

**МАСТАЦТВАЗНАЎСТВА, ЭТНАГРАФІЯ, ФАЛЬКЛОР**

УДК 069.4:39(043)

*И. В. ГОРБУНОВ*

**ПРИЕМЫ СЦЕНОГРАФИИ И ТЕАТРАЛИЗАЦИИ МУЗЕЙНОЙ СРЕДЫ:  
ОТ ЭЙДОФУЗИКОНА И ДИОРАМ ЛУИ ДАГЕРА К МУЗЕЮ БУДУЩЕГО**

*Центр исследований белорусской культуры, языка и литературы НАН Беларуси, Минск, Беларусь,  
e-mail: igorgiv2012@yandex.by*

Рассматривается вопрос о переоценке технических приемов сценографии в XVIII–XXI вв. Сложная и изменчивая структура современной экспозиции имела свою историю и динамически развивалась в эпоху становления промышленной революции. Энтропия эйдофузикона и диорам в театре вызвала резонанс в сфере музейного оформления. За два столетия музей стал сложным техническим объектом и вышел на новый этап своего развития. Приемы декоративного искусства создали предпосылки для формирования новой архитектурной пластики в творчестве выдающихся архитекторов мира, которые не устают удивлять мировое сообщество своими уникальными проектами. Музей будущего своими корнями уходит в прошлое, а эйдофузикон и диорама как симбиоз технологий и оригинальное изобретение изменили параметрическую структуру музейно-выставочной экспозиции.

*Ключевые слова:* театр вещей, современные экспозиции, музей-диорамы, натуралистичность изображения, экспозиционные приемы, новый тип музейного оборудования, виртуальная архитектура.

*I. V. GORBUNOV*

**TRICKS OF SCENOGRAPHY AND RE-ENACTMENT OF THE MUSEUM ENVIRONMENT:  
FROM LOUIS DAGER'S EIDOFUZIKON AND DIORAMAS TO THE MUSEUM OF THE FUTURE**

*Centre for researches on Belarusian culture, language and literature of the National Academy of Sciences of Belarus,  
Minsk, Belarus, e-mail: igorgiv2012@yandex.by*

In the article, the problem of reassessing techniques of stage design on a narrow permanent period from 18<sup>th</sup> to 21<sup>st</sup> centuries has been shown. Complex and variable structure of the modern exposition has its own history.

It developed dynamically in the era of industrial revolution and the emergence of design as a new type of economic activity of humanity. Eidofuzikon and dioramas entropy in the theater has resonance in the field of Museum design. The Museum has become complex technical objects for two centuries and entered a new stage of its development. Techniques of decorative art described in article created the preconditions for the formation of a new architectural sculpture in works of outstanding architects of the world, who do not get tired to surprise the world with their unique projects. The Museum of the future is rooted in the past and both eidofuzikon and diorama as a symbiosis of technology and original inventions changed parametric structure of exposition.

*Keywords:* theatre things modern exposition, Museum-dioramas, an image exhibition techniques, a new type of Museum equipment, virtual architecture.

Приемы декоративного оформления выставок и музеев нуждаются в последовательном и четком научном анализе и изучении. К вопросу теории музееведения обращались С. Кихелберг, И. Д. Майор, К. Линней, Й. Г. Грессе, В. Боде и другие (это западноевропейский подход к изучению этих процессов). С другой стороны, существует восточноевропейский подход, к которому тяготеет и отечественный взгляд на музееведение как самостоятельную науку (работы В. Глущинского, Й. Бенеша, З. Странского, К. Шрайнера, А. Разгона, М. Гнедовского, Д. Равикович, Н. Никишина и др.). Например, американский подход не имеет пока своей собственной теории (Л. Титер, В. Вошберн, Г. Бурков, В. Бернс, Д. Камерон (Канада)).

В 1980-е годы отечественными исследователями М. Ямпольским, Т. П. Поляковым, М. Т. Майстровской и другими опубликовано много статей на страницах советских журналов по искусствоведению и искусствознанию.

В журнале «Декоративное искусство СССР» в статье, посвященной театральной реформе английского актера Дэвида Гарика, М. Ямпольский, в частности, указывает, что данные технологии и приемы существовали в XVIII веке и в более ранние периоды человеческой цивилизации. Музей (если проводить аналогии) тот же театр по своей природе, но только *театр вещей*, обездвиженных, но живущих своей вечной природной красотой, окрашенной развитием дизайна. Периметр сцены и центральное место, отделяющее зрителя от актеров, принято называть «зеркалом сцены». То же касается и музейных комплексов, которые сформировались под влиянием эксцентрических художников и предпринимателей в Англии (Роберт Баркер), во Франции (Жан Луи Дагер) в конце XVIII века. Это особый вид музеев-диорам и музеев-панорам, которые своим появлением целиком обязаны экспериментам в области сценического искусства. Самого музея в том виде, каким привыкли его видеть современные зрители, еще не существовало, хотя частные собрания в развитых европейских странах уже имели место. Театр Эйдофузикон (греч. – образы природы) Жака Филиппа де Лутербура был открыт 25 февраля 1781 года (со сценой 8×6 футов) на 200 зрителей – это небольшой салон, который художник открыл в своем собственном доме на Лиль-Стрит в Лондоне. Как пишет автор статьи, «зрелище, быстро превратившееся в центр притяжения всего аристократического Лондона, состояло из пяти сцен: “Восход, или впечатление зари с видом Лондона со стороны Гринвич-Парка, – полдень. Порт Танжер в Африке с дальним видом скалы Гибралтара и очертания Европы – заход. Вид со стороны Неаполя – лунный свет. Вид восходящей луны на Средиземном море, контрастирующий с впечатлением огня, – заключительная сцена. Буря на море и кораблекрушение”» [1, с. 44].

Здесь «натурализм» Лутербура был доведен до изощренности. Художник использовал промасленную бумагу, освещавшуюся на просвет так, что когда облака набегали на луну, свет мерк и дымка просвечивала призрачным сиянием. Освещение менялось беспрерывно. Волны двигались, каждая на отдельной оси, вращаясь в нескольких плоскостях, ударяясь о скалы. По волнам неслись макеты кораблей. Впервые морской бой с движущимися макетами Лутербур воспроизвел в спектакле «Альфред» (1779), где он воссоздал разгром испанской армады. Опыты с макетами и автоматами восходят в сценографии Лутербура, по-видимому, к 1778 году, когда он поставил музыкальную интермедию «Лагерь» с марширующими батальонами манекенов и автоматов. Увлечение автоматами было характерной чертой той эпохи.

Все это почти без всяких изменений перешло во Францию, где предприимчивый изобретатель диорам Жан Луи Дагер впервые показал опыт Лутербура широкому кругу зрительской аудитории. Над созданием диорам трудились англичанин Роберт Фултон, французы Морейли и Ланжерон, Жан Мушен, Дени Фонтен, Ф. Филиппото, Альфонс Невиль и Эдуард Детайль, Жан Шарль Ланглуа; немцы Антон Вернер и Е. Брахт; поляки Войцех Коссак и Юлиан Фалат, Ян Стык; чех Л. Марольд; венгр Ш. Вагнер; голландец Ван де Батт и многие другие.

Одновременно с этим возникает и диорама (греч. *dia* – *сквозь*, *horama* – *вид*, в буквальном переводе обозначает картину, которую можно видеть насквозь). Создателем диорам считают Луи Жак Манде Дагера (1767–1851 гг.). В кратком очерке по истории фотографии мы находим следующие факты: «Французский художник и изобретатель в области фотографии. В 1822 году создал первую диораму. Дагеру удалось разработать способ получения исчезающих изображений, названных дагерротипией, – первый из получивших распространение способов фотографии». В то время Европа была просто «наводнена» самыми различными зрелищными видами искусства. Балаганные виды искусства западных художников-декораторов в союзе с механиками и электромеханиками воспроизводили моменты, не соединенные ни единством времени, ни единством действий. Парижская выставка была переполнена всякого рода диорамами, ноусорамами, мариорамами, как правило, с целью наживы, и всякие эффекты применялись для рекламы и зазыва публики. В этих условиях никто бы не обратил внимание на диорамы Луи Дагера и Децимиуса Бутона, если бы не ряд технических приемов экспонирования, которые являются классическим примером хорошего вкуса и изобретательства.

«11 июля 1823 года Луи Дагер и Децимиус Бутон экспонируют свои первые диорамы. В ранних диорамах живопись исполнялась на просвечивающем, специально освещенном материале. Изменением направления светового потока (в диораме «Ночная месса») Дагер добивался поразившего зрителей внезапного видоизменения освещенности и даже композиции диорамы, поскольку изображение делалось из полупрозрачной ткани. В диораме «Горный обвал в долине Голдау» им были применены и звуковые эффекты», – отмечает в своем очерке С. Евгенов [2]. Ведя разговор о преемственности опыта Дагера в оснащении современных диорам, нельзя не отметить, что первые диорамы имели все те компоненты, которые успешно используют современные художники при создании так называемых «зеркальных диорам».

Первые диорамы представляли собой большой согнутый холст по дуге, который достигал иногда свыше 20 м в ширину и 14 м в высоту. Первоначально предметного плана они не имели, хотя тогда уже предпринимались попытки выполнить передний план рельефно, как в театральных декорациях. Большое значение в диорамах имели световые эффекты с помощью специального освещения, которые воспроизводили любые оттенки, встречающиеся в природе: от утреннего рассвета до вечерних сумерек. Сюжетная завязка была самой незамысловатой: типичный пейзаж в Альпах, где на фоне гор разворачивалось зрелище.

Технически первые диорамы были еще далеки от того вида, который им присущ в настоящее время. «Горный обвал в долине Голдау» – первая диорама, где метод экспонирования совмещал искусство живописи, макета, скульптуры и светотехники. Все эти элементы в настоящее время в музейных экспозициях дополнены звуковыми эффектами, сложными литературными и музыкальными монтажами. В диорамах Дагера полупрозрачная ткань белого цвета покрывалась живописью с двух сторон с расчетом на непрозрачность только белой и черной. Перемещением света, падающего то на переднюю, то на обратную сторону полотна, добивались желаемого эффекта. Например, в диораме «Ночная месса» при освещении спереди показывался внутренний вид помещения, а при перемещении света на обратную сторону получался эффект наступления сумерек: зажигались лампы, костел наполнялся людьми. С полным основанием можно сказать, что первая диорама являлась художественно-изобразительным синтезом искусства, в сочетании тех живописных, композиционных приемов, которые выработало человечество на рубеже первой половины XIX века [3, с. 20]. Затем силой воображения Жака Ланглуа они предстали в виде отдельных музейных объектов и в Советском Союзе стали музеями-диорамами. Но вспоминаем ли мы об этом на страницах научных изданий, изучая вопросы формообразования новых синтетических видов искусства?

Возникает вопрос: какое отношение имеет опыт Лутербурга и Дагера к современным музейным технологиям, да и стоит ли их вспоминать сегодня. Приведем цитату из последнего интервью известного физика С. Капицы: «Сегодняшние подростки не понимают, о чем пела тридцать лет назад Алла Пугачева: «...и переждать не сможешь ты трех человек у автомата» – какого автомата? Зачем ждать? Сталин, Ленин, Бонапарт, Навуходносор – для них это то, что в грамматике называется «плюсквамперфект», – давно прошедшее время. Сейчас модно сетовать на разрыв связи поколений, *на умирание традиций*, но, возможно, это естественное следствие ускоренной истории. Если каждое поколение живет в собственной эпохе, наследие предыдущих эпох ему может не пригодиться. Начало нового сжатия исторического времени сейчас дошло до своего предела, оно ограничено эффективной продолжительностью поколений – около сорока пяти лет», – пишет далее известный ученый С. Капица в своей полемической статье о демографическом взрыве, утверждая, что современное поколение, выросшее на компьютерных технологиях, вообще не посещает музей и не видит в этом острой необходимости [4]. Авторитетное мнение этого знаменитого ученого, покинувшего Россию и на склоне лет поселившегося в Trinity College, членом которого когда-то был его отец, и его обеспокоенность неустойчивым состоянием современной молодежи – явный пример обновления информации о структуре демографического прогноза. Пример очень доказательный и исчерпывающий в плане среза социального слоя общества, живущего в сфере потребления.

Новое – это хорошо забытое старое, но в искусстве старых и забытых вещей не бывает, а музейный предмет не устаревает, скорее, наоборот, его ценность усиливается, и в эту сферу

внесены уже и первые персональные компьютеры, разработанные в конце 1980-х гг. Появились музеи, экспонирующие все эти изобретения, главным образом в Италии и Германии. Сама информация не устаревает, а приобретает со временем новое звучание, а вместе с тем и сами технологии и художественные приемы, где бы они не применялись, всегда найдут подтверждение своего логического смысла и остроты найденного технического решения, как и приемы Жака Филиппа де Лутербура. Рассмотрим еще один его прием, описанный в статье М. Ямпольского. Речь пойдет об *эффектах освещения*.

Музей и театр сходны по своей архитектурной организации и работают там представители одного и того же цеха – художники-сценографы. В силу сложившихся экономических условий и рыночной экономики эти специалисты не могут заниматься только музеями. Это очень сложно по их производственному циклу. В Беларуси не существует комбинатов художественно-оформительского искусства (КЖОИ), как в Санкт-Петербурге, о чем можно только сожалеть. Мы не поставили на «поток» оформительские приемы из истории дизайна, хотя еще в конце 1980-х гг. академик архитектуры Д. Павлов в мемориале «Музей В. И. Ленина» в Ленинских Горках под Москвой успешно применяет метод Лутербура, не подозревая об истории появления подобного приема. Еще один пример: «Гаррик пригласил Лутербура прежде всего для того, чтобы осуществить некоторые нововведения, уже узаконенные в Европе. Речь шла об эффектах освещения, придуманных для парижской оперы знаменитым итальянским архитектором Ж. Н. Сернандони. Но уже первая работа Лутербура в «Друри-Лейн-декорация» для пантомимы «Рождественская сказка» (1774) показала, что Лутербур пошел дальше Сернандони. «Рождественская сказка» состояла из следующих сцен: «Прекрасный пейзаж. Великолепный сад Камиллы. Предметы в саду меняют свой цвет. . . Гром, скалы рассыпаются, открывается замок Нигроманта и пылающее озеро. Сераль разваливается на куски, и открывается дворец в огне. Пламя и руины замка исчезают и открывают великолепную, залитую лунным светом сцену. Перед зрителем предстает чудесный вид моря и замка вдаль при свете восходящего солнца»\*.

Здесь мы обнаруживаем большую часть сценических эффектов, которые использовал Лутербур в своих позднейших постановках: и знаменитые сцены в тумане (создававшиеся с помощью газовых тканей), и потрясающие своей натуралистичностью и достоверностью сцены пожара (для этого эффекта, позаимствованного из Франции, использовался лycopодий). Но наибольшее впечатление на публику произвела сцена в саду Камиллы, когда листва деревьев неожиданно меняла свой цвет с зеленого на кроваво-красный. Достигалось это с помощью специальных поворотных экранов-светофильтров, затянутых цветным шелком, и крашеных зеркал, на которые направлялся свет.

Нечто подобное мы видим и в музее В. И. Ленина в Подмосковье. Посередине огромного зала стоял стеклянный куб, в котором была смонтирована декорация, изображающая часть дома в Горках. Мини-спектакль должен был, по мысли автора, изображать «смерть вождя мирового пролетариата» и символизировать скорбь. Шум дождя, свист ветра, резко раскрывающееся окно, птица, якобы пролетающая мимо, должны были ошеломить зрителя. Такой театральный прием впоследствии пытались воспроизвести во многих музеях. Сценические эффекты мы относим к *экспозиционным приемам*, т. е. способам группировки экспозиционных материалов. Среди общеизвестных апробированных приемов необходимо назвать:

- выделение экспозиционных центров и ведущих экспонатов, несущих максимальную смысловую и образную нагрузку;
- выявление связей между предметами, прием взаимной документации, позволяющей выявлять связи, в том числе не поддающиеся внешним наблюдениям (на взаимной документации основан, в частности, прием овеществления письменных источников, как правило, обладающих слабой аттрактивностью);
- сопоставление, в том числе противопоставление – выделение первого и второго планов, а также создание скрытого плана экспозиции в турникетах, кассетных стендах [5, с. 274].

В интерьере музея как бы появляется новый тип музейного оборудования – своего рода *мини-театр* со своими законами формообразования, своей пластикой и художественным реше-

\* Price C. Theatre in the Age of Garrick Oxford, Basill Blackwell, 1972. P. 79–80.

нием, совершенно «выпадая» из оформительского ряда с привычным перечнем витрин, подиумов и других элементов стереотипного музейного оборудования. Но современные технологии сжали время, произошло его ускорение: «От верхнего палеолита до средневековья история, похоже, ускорила в тысячу раз. Это явление хорошо известно историкам и философам. Историческая периодизация следует не астрономическому времени, текущему равномерно и независимо от человеческой истории, а собственному времени системы. Собственное же время следует той же зависимости, что и потребление энергии или прирост населения: оно течет тем быстрее, чем выше сложность нашей системы, т. е. чем больше людей живет на Земле» [4]. Во всяком случае, так интерпретирует эту мысль С. Капица. Следовательно, само изобретение сценических спецэффектов неизбежно должно было попасть куда угодно, но этим местом оказались тихие залы музеев, в которых появились дигитальные и голографические визуально-расширяющиеся во времени и пространстве технологии, полностью сфокусированные на персонификации или образа человека, или реликвийного документа. Сейчас идет вербальный процесс переоснащения компьютерных технологий и появляется уже не документ-подлинник, а его точная копия высочайшего уровня исполнения, оцифрованная по самым последним технологиям с высоким разрешением.

Поэтому сегодня опыт Дагера и Лутербурга кажется нам своеобразной *реликвией оформительского искусства* в связи с появлением такого нового декорационного приема, как средства 3D МАХ-технологии в музее Янки Купалы, когда на ваших глазах оживают трагические минуты смерти поэта. Это и есть применение сложных оптических эффектов, возникающих в ограниченном пространстве и мемориальной обстановке музея поэта.

К образу Я. Купалы и его творчеству обращались такие скульпторы, как З. Азгур, А. Аникейчик, А. Бембель, А. Глебов, П. Лук, Ф. Янушкевич. Киноархив музея включает записи голоса Я. Купалы на шарофоне (оригинал), сделанные в Колонном зале Дома Союзов в Москве (1940), магнитофонные ролики с записью выступлений поэта на I-м Всесоюзном съезде писателей (1934), на вечере, посвященном 85-летию со дня смерти А. Мицкевича (1940), на радиомитинге в Казани (1942), копии кинолент с кадрами перезахоронения урны с прахом поэта на Военном кладбище в Минске (1962), документальные кадры киножурналов, посвященные юбилеям поэта, записи воспоминаний родных Я. Купалы, уникальность которых заключается в том, что они сделаны в музее и не имеют аналогов в других фоноархивах. В музее хранятся грампластинки довоенного времени: песни и романсы в исполнении В. Качалова, В. Козина, С. Лемешева, Н. Обуховой, Л. Руслановой и др. Коллекция «Чествование памяти Янки Купалы» содержит мемуары известных белорусских и украинских писателей и поэтов, стихотворения, статьи, воспоминания, посвященные Я. Купале, рукописи, машинописные тексты с подписью авторов [6, с. 325]. Как сформировать образ сценического пространства минимальными скупыми средствами и одновременно создать незабываемую музейную экспозицию? В этом помогут голографические инсталляции, которые имеют ошеломительный эффект присутствия и природа которых целиком и полностью вышла из мирового опыта сценографии. Фигура поэта как бы сфокусирована в формате сложнейшего медиа-показа технологий XXI века.

Устроители современной экспозиции сделали все, чтобы весь этот богатый музейный материал не был в статическом состоянии, а «работал» на зрителя, брал за душу любого посетителя из различных уголков земли. Именно поэтому оправданы большие расходы на создание этой уникальной аудиовизуальной аппаратуры, методы и изобретение которой прошли очень сложный и изменчивый путь становления в музейно-выставочной экспозиции. Нам сегодня кажется, что в музее можно показать все и любыми техническими средствами. При этом мы забываем о главном, что является определяющим мериллом художественного творчества, – техническом эксперименте.

Вообще перенесение в музей сценографических и декорационных приемов театрального искусства практически подводит нас к мысли, что дизайнеры стоят как бы на распутье. Но музей не цирк-шапито и его техническая «начинка» должна иметь остаточный принцип. Не все удастся оцифровать и отмоделировать. Предмет останется, но методика экспонирования будет развиваться дальше. Если музей повернет на дорогу с усилением аудиовизуального ряда, он неминуемо переоснастит себя в кинотеатр (где театр – тоже стоит в словосочетании) и перестанет быть

театром вещей, на который мы ориентируем зрителя. Исчезнет магия предмета, о которой мы говорили выше. Банерные ткани, отпечатанные в мастерских художников, не дают рассмотреть сам предмет и перенасыщают пространство. В музее становится трудно дышать от технических новинок. Перебивая пространство интерьера, перенасыщая его визуальной информацией, художник неминуемо зайдет в тупик, как и изобретение Лутербура «закрыло» актера в театре. Необходимо чувство меры. Здесь с помощью новой пластики и приемов нелинейной архитектуры дизайнеры пробуют расчленивать пространство и предоставить зрителю самому додумать сюжет.

Этого может достигнуть только сама архитектура со своими методами пластического решения. Поэтому здания музеев проектируют уже не с помощью методов линейного проектирования, а применяют технологии проектирования самолетов: «Линии и формы нелинейной архитектуры многократно сложнее гиперболического параболоида. Они проектируются с помощью программ, предназначенных для строительства. Так, Фрэнк Гери, проектируя музей Соломона Гуггенхайма в Бильбао, использовал программу, рассчитывающую обшивку самолетов. Чаще применяются программы для анимации и компьютерной графики. В сравнении с оперным театром Уотсона или аэровокзалом Сааринена нелинейные формы архитектурны, существуют вне гравитации, лишены метафорического или образного содержания» [7, с. 112]. Во всяком случае, рассматривая тенденции современной архитектуры, доктор искусствоведения А. И. Локотко подводит базу под несомненный тезис о том, что в скором времени появится противопоставление реальности и виртуальности. Теперь опыт перенасыщения среды музея перенесен на сам архитектурный облик. Музей «играет» замысловатыми формами своей архитектурной оболочки. Недаром нелинейную архитектуру называют «жидкой» по предложению профессора университета UCLA трансархитектора Маркос Новака. Этот термин он предложил в 1985 году.

В книге «Архитектура: авангард, абсурд, фантастика» А. И. Локотко, в частности, пишет: «Проект музея Гуггенхайма состоит из объемного вида и пятнадцати виртуальных инсталляций. Концепт-форма музея напоминает зерно бобовых, в котором словно просвечивают зал-амфитеатр и кессонированный купол. Очевидно, что концепция строится на вполне традиционных, а конкретнее, антиренессансных образах. Свет сконцентрирован на амфитеатре. Его внутренние ярусы переходят в экстерьер, обозначая конструктивную структуру объема. Купол затенен, он из прошлого, на нем решетка. Белое и черное в концепте понятны и отражают сущность тематики (следует вспомнить вполне реальный музей Гуггенхайма в Нью-Йорке Ф. Л. Райта)» [7]. Театрализованной является в этом случае сама предметно-пространственная среда.

Все это свидетельствует о том, что поиск идеальной формы современного музея во всем мире продолжается и процессу этому не видно конца. Увлечение и перенасыщение городов супермаркетами, вещизм, поклонение власти денег, мамонне, как следствие – определенные интеграционные процессы в самом обществе скорее всего быстро исчезнут уже в этом десятилетии, и на арену должен выйти новый эйдофузикон – театр одних декораций. Возможно и такое новое пластическое решение музейной экспозиции. Во всяком случае к этому образу подошли все мыслящие архитекторы во всех странах мира. Симбиозы музеев-кафе, музеев-театров, музеев-перформансов – первая стадия модернизации современных музейных объектов, где не забудут ни опыт Лутербура, ни эксперименты Дагера. Сегодня слишком тонкая нить разъединяет музей и театр. В любом случае и там, и здесь существуют свои законы сценографии. И в том, и в другом случае есть переодетые в исторические костюмы люди. В музее эволюционирует процесс создания «одвиженных» манекенов под названием «аниматроника». В США они уже реально существуют не один десяток лет. Там присутствуют совершенно другой подход и своя эстетика во всем, что касается сферы рекламы, музейного оформления и других аспектов дизайнерского формотворчества.

Таким образом, хотелось бы отметить, что расстановка акцентов между ролью актера в театре эйдофузикон во времена Лутербура выявила странную закономерность. Первое, на что хотелось бы обратить внимание, – это пристрастие художника к пантомиме. Но в свое время поднимался вопрос о том, что «Латерна Магика» чешских сценографов, усиливающая видовую составляющую любой выставки как декорационный прием, оправдал себя. К тому же можно добавить, что в свое время был осуществлен опыт с привлечением манекенов в музее Викингов

в Йорке (Англия). Зритель медленно проплывал на специально обустроенной лодке мимо этнографической деревни, на берегу которой расположены жилища викингов, где специальные распылители имитировали запах сыромятной кожи, жареной рыбы и другие осязательные эффекты для полной иллюзии самой этнографической экспозиции. Следовательно, эйдофузикон как декорационный прием все-таки проник внутрь современной *экспозиции* и самого естества музея и занял в нем доминирующее место. Определяя временной отрезок распространения идей эйдофузикона и диорам, в отрезке времени последнего десятилетия мы видим сжатие времени в связи с усложнением самой системы в условиях экстраполяции.

Искусство постоянно балансирует на грани эксперимента, а искусность и искусство в этом смысле почти сливаются друг с другом, подразумевая изобретательность технологических приемов, которые неожиданно стали ходким товаром. Войцех Коссак, польский художник, автор панорамы «Березина», «Штурм Само-Сьеры. Испания» и других работ совместно с Юлианом Фалатом на территории Северо-Западного края превратили все эти эффекты эйдофузикона в новый вид зрелища и одновременно (параллельно) с развитием кинематографа в 1912 году экспонировали свои достижения, собирая тысячи зрителей. Спустя 70 лет в России появляется здание музея, которое своему убранству и архитектурной пластике целиком и полностью обязано изобретению Л. Дагера. Появляется симбиоз искусств: живописи, светоэффектов, макета и архитектурного убранства интерьерера. Примером является *музей-диорама* «Огненная дуга в Белгороде», площадь живописного полотна составляет 1005 м<sup>2</sup>. Одновременно с этим профессор Вернер Тюбке в Восточной Германии создает *гипер-панораму* «Гражданская война в Германии» площадью 1785 м<sup>2</sup>. Наступает эра параметризма в проектной практике, и дизайнерское изречение «форма следует за функцией» Т. Мальдонадо в отношении данной проблематики как нельзя лучше определяет стилистику архитектурной пластики первого десятилетия XXI века. Современные музейные технологии – это хорошо «забытые старые добрые рецепты» декоративизма, где каждый рецепт эффективно «работает», не изменяя природу объекта, а улучшая его свойства, причем история дизайна может дать пример сотен изобретений в области декоративного оформления музеев и выставок. Но приемы сценического оформления требуют скрупулезного анализа и тщательного изучения. Ибо только там мы находим «зерна истины», которые в приложении к науке об оформлении музеев помогут сформировать настоящую методологию музейно-выставочного оформления, чтобы зритель, попадая в музей, испытывал такое же благоговение, как верующий при вхождении в храм. Возможно, этот взгляд на данную проблематику – личная позиция автора статьи. Белорусские ученые еще только начинают изучать эти процессы, и последняя публикация А. И. Локотко лишней раз доказывает, что нужна строгая системность в этом сложнейшем вопросе.

Архитектура и герменевтика сформировали новое отношение к пространству в целом. Проблема заключается в том, как трактовать текст (Дубай, Доха, Сингапур, Шанхай, Гонконг и др.): «Музей современного искусства в Катаре (Доха) напоминает складки пустынных барханов. Сегодня в прочтении текстов архитектурных образов используются методы теории познания (гносеологии), теории ценностей (аксиологии) и теории интерпретации (герменевтики). Теория интерпретации – учение о постижении смысла – в последние годы становится наиболее популярной в художественной практике, теории искусства, эстетике» [7, с. 125].

Обнаружится ли опыт герменевтики в контексте изучаемой проблемы, и музей превратится в видовую структуру авангардных направлений нашего времени или потеряет национальную окраску навсегда – это влияние глобальности, архитектуры нозлти и хай-тека, а также виртуальной «жидкой» архитектуры, концепт-проекты которой стали знаковыми. Трактовка сущности постмодернизма и деконструктивизма сформировалась под влиянием Эдмунда Гуссерля, Серена Кьергора и других экзистенциалистов. Находясь в центре Европы, Беларусь не утратила своего национального своеобразия, чего не скажешь о развитых европейских странах, таких как Германия, где, по признанию самих немцев, очень быстро американизировалась культура, не освобождая от своего влияния музеи, которые стали музеями истории дизайна или музеями техники. Для нас характерно бережное отношение к природной и историко-культурной среде и другие системно-деятельные подходы.

Связь музея с окружающей средой – эквивалент его уникальности среди других объектов и элементов городской застройки. Он убирает полифункциональную метафору урбанистики, выводит само пространство в новый ареал со своим сложным метафорическим языком. Этот сложный механизм взаимодействия музея и предметной среды – результат работы архитектора-дизайнера. Не всем сразу удавалось то, что свойственно Тадао Андо или Даниэлю Лебескиндту. Они смогли преодолеть стереотипное представление о самом музее как о некой застывшей форме, сгруппировать абстрактный образ метафорического языка с языком «текстов». На деле они обогатили стилистические приемы своим проникновенным анализом духовности в сфере создания не только самого музея, но и согласования его с предметным окружением. При первом взгляде на эти объекты зритель все чаще начинает понимать, что это не игра с объемными структурами, а некое новое понимание сути явлений. Таковы все последние проекты музеев Нормана Фостера и Франка Гери. Музеи не могут быть одинаковыми ни по своей образной трактовке, ни по смысловому контексту, ни по содержанию. Относительно просто это решалось только в XIX–XX вв. В XXI в. изменился алгоритм воздействия на зрителя и поэтому его сущность такова, что эксперимент с формой должен быть всегда обусловлен функциональным содержанием. Примерами являются музей шоколада (Германия), Музей канализации (Франция), Музей рок-н-ролла (США), Музей Сальвадора Дали (Флорида, США).

### Список использованной литературы

1. Ямпольский, М. Приемы эйдозукиона / М. Ямпольский // Декоративное искусство СССР. – 1982. – № 9 (298). – С. 44.
2. Евгеньев, С. В. Дагер, Ньепс, Тальбот. Популярный очерк об изобретателях фотографии. Документы по истории изобретения фотографии. Переписка Ж. Н. Ньепса и Л. Дагера / С. В. Евгеньев. – М., 1949. – С. 38.
3. Горбунов, И. В. Искусство батальной диорамы в военно-исторических музеях СССР и СНГ во второй половине XX века / И. В. Горбунов. – Витебск: УО «ВГУ им. П. М. Машерова», 2010.
4. Капица, С. Последняя статья С. П. Капицы [Электронный ресурс]. – Facebook. com Lena Golicina. – Режим доступа: Омега:143. – Дата доступа: 25.06.2014.
5. Основы музееведения / под ред. Э. А. Шулепова; Гос. ин-т искусствознания. Рос. Ин-т культурологии. Едиториал УРСС. – М., 2005.
6. Музеі Беларусі. – Мінск: Беларусь, 2001. – 272 с.
7. Локотко, А. И. Архитектура: авангард, абсурд, фантастика / А. И. Локотко. – Минск: Беларус. навука, 2012.

Поступила в редакцию 03.11.2014