

## Гибридные формы или "Ребенок Пабло".

Отношение посетителя музея к выставке, как правило, дружелюбное; он открыт тому, что ему предлагается, и он сознательно отводит на это часть своего времени. Посетители однако, отличаются по имеющемуся у них опыту восприятия вещей, а также по своему индивидуальному пассивному или активному отношению применительно к выставленным экспонатам. Отношение к увиденному определяет опыт, который выносит для себя посетитель выставки. И это отношение всякий раз оказывается иным.

На восприятие выставки влияют совместно несколько факторов: насколько велика для него ценность темы или самих объектов искусства - например, применительно к неповторимости или уникальности коллекции музея -, вид презентации или контекст, в котором выполнена выставка, а также психологическое состояние посетителя. Отсюда становится ясным, что выставка оказывает неодинаковое воздействие на разных посетителей, и что выразительность выставки нельзя измерить объективным образом.

Посетитель приходит со своими ожиданиями, хочет узнать знакомые ему вещи и ищет те из них, которые ему знакомы из имеющегося у него опыта. Например, от выставки, посвященной Пикассо, ожидают наличие работ Пикассо! Однако, если мы хотим способствовать формированию нового взгляда на работу Пикассо или показать посредством его работы что-либо другое (то, что я здесь делаю), то это будет для посетителя труднее или даже приведет его в замешательство. Его ощущение уверенности и доверия будет нарушено, что просто приведет к стрессу. Наша цель, однако, состоит в том, чтобы увлечь посетителя, побудить его по-другому взглянуть на данную тему или углубить ее. Мы хотим средствами выставки достичь гораздо большего, чем просто показать оригиналы с пояснениями. Поэтому мы в первую очередь обращаемся вплотную к восприятию посетителя выставки и не бросаем его сразу "на глубину". Только после того, как посетитель освоится с ситуацией и почувствует себя комфортно, мы сможем сделать и поведать ему большее. И только после того, как будет набран определенный темп, нам представится возможность свернуть на неожиданный путь, и тогда каждый неизбежно познает новое.

Свойством, которое делает человека дизайнером, является, вероятно, его способность к восприятию. Пока не у всякого человека имеется активная потребность к самоанализу, мы как дизайнеры выполняем важную роль, направляя посетителя и инсценируя восприятие. Мы прокладываем путь, возбуждая таким образом в человеке любопытство и предоставляем ему возможность сделать для себя определенное открытие. Это, вероятно, лучше всего удастся посредством хорошей дозы смятения. Это важно, так как многие люди слишком привыкли к повседневной действительности. Они думают, что знают действительность настолько, что они сами по себе уже не способны удивляться. Применительно к посетителям, у которых подобное восприятие слабо развито, можно привлечь внимание к удивительным вещам. Музей - это место, где объекты и идеи, поразившие художника или берущие свое начало в чувстве удивления, выставляются изолированно от повседневного мира в концепции выставки и способны воздействовать на публику.



Здесь мною показана картина Пикассо, изображающая ребенка. Оформитель музея или выставки может сопроводить эту картину пояснением - как называется картина, кто ее написал и когда она была написана. В этом случае пояснение является чисто информационным и выполняется, как правило, в виде небольшой таблички. Если мы сделаем следующий шаг, то у картины можно повесить краткое описание, помогающее посетителю в восприятии. При использовании дополнительных указаний или перспективы восприятия другого наблюдателя можно даже создать совершенно другую атмосферу. (В данном фиктивном примере мы сообщаем о том, что ребенок умер через пару дней после того, как картина была завершена). Хороший музейный экскурсовод предоставляет дополнительную информацию. Тогда как посетитель может также отреагировать на рассказанное и при желании задать вопросы. Зачастую данную форму взаимодействия может взять на себя также компьютерное обеспечение выставки. С помощью компьютерной техники мы можем особо выделить или пояснить определенные вещи. Здесь показано использование цветной бумаги в качестве технического обеспечения. Это не очень уважительный, но простой способ достичь более внимательного рассмотрения живописи. Я не хочу сказать, что это наилучшее решение, но оно может явиться ценным дополнением выставке.

Однако, при этом новые возможности и новые средства информации, которые мы для этого используем, ни в коем случае не должны становиться самоцелью. В начале процесса проектирования при формулировке концепции прежде всего важно самим по-настоящему постичь соответствующую атмосферу выставки, чтобы потом воплотить ее в концепции. Только в завершение процесса в целом использование новых средств информации может явиться решением – в качестве одной из множества форм передачи информации.

Как-то раз меня пригласили оформить выставку, и я беседовал с одним "прогрессивным" директором музея, который сказал мне: „Смотрите, вот помещение, в котором будет проходить выставка. Там мы хотим, чтобы на стене были две световые проекции, а здесь мы хотим поставить три компьютера с дисководом для компакт-дисков.“ На мои вопросы по поводу темы и цели презентации, прозвучал его ответ: „Это Ваше дело“. Тогда мне стала ясна цель данной выставки...

Стремится следует скорее к технике как вспомогательному средству, которое постоянно развивается таким образом, чтобы оно становилось все менее заметным, и мы в конечном итоге получили бы только атмосферу, которой мы стремились с его помощью достичь.

Очень быстро стало ясно, что посетители не хотят, чтобы в экспозиции выставки просто стояли компьютеры и дисплеи, а чтобы появлялось желание что-нибудь на них делать. В сочетании с новыми возможностями мы начали побуждать посетителей использовать их собственное тело. К этому мы привыкли в рамках интерактивных выставок, которые мы всегда разрабатывали ранее. В следующем примере мы видим одну из посетительниц, гребущей на веслах.

**Блюмбергская мельница.** Примерно в ста километрах к северу от Берлина в биосферном резервате Шорфхайде-Хорин находится здание, имеющее форму ствола большого дерева. В нем расположена выставка, посвященная особенностям почвы, болот и водных ресурсов окружающего региона. В соответствии с этим мы разместили предметы выставки в песке, в болотистых участках и в огромного размера каплях. На снимке показан ребенок, сидящий в движущейся лодке и гребущий веслами. Одновременно экран показывает берега, мимо которых проплывает лодка. Была поставлена задача разработать концепцию выставки, привлекающую не только взрослых, но и детей. В книге посетителей выставки один берлинский ребенок написал: „Хоть и это все про зелень, скучно не было“. Несмотря на то, что отзыв все-таки отрицательный, он показывает, что определенный подход к теме был найден.



Задача создания определенного типа „поясняющей сферы“ вокруг объекта остается по-прежнему сложной. На картинке показана работа Йозефа Козута. На ней вы видите стул, сам объект как таковой. Вы также видите изображение этого стула и относящийся к нему текст. Он мог бы также, вероятно, передать звук, издаваемый этим стулом. Мы постоянно находимся в поисках истины в нескольких измерениях. Но я задаю себе вопрос о том, способны ли мы с помощью всех этих дополнительных средств выразить больше, чем это делает сам по себе стул.

В принципе музей - это учреждение, в котором объекты коллекционируются, исследуются и затем еще и демонстрируются публике. Неприкосновенная консервация и презентация - с соответствующим концепции выставки пояснением - на первый взгляд противоречат друг другу. При этом мы обнаружили, что можем использовать компьютерное обеспечение, чтобы при ответственном подходе больше заняться самими оригиналами, в более законченном виде показать их историю.

#### **"De Huijsmanhoeve te Eeklo, België"** (хутор в Еекло, Бельгия)

Мы получили заказ оборудовать информационную выставку в старом, с большой тщательностью реставрированном деревенском хуторе. Мы искали решение, посредством которого наша выставка по возможности в минимальной степени вторгалась бы в данное строение, находящееся под охраной как памятник старины. Мы нашли возможность, аналогичную компьютерным играм, когда человек проходит помещения и может до всего дотронуться, чтобы получить желаемую информацию. При использовании компьютерного обеспечения кажется, что изначальная обстановка хутора отходит на задний план. Но если всмотреться попристальнее, пройтись в процессе игры по дому и прикоснуться к предметам, тогда дом оживет. Начнут меняться картины, и престарелая женщина расскажет историю Метьесского региона. На полу мы найдем стопку старых ящиков, приглашающих узнать больше о природе края. Здесь показана картина, находящаяся в одной из комнат. В зависимости от посетителя и его использования им различных предметов в комнате эта картина всякий раз меняется.

В этом примере техническое обеспечение уже интегрировано в концепцию выставки. Оно практически представляет собой невидимую составную часть спровоцированной инсценировки. Для выставки это может быть и покажется новым, но в кино мы уже давно привыкли к тому, что реальное и виртуальное объединяются друг с другом и совместно формируют общее впечатление.

Для нас важно дальнейшее развитие физического контакта. Каким образом по возможности незаметно регулировать ввод в действие и выключение компьютерного оборудования, чтобы в результате основным являлась не сама техника, а только эффект, который мы стремимся получить?

Необходимо также добавить, что живопись в описанном выше примере инсценирована. Ее роль заключается лишь в передаче знания. Мы и не хотим в данном случае создать впечатление, что это настоящая живопись. Настоящую живопись из коллекции музея заменить подобной техникой нельзя. Имитация всегда имеет другой приоритет, нежели осязаемый оригинал. Компьютерное обеспечение используется лишь в качестве дополнения, чтобы что-то пояснить. В отличие от попыток, когда виртуальность судорожно используется для того, чтобы имитировать реальность. Мы ни в коем случае не хотим заменить реальность данной виртуальностью. Виртуальное и реальное могут хорошо дополнять друг друга.



Мы разрабатываем тематические выставки, которые затем сооружаются фирмами. Один раз мы предполагали избежать больших расходов на сооружение выставки и собирались непосредственно после этапа проектирования выставить музейную экспозицию в Интернете – то есть, чтобы она была доступна для всех. Однако, восприятие музея в Интернете пока никакой ценности не имеет. Понятие музея в первую очередь тесно связано с определенным зданием. А между зданием и выставленными объектами находится выставочный проект, который в первую очередь призван выполнять функцию своего рода „пояснительной сферы“ вокруг всего этого, которая выделяет объекты и представляет их посетителю в определенной взаимосвязи. Нельзя, однако, упускать из виду, что выставки все в большей степени приобретают собственную идентичность восприятия и собственную ценностную оценку.

**"Markt 12 te Aalten"** (рынок номер 12 в Аальтене). Здесь в качестве примера приведен новый музей в Нидерландах, создающийся как раз в данный момент. Он представляет собой дом, в котором во время Второй мировой войны находились как нацисты, так и подпольщики. Здесь реальные объекты скombинированы с информацией. Это осуществляется с помощью интерфейса, настолько незаметного, что техническое оборудование при этом вообще не воспринимается. В показанном примере в комнате находятся стулья. Они рассказывают о том, что могли думать люди, сидевшие на них в те времена.

Мы используем техническое обеспечение также и для того, чтобы направить посетителя и подвести его к различным элементам выставки, приглашая ознакомиться с ними. Этим мы мотивируем посетителей, которые в противном случае дальше бы не двинулись. Мы пробуем помочь им узнать о том, что они иначе, может быть, вообще упустили. Мы же, однако, всегда точно знаем, куда они идут и о чем они там узнают.

**"Квазар" в Хоевене.** Целевой группой данной выставки, расположенной в астрономическом научно-исследовательском центре, является молодое поколение. Под девизом „Увидеть Элвиса еще живым!!“ мы привлекаем подростков через Интернет и посредством распространяемых в школах буклетов, так сказать, непосредственно на выставку. В научно-исследовательском центре они с помощью различных сооружений могут узнать, возможна ли жизнь на других планетах, не являются ли подделками фотографии луны и существуют ли в действительности летающие тарелки. Взглянув на Землю с отдаленных планет, посетитель узнает о том, что только теперь туда дошел свет с Земли с тех времен, когда еще был жив Элвис Престли, и его действительно еще можно увидеть живым! После посещения центра данное исследование можно продолжить дома по Интернету.

К этому я должен добавить, что играют роль также и коммерческие причины. Интерактивные компоненты выставки, те детали, с которыми посетители могут активно взаимодействовать, всегда очень дорого стоят. На практике установлено, что гораздо дешевле обеспечить сложность действия и информации посредством компьютерных программ. Программное обеспечение дает пояснения и направляет посетителя к объектам и сооружениям, которые могут быть очень простыми. Это позволяет нам оставить оригиналы такими, как они есть. Нам уже не требуется обставлять эти объекты информационными щитами. Тогда и компоненты становятся очень простыми и недорогими. Например: сколько весит моя банка кока-колы на Марсе или на Юпитере?



Последний пример:

„Lees het Landschap“, Limburgs Museum te Venlo. ("Прочти ландшафт", Лимбургский музей в Венло). Нас попросили оформить в музее одного провинциального городка выставку, посвященную природе и изменениям ландшафта. В других частях музея должны были одновременно проходить семинары по той же теме, предназначенные для муниципальных чиновников и специалистов по садово-парковой архитектуре. Данное разделение показалось мне неудачным. Предполагалось представить вниманию посетителей городскую выставку, не предоставив им возможность принять самим участие. А специалисты должны были бы при этом выполнять учебные проекты, не получив углубленной информации и не ощутив воочию реальные объекты. Поэтому я предложил скомбинировать в контексте выставки обе эти инициативы. Каждому посетителю музея должна была быть предоставлена возможность спроектировать определенные ландшафты. Для разработки требуемого программного обеспечения мы вначале выполнили несколько учебных проектов с участием группы специалистов в нашем офисе. После этого мы перенесли данный способ проектирования в музейную среду. В итоге посетитель музея получал возможность в четырех ателье самостоятельно разработать различные ландшафты. Для этой цели проектное программное обеспечение проектировалось на чертежные столы. В свою очередь, в выставку была интегрирована углубленная информация в виде рядов шкафов, наполненных чучелами животных и другими объектами. Это представляло собой хороший источник информации для формирования точек зрения и собственных взглядов.

С помощью проектного программного обеспечения посетитель имел возможность сделать свой выбор по различным пунктам. Для этого ему приходилось постоянно возвращаться к выставке, чтобы сформировать там свое мнение. В конце каждого упражнения дело выглядело так, как будто каждый посетитель приходил к индивидуальному конечному результату (который он мог послать оттуда своим знакомым электронной почтой). Все возможные результаты были, однако, продуманы нами уже заранее. Они представляли собой конечные продукты наших собственных упражнений по проектированию.

При вовлечении посетителей в рамках тематической выставки коллективную реакцию предсказать еще можно. Однако индивидуальные нюансы на практике слишком сложны, чтобы их можно было учесть. Технически можно неплохо воспользоваться методом исключения в линейном программном обеспечении, как это показано на примере здесь выше, но индивидуальные нюансы приводят к матрице в N-мерном пространстве. Поэтому в данный момент не следует предпринимать попыток заранее запрограммировать их в программном обеспечении.

**Персональная выставка.** Возможно ли, чтобы выставка была ориентирована персонально на вас? Не выставка, целевой группой которой являются школьные классы или семьи с детьми, а презентация, ориентированная конкретно на вас в качестве индивидуума. С учетом имеющихся у вас знаний, вашего прошлого и ваших особенностей восприятия. Здесь начинает играть роль также фактор „Чувство“. Для этого от выставки требуется гибкость и совокупность используемых новых средств информации или программного обеспечения. Тем самым, персональный музей представляет собой комбинацию оригинальных экспонатов, реальных и виртуальных предметов.

**Общественная выставка.** Применительно к участию посетителей выставки наряду с пассивной и активной выставкой мы различаем интерактивную выставку, в рамках которой имеет место взаимодействие между посетителем и объектом выставки. В качестве компонента экологической выставки мы предложили игру под названием „Министр энергетики“. Перед посетителем ставилась цель разработать более совершенный способ использования наших энергетических ресурсов в сравнении с подходом тогдашнего правительства. В игру были включены в качестве параметров объективные цифры, в том числе показатели по загрязнению окружающей среды и энергии, вырабатываемой угольными электростанциями, вплоть до использования энергии ветра. На церемонии открытия выставки я разговорился с журналистом одной из бельгийских газет. Вначале он обвинил меня в том, что я пропагандирую атомную энергию, причем на выставке, посвященной охране окружающей среды! На это я объяснил ему, что на основе решений, который он, очевидно, принял в процессе игры, атомная энергия представляет для него хорошую альтернативу. В заключение нашей беседы он сделал следующий вывод: „Я думаю, что выставка Вам удалась, так как мы обсуждаем эту тему уже более получаса“. В результате возникла мысль: а нельзя ли инсценировать нечто подобное в рамках выставки? Может быть, возможно взаимодействие между отдельными посетителями, в котором выставка выполняет роль катализатора?





### **"Nationaal Monument Kamp Vught te Vught"**

(государственный мемориал - концлагерь "Вугт", г. Вугт)

Новый музей в бывшем концентрационном лагере СС в Нидерландах. Мы стремились устроить здесь выставку не только для бывших заключенных концлагеря, но также и для сегодняшней молодежи. Две целевые группы, формы обращения к которым должны в значительной степени отличаться друг от друга. Пример: При прибытии с каждого заключенного делалась тогда фотография. Предположим, что и сейчас в начале выставки делалось бы то же самое, а потом эта фотография появлялась бы среди экспонатов выставки. Это позволило бы объяснить подросткам нечто важное. Но я даже не рискую представить себе то негодование, которое вызвало бы подобное решение у бывших заключенных лагеря. То есть, непростая целевая группа и непростой музей. Последний зал музея представляет собой нечто вроде кафе-ресторана. Кофе, однако, здесь заказать нельзя. Но что же это тогда за помещение? На столах кроме настоящих газет разложены инсценированные нами газеты, например, со сценами из фильма "Эксперимент Мильграма" и иллюстрирующими тему фотографиями из фильма „Привет из Югославии“ или с карикатурой двух живущих напротив друг друга соседей, каждый из которых одновременно говорит своим детям: „Эти соседи напротив, такие противные люди“. На одну из стен размером девять на три метра проецируются сцены, происходившие в кафе. Слышны разговоры людей, высказывающих свое мнение о демократии, и видно, как люди реагируют на других входящих гостей. На заднем плане на экране работающего телевизора идут сюжеты из новостей дня. За одним столом слышно, как женщина говорит мужчине: „Если ты меня по-настоящему любишь, то тогда...“ - как форма эмоционального шантажа. Данная инсценировка стремится внушить следующую мысль: всегда думай и оценивай самостоятельно то, что происходит вокруг тебя – даже, если твое мнение отличается от общепринятого в данный момент мнения, и даже если это мнение приведен к гражданскому неповиновению.

В данном случае мы как оформители выставки определяем изобразительный ряд и разрабатываем для него идеи, но в точности не знаем, какова будет реакция посетителя. Мы теперь заранее уже не знаем, что принесут использованные решения. Люди перерабатывают увиденное в голове в зависимости от того, каковы они есть. Мы пробуждаем какие-то чувства, не зная, что получится. И впоследствии, когда посетитель вернется домой, я надеюсь, что он еще раз обдумает увиденное, что воздействие продолжится уже на личностном уровне.

Так же точно, как плохо реализованные интерактивные выставки ассоциируются с бегущими кругом детьми, произвольно нажимающими на разные кнопки, так и новые средства информации по-прежнему пользуются той плохой репутацией, что они делают посетителя выставки пассивным, изолируют его, и что люди перестают при этом общаться друг с другом. В настоящее время компьютерная техника используется также и в выставках социальной направленности. Эта техника позволяет затронуть не только эмоциональную, но также и социальную сферу посетителя выставки. Тем самым, выставки становятся местом общественного диалога.



Мы рассматриваем выставку как интерфейс или место контакта. Все, что нам знакомо, становится нам чуждым. Люди снова начинают раздумывать о вещах, о которых им по их мнению уже все было известно. Мы ведем здесь речь не только о познавательных взаимосвязях, но также о взаимосвязях эмоционального и социального рода. Мы стремимся, чтобы чувство и объективность восприятия слились в одно целое, образовав тот новый аспект, в котором мы передаем содержание выставки.

Люди отгоняют от себя одни мысли и воспринимают другие. Свое личное переживание человек может передать другим посетителям выставки. Мы обмениваемся опытом. Некоторые не воспримут мысли, а другие не только воспримут, но и обдумают их самостоятельно. В результате образуется личностное восприятие и возникает нечто новое. Выставка становится почти органичной.

Согласно Вилему Флюссеру средства информации умнеют и скоро станут как бы второй кожей: гибридное пространство как сшитый по мерке костюм. Происходит переход из мира констант в мир переменных. Этот переход сопровождается огромным ростом масштабов использования современной техники в обществе. В данный момент трудно предсказать, как будут выглядеть выставки в будущем, но это в конечном итоге и не самое главное. Уже сейчас, однако, очевидно, что данные направления развития приведут к глубоким переменам для музея в той форме, в какой мы его знаем сейчас.

Нам придется заново учиться восприятию. В ощущениях маленького ребенка без проблем параллельно сосуществуют фантазия и реальность. Нам тоже предстоит привыкнуть к интеграции виртуального и реального. Останется важным только опыт. Говорят, что Пикассо как-то сказал: „Ребенком я умел рисовать как взрослый, но мне потребовалась вся моя последующая жизнь, чтобы снова научиться рисовать как рисуют дети.“

Марсель Воутерс

Дизайнерское ателье "Marcelwoutersontwerpers" расположено в голландском городе Эйндховене. Оно занимается разработкой выставок для музеев и информационных центров в Нидерландах, Бельгии и Германии. URL: [www.woutersontwerpers.nl](http://www.woutersontwerpers.nl)