненный цикл. Философ сравнивает культуру с живым организмом, который имеет душу, периоды развития, а именно: подъемы, спады, расцвет, увядание. Среди причин гибели самобытных, неповторимых культур, помимо духовного разложения в форме атеизма и материализма, он называет цивилизацию. Шпенглер предсказывает гибель культуры в космополитных городах-гигантах.

Уже в начале прошлого века город агрессивно взаимодействовал с жителями, менял не только образ жизни, культуру, но уклад, форму существования человека. XXI век демонстрирует усиление городской культуры. Разрастающиеся мегаполисы, города-миллионеры, поглощая самобытные территории, захватывают огромные пространства, превращаясь в городские агломерации, со сложной инфраструктурой, топографией, сетью транспортных коммуникационных систем.

Современное городское общество являет собой образ множественности культур, в котором, по У. Эко [3, с. 33], предполагается межкультурная коммуникация, поскольку явления культуры — это элементы коммуникации, однако тенденции показывают иное. Глобализация постепенно стирает культурные различия, приводя все уникальные достижения локальных культур к новому знаменателю. Интенсивность коммуникации, культурного обмена такова, что снижается значимость отдельно взятой культуры, утратившей локальность границ. Как следствие — региональная культура, традиции растворяются в потоке информации.

По мнению исследователя глобальной культуры Питера Л. Бергера, произошел сдвиг культурного взаимодействия и поворот к западной массовой культуре [4, с. 9]. Российский философ В. Куренной противоречит утверждению Бергера, утверждая, что «привычка "прописывать" глобальную цивилизацию модерна в какой-то стране» не корректна. Автор утверждает, что «модерн по своей структуре безразличен к собственному локально-историческому происхождению». Рассуждая о «локальной культуре», автор пишет: «Именно в силу того, что модерн не имеет корней, люди впервые начинают их чувствовать: только тут рождается "историческое чувство", то есть понимание того, что локальная культура и ее история имеют значение» [5, с. 26].

На ограниченной территории, в каждом жителе этой территории, в сообществе заложен определенный культурный код. Даже покидая свою родину, человек несет в себе этот код всю жизнь. Переезжая, люди несут в своем культурном багаже на новую территорию свои обычаи, язык, религию, создавая на новом месте проживания транскультурную среду. Теоретик глобализации, профессор университета Абердина в Шотландии (Великобритания) Р. Робертсон [6] предложил термин «глокализация», то есть объединение понятий «глобальный» и «локальный», применительно к данному процессу.

Человек, находясь на определенной территории, имеет областью восприятия, помимо всех человеческих чувств, чувство принадлежности к месту, ощущение конкретной территории, так называемый «дух места», считает Кристофер Дэй, архитектор, скульптор, философ городского планирования [7, с. 14]. Это не только географические особенности инсоляции, неба, растительности, почвы, но история места, культурные традиции, отраженные в бытовании людей. Руководитель Центра по изучению структуры окружающей среды Кристофер Александер утверждает, что самые замечательные места на планете исторически создавались жителями этих мест. Человек, находясь в среде локальной культуры, зависит от нее. Среда проявляет человека и одновременно формирует его личность, интересы, пристрастия [8, с. 43].

В публикации рассматривается рефлексия на тему сохранения исторически сформированной локальной культуры в условиях новой формы существования.

Под термином «локальная культура» подразумевается созданная общностью людей система культурных ценностей, в рамках границ

(географических, исторических и др.). Данная культура обладает своими отличительными чертами и особенностями, выраженными в межкультурной коммуникации идентификаторами. В рамках данного исследования рассматриваются музеи локальной культуры как идентификаторы исторической и культурной принадлежности конкретного места.

В современной коммуникативной модели музеи места способны отразить наиболее значимые и выдающиеся отличительные черты «локальной культуры». Проблема бытования локальной культуры в условиях глобализации требует осмысления, нового подхода, поиска путей визуализации и выявления идентификаторов.

Сегодня в социуме, переполненном информацией, не хватает смысла, считает профессор Миланского политехнического института Р. Верганти [9]. Главная задача коммуникации — осмысление происходящего. Среди изобилия возможностей важно найти не «как», а «зачем», а для этого нужны не новые идеи, а образ, содержащий смысл. Рассмотрим современное понимание идентификации локальной культуры на примере нескольким музеев, которые, по мнению автора, смогли создать незабываемые образы исторических мест.

Краков — важный город в истории Польши, в истории Европы. Здесь жили короли, князья, которые определяли лицо могущественного города средневековой Европы. Археология доносит до наших дней историю, следы бытования поколений людей, подтверждения или опровержения научных гипотез, новые открытия и события. Первые раскопки на центральной части городища — Рыночной площади — были начаты в 1899 году, потом работы велись в 1930-х годах, в 1970-х. Археологи нашли следы фундаментов домов, могилы XII века, остатки дорог, мостов, жилых и административных строений. Все найденное было законсервировано. Новый этап исследований был начат в 2005 году. В течение года ученые нашли фундаменты исторических зданий, радикально перестроенных или снесенных в XIX веке, погрузились на уровень средневекового города. Были найдены элементы городских коммуникаций, а также остатки торговых палаток, повседневные предметы (весы, монеты, пуговицы, остатки одежды горожан). Было обнаружено целое поселение, уничтоженное набегом татар в 1241 году, древнее захоронение 11 века с необычными ритуалами погребения. Городские власти следили за ходом раскопок и приняли важное решение — показать древнюю историю города жителям и туристам. Министерство регионального развития

Польши (современное название Министерство инфраструктуры и развития) определило данный проект как приоритетный и назначило многолетнее финансирование данной программы действий. Тогда же была определена концепция будущего музея. Творческая группа решила создать музей, в котором не будет барьеров и границ между посетителем и историческим артефактом, должно быть полное погружение в историю.

В 2010 году новая экспозиция подземного музея «Следы европейской идентичности Кракова» приняла первых посетителей. Многовековая история города предстала перед зрителями на 6000 квадратных метрах экспозиции. В музее представлено 700 археологических памятников, сотни оцифрованных документов. Экспонаты рассказывают о европейской идентичности города, его древней истории, торговых и культурных связях. Для экспозиции создано 8 анимационных, 5 документальных фильмов, 600 цифровых 3D реконструкций. В музее работает 30 мультимедийных станций, 64 цифровые камеры, 25 плазменных и 13 ЖК экранов, огромный 190-градусный проекционный экран и много другого сложного современного оборудования [10]. Эти технические средства необходимы создателям для эмоционально выраженного погружения в историю города.

Чудеса начинаются со стеклянного лифта, на котором мы погружаемся в средневековье, полумрак, где на дымовой шторе нас встречает многоголосье древней Сукенницы, торговой площади Кракова. Идет погружение в нереальную реальность, представление, театр. Звуки и суматоха городского рынка наваливаются на зрителя, увеличивая интенсивность. Мы слышим разноязыкую речь: польскую, чешскую, немецкую. Чуть позже разбираем фразы: «Купите корзину!», «Дубовые сундуки!», «Кольца по хорошей цене!», «Мягкое золото высочайшего качества», «Купите, дамы», «Женский шелк лучшего качества, замечательный для платья». Видим торговок, уличных зевак, воришек, проповедников, которые находятся рядом с посетителями и обращаются к ним тоже. Слышны звуки средневековой музыки, стуки мастеровых. Прилавки забиты товарами: прекрасные ткани, резные сундуки, янтари и расписная деревянная утварь.

Посетители передвигаются по стеклянному полу, под которым видна карта Европы 15 века. Мы проходим над Татрами, и из динамика дует свежий ветер, идем над морем — веет прохладой и слышатся крики чаек и шум волн. На карте видны древние Киев, Краков и слышны

православный хор Киево-Печерской Лавры и звук горна с Мариацкого костела Кракова.

Лабиринты музея ведут зрителя от рынка и праздника к трагическим событиям истории города. Так панорама древнего пожара на большом экране, звуки догорающего огня, останки людей в древних некрополях погружают зрителей совсем в другое эмоциональное состояние.

Музей рассчитан на посетителей разного возраста. Дело не в зрелищности, а особенностях экспозиции. Для детей выделена отдельная комната с механическим театром, в котором каждая визуализация на большом экране знакомит с легендами Польши. В музее много сенсорных экранов с различными играми для девочек, например, «Одень принцессу», для мальчиков — «Одень рыцаря». Есть дисплеи с археологическими играми «Найди предмет». Медленно и внимательно водя пальцами по экрану, на виртуальном песке нужно найти исторический артефакт. Для окончания игры нужно найти десять объектов, а это не так и просто даже для взрослого человека.

Музей рассчитан на разное погружение в историю. Кому-то достаточно пройтись по экспозиции, увидеть зрелища, шоу и пойти в кафе, расположенное здесь же в музее. Более вдумчивые посетители уйдут в отдельные залы и посмотрят документальные фильмы (трансляция возможна на четырех языках) или погрузятся в точные исторические факты и сведения на специальных сенсорных экранах. Предоставленная информация имеет много тематических разделов о материальной культуре, например, можно углубится в особенности денежной системы на экспозиции нумизматики или остановится у витрин древних пуговиц и украшений. Мультимедийный музей является филиалом Исторического музея города и представляет собой экспозицию нового типа.

Исторические артефакты не имеют большой зрелищности, как правило, это развалины, ржавые куски железа и стоптанные башмаки. Только пытливый ум археолога способен восстановить эти объекты и вещи в историческом контексте и значимости. В основной своей массе, для непрофессионалов данные артефакты не интересны. В данной экспозиции показано, как интерактивность может творить чудеса, когда погружение в историю становится увлекательным приключением, исторические факты — интересными событиями, ржавые железки — блестящим оружием рыцаря, а исторически далекое — близким. Данный

пример музейной экспозиции — бережное отношении к истории, к неповторимости конкретного места, к локальной культуре.

Другой интересный для данной публикации музей находится в Баварии.

Регенсбург (Германия) — образец отлично сохранившегося крупного немецкого города времен средневековья. В городе сохранилось около тысячи домов и других памятников XIII–XV веков. В 2006 году город внесен в список Всемирного наследия Юнеско. Особое место в городе занимает огромное здание бывшего соляного склада на берегу Дуная (Salzstadel).

Данное название не уникально. В средние века так назывались муниципальные или государственные строения для хранения соли. Соль была стратегическим и дорогим товаром, и ее торговля была строго регламентирована. Здания для хранения соли находились на перекрестке торговых путей и были хорошо укреплены. В Регенсбурге такой склад был построен в центе города, у Каменного моста, в 1620 году. Здание, простое по форме, многоэтажное, с крутой скатной крышей, совершенно лишенное излишеств и украшений, было функциональным и удобным. Прочные каменные стены хорошо охраняли соль, а маленькие окна-бойницы предотвращали попадание речной влаги и защищали от краж [11]. С 1988 по 1991 год в здании был проведен капитальный ремонт, а с 2011 года здесь находится культурный центр, где проходят концерты, лекции, также располагается городской информационный центр, ресторан и небольшой музей, названный «Соляной склад».

Данный музей привлек внимание разнообразием технических средств и экспозиционных приемов. В данном примере практически нет подлинных вещей и артефактов в экспозиции, но само здание и его история стали главными персонажами исторической ретроспективы. Соляной склад и Каменный мост — герои анимации в графической стилистике старинных гравюр. Одним из важных экспонатов данного музея является интерактивная карта города, на которой обозначены дома исторического центра города. Нажимая на тот или иной дом или улицу, можно получить на экране историю данного места в ретроспективе бытования, в форме схемы, иллюстрации, картины художника или фотографии с информационным сопровождением. История склада и моста представлены в форме анимированных сюжетов, которые идут на экране, расположенном в отдельном зале.

Исторические факты, важные для данной территории, размещены в экспозиции, сделанной как бы в традиционной для музеев форме, в виде стендов. Но каждый стенд, тематический блок, раздел имеют свои затеи. Так на изображении фасада здания имеются маленькие прозрачные окошки, в которые можно заглянуть. Внутри мы видим макеты интерьеров и реконструкции бытования жителей разных сословий старого Регенсбурга: торговцев, ремесленников, представителей знати. За фасадом костела можно увидеть не современный, а древний интерьер. Историческое событие можно более детально изучить при помощи аудиогида, диска. В экспозиции, кроме хорошей типографии, успешных графических решений, много реконструкций и макетов, причем макеты чаще белые, передающие форму, пропорции, детальность декора. Предполагается тактильное взаимодействие с посетителем в форме отрывных, откидных, открывающихся деталей экспозиции. Анимационные фильмы не несут исторической реконструкции звуков, но звук есть, и он сопровождает бегущую картинку в забавной форме, задавая смысловые акценты. В экспозиции имеются кнопки взаимодействия Zoom, Look. Данная экспозиция активно взаимодействует с посетителем, как бы играет с ними в различные игры. Непосредственно игры с конкретными персонажами, жителями города, также представлены на сенсорных панелях. Инсайт-коммуникации музея, подача информации, не назидательные, а скорее занимательные, веселые. Зритель не погружается, а заглядывает, подглядывает, касается исторических моментов жизни города.

Нью-Йоркский архитектор, профессор Гарварда, проектировщик музеев в Лос-Анджелесе (Художественный музей), Рио-де-Жанейро (Музей изображения звука), Колорадо-Спрингс (Олимпийский музей) Элизабет Диллер считает, что лучшее, что можно сделать с музеем, это сломать его стены. Описанные в публикации музеи очень разные, но у них есть общее. Они ломают стены музея, ломают временные преграды различными техническими приемами ради более активной, более полной и эмоционально выраженной коммуникации.

Современные музеи стали не только мультимедийными, но и мультисенсорными. Диана Акерман в исследовании «Natural History of the Senses» [12], посвященном культурологическому аспекту мультисенсорности в исторической ретроспективе, обращает внимание на тот факт, что именно наши чувства связывают нас с прошлым. История и события не осязаемы, и только чувства позволяют нам прикоснуться к ним.

Тенденция увеличения сенсорных взаимодействий, погружения посетителя в атмосферу события, в 3D, 5D реальность, активно развивается. На конкретных примерах можно рассмотреть существующую практику мультисенсорной музейной экспозиции.

Музей, основанный на артефакте, историческом событии, легенде или просто уникальном природном явлении, в отличие от академических и обстоятельных городских или краеведческих музеев, помимо просветительской, несет иную функцию. Музей локальной культуры в простой и доступной форме говорит, в первую очередь, с жителями данной территории об уникальности данного места. Это важно для понимания исторической значимости территории, для формирования чувства общности местных жителей, культурологической памяти к месту проживания к малой родине. Возможно, данный музей станет интересным и для туристов. Все зависит от выбора исторических событий из жизни данной территории и той меры драматургии, погружения в историю и сюжет, которую создатели концепции внесут в концепцию музея. Это работа необходима в новых условиях для выявления и сохранения для будущих поколений идентификаторов локальной культуры в глобальной межкультурной коммуникации.

Философ, теоретик визуальной культуры О.И. Генисаретский считает, что процесс социальных трансформаций, сопровождающий вхождение общества в новую эпоху связан, с неизбежностью «сдвига ценностных ориентаций» [13, с. 420]. По мнению автора, необходимы «отслеживание направленности ценностных изменений» и непрерывная «аксиологическая рефлексия». В качестве путей такой рефлексии Генисаретский видит исследование и научное изучение взаимосвязи «ценностных систем» и их интеграции в современную коммуникационную среду. Разворачивание «открытого диалога о ценностях» — стимул «новой ответственности» современников перед будущими поколениями за сохранение этих культурных достояний.

По мнению автора, инициативы профессиональных сообществ, общественных организаций, исследователей, будь то музейные экспозиции, выставки, фестивали, научные труды, необходимы, они являются важной частью общественной рефлексии на тему выявления и сохранения локальной культуры региона.

Список литературы:

1. *Зиммель Г.* Большие города и духовная жизнь. — Москва: Strelka Press, 2018. — 112 с.

2. *Spengler O.* Der Untergang des Abendlandes (German) Albatros Verlag. — Patmos Verlag; Reprint edition, 2007.

3. *Эко У.* Отсутствующая структура. Введение в семиологию. — Санкт-Петербург: Петрополис, 1998. — 486 с.

4. Многоликая глобализация / под редакцией П. Бергера и С. Хантингтона. — Москва: Аспект Пресс, 2004. — 379 с.

5. Горожанин: что мы знаем о жителе большого города? — Москва: Strelka Press, 2017. — 216с.

6. *Robertson R.* Globalization: Social Theory and Global Culture. — London; Thousand Oaks (Ca.): Sage Publications, 1992. — 211 p.

7. *Дэй К.* Места, где обитает душа: Архитектура и среда как лечебное средство / перевод с английского В.Л. Глазычева. — Москва: Ладья, 2000. — 280 с: ил.

8. *Александер К., Исикава С., Силверстайн М.* Язык шаблонов. Города. Здания. Строительство. — Москва: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2014. — 1096 с.: ил.

9. *Verganti R.* Design-Driven Innovation: Changing the Rules of Competition by Radically Innovating What Things Mean. — Harvard Business Press, Boston, 2009. — 288 с.

10. URL: https://www.krakow.pl/http:/mhk.pl/oddzialy/podziemia_rynku/1952,artykul,kilka_slow_o_badaniach.html (дата обращения: 15.08.2020).

11. *Bauer K.* Regensburg Kunst-, Kultur- und Alltagsgeschichte. 6. Auflage. — MZ-Buchverlag in H. Gietl Verlag & Publikationsservice GmbH, Regenstauf, 2014. — S. 211.

12. *Ackerman D.* A Natural History of the Senses: Vintage Books. — New York, 1990. — P. 352.

13. *Генисаретский О.И.* Навигатор: методологические расширения продолжения. — Москва: Путь, 2002. — 528 с.