На правах рукописи

Климов Кирилл Николаевич

ИСКУССТВО МУЛЬТИМЕДИА В ЭКСПОЗИЦИОННОЙ КУЛЬТУРЕ СОВРЕМЕННЫХ МУЗЕЕВ: ИСТОРИЯ, ТЕОРИЯ, ПРАКТИКА

Специальность 5.10.3. Виды искусства (изобразительное и декоративно-прикладное искусство и архитектура)

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени

кандидата искусствоведения

Москва

2026

Диссертация выполнена на кафедре истории и теории декоративного искусства и дизайна ФГБОУ ВО «Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова»

Научный руководитель:	**Майстровская Мария Терентьевна**, доктор искусствоведения, профессор кафедры истории и теории декоративного искусства и дизайна ФГБОУ ВО «Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова», академик Национальной академии дизайна
Официальные оппоненты:	**Балаш Александра Николаевна**, доктор культурологии, профессор, профессор кафедры музеологии и культурного наследия ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный институт культуры»
	Мкртчян Степан Владимирович, кандидат искусствоведения, профессор, заведующий кафедрой дизайна АОЧУ ВО «Московский финансово-юридический университет МФЮА»
Ведущая организация:	ФГБОУ ВО **«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)»**

Защита состоится _____2027 года в _____часов на заседании диссертационного совета 24.2.440.01 на базе Российского государственного художественно-промышленного университета им. С.Г. Строганова, по адресу: 125080 Москва, Волоколамское шоссе, дом 9, стр. 1.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке РГХПУ им. С.Г. Строганова и на официальном сайте https://rghpu.ru

Просим принять участие в защите диссертации и направить отзыв в двух экземплярах по указанному адресу.

Автореферат разослан «_____»_____2026 г.

Ученый секретарь диссертационного совета,
доктор искусствоведения А.В. Трощинская

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Данное диссертационное исследование посвящено комплексному анализу и систематизации разрозненного, обширного материала о мультимедийном экспозиционном дизайне первой четверти XXI века.

Актуальность темы исследования. В современной экспозиционной сценографии мультимедийные технологии играют ведущую роль, являясь одним из наиболее актуальных инструментов взаимодействия со зрителем и инновационным средством построения информационного пространства. Их интеграция в музейную среду продолжает многовековую традицию синтеза искусств в экспозиции, однако в отличие от живописи, скульптуры или архитектуры, художественный потенциал мультимедиа как самостоятельного экспозиционного средства до сих пор не получил системного искусствоведческого осмысления. Они конструируют то, что на современном языке экспозиционных дизайнеров носит название «архитектура впечатлений»[1].

Современное общество переживает настоящий музейный «бум». За последние 30 лет количество музеев в мире увеличилось примерно в два[2] раза, и эта позитивная динамика характерна в том числе и для России. Посещение экспозиций стало модным и престижным видом интеллектуального досуга.

Сформировалась культура посещения музеев, при этом для многих посетителей важной частью опыта стала возможность сделать фотографию и поделиться ею в социальных сетях. Это создает новый социальный заказ на проектирование не просто информативных, но и визуально эффектных пространств, где мультимедиа играют ключевую роль.[3]

---

[1] Архитектура впечатлений. Истории экспозиционного дизайна / Artguide Editions, Planet9. — М., 2025. — Текст : электронный // Музей современного искусства «Гараж» : [сайт]. — URL: https://shop.garagemca.org/ru/books/architecture/47969.html (дата обращения: 20.08.2026).

[2] Смирнова, И. Роль мультимедиа в создании экспозиции [Электронный ресурс] // AV Club. — URL: https://www.avclub.pro/experts/rol-multimedia-v-sozdanii-ekspozitsii/ (дата обращения: 12.08.2025).

[3] The Future of Exhibition Design: 2025 Trends to Watch [Электронный ресурс] // The London Display Company. – URL: https://www.thelondondisplay.com/the-future-of-exhibition-design-2025-trends-to-watch/ (дата обращения: 12.03.2025).

Мультимедийные технологии в экспозиции прошли сложный путь трансформации — от простого иллюстрирования к созданию целостной эмоциональной среды. Изначально музеи внедряли типовые интерактивные киоски и столы, основная задача ограничивалось донесением информации до посетителя. Сегодня эти устройства все чаще перемещаются в инфозоны, а в самой экспозиции на первый план выходит пользовательский опыт (UX — англ. «user experience») и эмоциональный отклик посетителя. Технологии становятся невидимыми, «бесшовно» встраиваясь в дизайн и повествование.[4]

Исследование «Мультимедиа в музеях»[5] Б. Дэвиса (Массачусетский технологический институт) выделяет несколько ключевых ролей, которые мультимедиа могут выполнять в экспозиционном пространстве:

1. Указатель (Index): ориентация в пространстве выставки (киоски у входа).
2. Гид (Guide): предоставление контекстуальной информации и персонализированных маршрутов.
3. Расширение коллекции (Study Collection): обеспечение доступа к объектам, не представленным в зале.
4. Интерпретация (Explainer): объяснение сложных концепций и тем.

Современный экспозиционный дизайн немыслим без интеграции целого спектра технологий, которые стали драйверами развития всей отрасли. Такие технологии, как интерактивный мэппинг[6], дополненная (AR)[7] и виртуальная (VR)[8] реальности, голографические дисплеи и иммерсивные проекционные

---

[4] Смирнова, И. Роль мультимедиа в создании экспозиции [Электронный ресурс] // AV Club. — URL: https://www.avclub.pro/experts/rol-multimedia-v-sozdanii-ekspozitsii/ (дата обращения: 12.08.2025).

[5] Davis, B.H. Multimedia in Museums [Электронный ресурс]. – MIT. – URL: https://www.mit.edu/~bhdavis/MultiMedia_Museums.html (дата обращения: 22.02.2025).

[6] Мэппинг (Mapping) или 3D-мэппинг – это технология демонстрации аудиовизуальной композиции, которая представляет собой объёмную проекцию на какой-то физический объект из окружающей среды с учётом его геометрии и положения в пространстве. Эта технология позволяет при помощи видеопроекции видоизменять визуальные характеристики конкретного объекта, а также она позволяет практически любую поверхность превратить в динамический видеоэкран.

[7] Допо́лненная реа́льность (англ. augmented reality, AR — «дополненная реальность») — результат введения в зрительное поле любых сенсорных данных с целью дополнения сведений об окружении и изменения восприятия окружающей среды.

[8] Виртуа́льная реа́льность (ВР, англ. virtual reality, VR, искусственная действительность) — созданный техническими средствами мир, передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, осязание и другие. Объекты виртуальной реальности обычно ведут себя близко к поведению аналогичных объектов материальной реальности. Пользователь может воздействовать на эти объекты в согласии с реальными законами физики (гравитация, свойства воды, столкновение с предметами, отражение и т. п.).

среды, превращают пассивного зрителя в активного участника, погружают его в центр экспозиционного повествования.[9]

Стремительно развивается тренд на задействование всех органов чувств, активное взаимодействие посетителя с экспозицией посредством мультимедийных технологий.[10] Помимо зрения и слуха, в экспозициях применяются тактильные объекты, ароматические и даже вкусовые инсталляции, что делает путешествие по экспозиции не просто запоминающимся, а по-настоящему глубоким. С помощью искусственного интеллекта и мобильных приложений музеи могут предлагать посетителям индивидуальные маршруты и контент, адаптированные под их интересы.[11] В основе этих процессов лежит осмысленное экспозиционерами и проектировщиками взаимодействие между физически существующим предметом-экспонатом и мультимейным форматом его экспонирования.

Однако для того, чтобы перейти от констатации этих тенденций к их системному анализу, необходимо определить понятийные границы исследования. В научной литературе термины «мультимедиа» и «взаимодействие» нередко трактуются расширительно, что затрудняет оперирование ими при анализе экспозиционного дизайна. В связи с этим представляется необходимым уточнить, что именно вкладывается в данные понятия в рамках настоящей работы.

Под **«мультимедиа»** в данном исследовании понимается комплекс аудиовизуальных средств, основанных на едином цифровом формате и включающих проекционные системы (панорамные проекции, проекционный мэппинг), экранные решения (LED-дисплеи, сенсорные панели, видеостены), аудиальные системы (пространственный звук, персональные аудиогиды) и

[9] Евко, Н.П. Современные мультимедийные и интерактивные формы музейной работы в музее города Ейска [Электронный ресурс] // Музей имени В.В. Самсонова, 2023. – URL: https://muzeisamsonova.ru/sovremennye-multimediynye-i-interaktivnye-formy-muzeynoy-raboty-v-muzee-goroda-eysk/ (дата обращения: 01.05.2025).

[10] Pan, P. Preliminary exploration of multisensory experiences in museums: a phenomenological perspective [Электронный ресурс]// Museum Management and Curatorship. – URL: https://doi.org/10.1080/09647775.2025.2491054. (дата обращения: 18.08.2026).

[11] Flores, C. Top exhibits trends of 2024 [Электронный ресурс] // Shepard. – URL: https://shepardes.com/thought-leadership/top-exhibits-trends-of-2024. (дата обращения: 04.05.2025).

интерактивные интерфейсы (сенсорные столы, AR-планшеты, системы отслеживания движения). В экспозиционном контексте мультимедиа может выполнять две основные функции: иллюстративную (дополнительное информирование, интерпретация экспоната) и средообразующую (создание иммерсивной среды, замещение предметного ряда).

Под **«взаимодействием»** в данной работе понимается характер применения мультимедийных средств по отношению к музейно-выставочному контенту (экспонату, пространству, нарративу). В зависимости от этого характера выделяются два основных типа взаимодействия:

- **Экстернальный тип** — мультимедиа выступает как самостоятельный, обособленный объект, дополняющий экспонат, но не интегрированный с ним пространственно. Посетитель взаимодействует с мультимедийным средством напрямую, получая информацию или выполняя действия (сенсорные экраны, интерактивные столы, симуляторы). Мультимедиа выполняет преимущественно когнитивную (предоставление информации) или симулятивную (моделирование процессов) функции.
- **Интернальный тип** — мультимедиа интегрируется в пространство вокруг экспоната или полностью замещает его, создавая среду, в которую погружается посетитель. Мультимедиа выполняет погружающую (создание атмосферы, контекста) или дополняющую (расширение восприятия через интерактивность в среде) функции. Крайней формой интернального типа является сценографическая автономность, при которой мультимедиа полностью замещает предметный ряд и становится самостоятельным художественным высказыванием.

В качестве эмпирического материала в работе рассматриваются следующие жанры музейно-выставочных экспозиций:

- **Историко-мемориальные экспозиции** — музеи, посвященные событиям прошлого («Галереи Первой мировой», «Галереи Холокоста», «Дорога памяти», «Подвиг народа»). Их анализ позволяет проследить, как

интернальный тип взаимодействия работает на создание эмоционально-рефлексивной среды.

- **Художественно-исторические и археологические экспозиции** — музеи, посвященные культурному наследию («Ласко IV», «Город вин», «Прессория», «Куликово поле»). Здесь интернальный тип сочетается с элементами экстернального, демонстрируя гибкость предлагаемой в исследовании типологии.
- **Естественно-научные и технические экспозиции** — музеи, ориентированные на познание и обучение (Морской музей Роттердама, Музей естественной истории в Осло, Музей истории денег в Санкт-Петербурге). Эти проекты иллюстрируют преобладание экстернального типа с его когнитивной и симулятивной функциями.
- **Биографические и персональные экспозиции** — музеи, посвященные отдельным личностям («Комнаты Черчилля», «Бытие Брюнеля»). Смешанный тип взаимодействия в этих проектах позволяет проследить, как мультимедиа работает на создание эмпатийного опыта.
- **Беспредметные и иммерсивные экспозиции** — пространства, где мультимедиа полностью замещает предметный ряд (Музей цифрового искусства MORI, «Машина времени», «Крепость»). Этот жанр демонстрирует крайнюю форму интернального типа — сценографическую автономность.
- **Павильоны Всемирных выставок** — пространства, где мультимедиа служит презентации национальных достижений и конструированию образов будущего. Их анализ позволяет проследить эволюцию интернального типа и его переход к сценографической автономности.

Выбор данных жанров обусловлен их репрезентативностью. Каждый из них представляет собой определенную модель взаимодействия мультимедиа и экспозиционного контента, что в совокупности позволяет верифицировать предлагаемую типологию и проследить закономерности ее применения в различных контекстах.

Внедрение мультимедиа стало вопросом стратегического развития и конкурентоспособности музейно-выставочных институций. Для молодого поколения, выросшего в цифровой среде, интерактивные и технологичные форматы являются естественными и привлекательными. Музеи, которые хотят оставаться релевантными и актуальными, обязаны им соответствовать. Для многих региональных и краеведческих музеев, чьи экспозиции долгое время не модернизировались, мультимедийные инструменты являются самым доступным способом кардинально обновить свой облик и привлечь новую аудиторию. Кроме того, принцип геймификации, использование различных интерактивных квестов и обучающих программ, основанных на новейших технологиях, превращают получение знаний в увлекательный процесс, что особенно важно для детской аудитории.[12] Кроме того, надо отметить, что и институции-исполнители (дизайн-бюро, студии и т.п.), выполняющие мультимедийные проекты для музеев получают от Министерства культуры Российской Федерации специализированные лицензии на подобный формат внедрения цифровых технологий в музейное пространство (одна из них представлена на официальном сайте экспозиционно-дизайнерской студии «Винчи»)[13].

Таким образом, актуальность данного исследования обусловлена переходом мультимедиа из разряда вспомогательных инструментов в ключевой элемент развития экспозиционной стратегии современных музеев. Сегодня это не просто «гаджеты в залах», а сложная система создания смыслов, эмоций и нового типа коммуникации с аудиторией.

Степень научной разработанности темы. Анализ научной литературы и профессиональной практики позволяет констатировать, что проблематика использования мультимедийных средств в экспозиционном дизайне характеризуется значительным практическим опытом при недостаточной теоретической систематизации. В научной литературе можно выделить

[12] Евко, Н.П. Современные мультимедийные и интерактивные формы музейной работы в музее города Ейска [Электронный ресурс] // Музей имени В.В. Самсонова, 2023. – URL: https://muzeisamsonova.ru/sovremennye-multimediynye-i-interaktivnye-formy-muzeynoy-raboty-v-muzee-goroda-eysk/ (дата обращения: 01.05.2025).

[13] Студия «Винчи». Официальный сайт [Электронный ресурс]. – URL: https://vinchi-interactive.ru/. (дата обращения: 18.08.2026).

несколько устойчивых направлений, в рамках которых изучается феномен мультимедиа в экспозиции.

Историко-технологический подход прослеживает эволюцию внедрения цифровых инструментов в музейную практику. Н.Н. Заславец[14] отмечает, что началом процесса стала дигитализация учетно-фондовой работы в 1990-е годы, которая затем перешла в экспозиционно-выставочную сферу с появлением интернета и мультимедийных систем. Это исследование является одним из первых в России, специально посвященных интеграции информационных технологий именно в музейную экспозицию, а не в учетную или образовательную деятельность музея. Данный процесс анализируется в контексте трансформации всей музейной коммуникации. Автор прямо указывает, что на момент публикации исследования (2008 год) практика опережала теорию, а проблема классификации и определения роли технологий в экспозиции была актуальна.

Позднее интерес исследователей акцентируется на восприятии аудиторией мультимедийных средств и прямой связи этого фактора с эффективностью любого экспозиционного решения. В.А. Бобров[15] констатирует, что что влияние художественных средств мультимедиа на конкретные аудитории изучено недостаточно.

Также главным образом исторический контекст рассматривается в работах Е.Д. Еременко[16], Н.И. Дворко[17] и И.Г. Елинера[18]. Исследователи подробно анализируют историю вхождения мультимедийных инструментов в экспозиции, от первых аудиальных устройств до сложных интерактивных систем. Н.И. Дворко и И.Г. Елинер в своих работах выходят за рамки сугубо технологического

[14] Заславец, Н. Н. Информационное обеспечение музейной экспозиции: на примере Государственного исторического музея: дис. канд. культурологии: 24.00.03 [СПбГУ]. – С.-Петербург, 2008. – 190 с.

[15] Бобров, В. А. Художественные средства мультимедиа в контексте восприятия современной молодежной аудитории: дис. канд. иск.: 17.00.09 [СПбГУ Профсоюзов]. – С.-Петербург, 2012. – 150 с.

[16] Еременко, Е. Д. Аудиовизуальная коммуникация в музейной сфере: дис. канд. культурологии: 24.00.03. – С.-Петербург, 2000. – 205 с.

[17] Дворко, Н. И. Режиссура мультимедиа: Генезис, специфика, эстетические принципы: дис. докт. иск.: 17.00.03 [Ин-т повышения квалификации работников телевидения и радиовещания]. – М.: 2004. – 334 с.

[18] Елинер, И. Г. Развитие мультимедийной культуры в информационном обществе: дис. док. культурологии: 24.00.01 – С.-Петербург, 2010. – 311 с.

описания и дают теоретический аппарат для анализа эстетических принципов и культурной роли мультимедиа.

Кроме того, в изучении мультимедийной экспозиционной среды существует визуально-организационный подход. В работе А.А. Зыряновой[19] мультимедийная презентация рассматривается с позиций дизайна и композиции, однако классификация по формату взаимодействия с физическим экспонатом не проводится.

Также существует практико-ориентированный анализ, который фокусируется на конкретных решениях и трендах. Ключевым исследователем в этом направлении является И. Смирнова, член президиума Совета по цифровому развитию ИКОМ России. В своих статьях[20] она детально анализирует трансформацию роли мультимедиа — от типовых интерактивных киосков к бесшовно интегрированным в экспозицию решениям, ориентированным на эмоциональный отклик и пользовательский опыт (UX).

При этом искусствоведческий анализ обращается к генеалогии современных медиапрактик. Е.А. Лаврентьева[21] проводит параллель между современными мультимедиа и техникой пространственного фотомонтажа 1920-х годов, разработанной Александром Родченко, Густавом Клуцисом и Элем Лисицким. Автор доказывает, что синтетические формы искусства, объединявшие кинохронику, аудиотрансляции, фотографию и типографику, стали прообразом современного комбинирования различных коммуникационных каналов в едином экспозиционном пространстве.

Несмотря на непрерывно возрастающий исследовательский интерес, в научной литературе (как отечественной, так и зарубежной) по-прежнему

[19] Зырянова, А. А. Композиция мультимедийной презентации: дис. канд. иск.: 17.00.06 [СПбГУ Технологии и Дизайна]. – С.-Петербург, 2011. – 123 с.

[20] Смирнова, И. Роль мультимедиа в создании экспозиции [Электронный ресурс] // AV Club. — URL: https://www.avclub.pro/experts/rol-multimedia-v-sozdanii-ekspozitsii/

[21] Лаврентьева, Е.А. Родченко А., Клуцис Г., Лисицкий Э. Пространственный фотомонтаж как аналог современных медиа [Электронный ресурс] // Художественный журнал ВШЭ. – 2024. – № 1. – URL: https://art-journal.hse.ru/issue-1-2024/ekaterina-lavrentieva_aleksandr-rodchenko-gustav-klucis-el-lisickij-prostranstvennyj-fotomontazh-kak-analog-sovremennyh-media

отсутствует универсальная типология мультимедийных инструментов, основанная на специфике их взаимодействия с материальным экспонатом.

Границы исследования определены предметом и объектом исследования. Основной материал исследования затрагивает первую четверть XXI века. Географические границы определены историческими сложившимися центрами формирования новейших тенденций мультимедийного музейно-выставочного дизайна, включающими российский и европейский опыт, а также азиатско-тихоокеанский регион.

Объектом исследования являются мультимедийные экспозиции отечественных и зарубежных музейно-выставочных пространств.

Предметом исследования явились проектно-художественные средства и особенности построения новейших мультимедийных экспозиций, их технологические решения, принципы взаимодействия мультимедиа с экспонатами и пространственной средой экспозиции.

Цель исследования — теоретическое обоснование и определение базовых критериев анализа мультимедийных средств в экспозиционном дизайне по принципу взаимодействия мультимедиа с предметом-экспонатом и пространством.

Задачи исследования. В соответствии с установленной целью для данного исследования определены следующие задачи:

1. Выявить технико-технологические, художественные и экспозиционные факторы определившие тенденции развития мультимедийного музейно-выставочного дизайна;
2. Разработать и теоретически обосновать типологию мультимедийных средств по принципу их взаимодействия с экспонатом, выделив экстернальный и интернальный типы, а также определить функции каждого типа (когнитивную, симулятивную, погружающую, дополняющую);
3. Провести апробацию предложенной типологии на материале экспозиций, созданных ведущими мировыми дизайн-бюро (Casson Mann, Sarner,

Electrosonic и др.), выявив закономерности применения экстернального и интернального типов, в том числе зафиксировав исключения и смешанные случаи;

4. Проанализировать феномен сценографической автономности мультимедиа на примере павильонов Всемирных выставок начала XXI века и беспредметных экспозиций, рассматривая их как особый случай интернального типа взаимодействия, где мультимедиа полностью замещает предметный ряд;
5. Выявить эволюцию отечественного подхода к мультимедийному эксподизайну на Всемирных выставках XXI века, показав переход от архитектурного доминирования (Шанхай, 2010) к мультимедийной среде (Дубай, 2020) в контексте мировых тенденций развития интернального типа.

Гипотеза исследования состоит в том, что мультимедийная экспозиция строится на основе взаимодействия предмета-экспоната и форм его аудиовизуальной интерпретации, что позволяет систематизировать музейно-выставочное мультимедиа по доминирующему типу взаимодействия с экспонатом, где ключевыми критериями выступают: степень интеграции с предметом, уровень воздействия на его восприятие и коммуникативная функция в экспозиционном пространстве. В связи с этим в дальнейшем ядром и базовым элементом мультимедийной экспозиции мы будем называть взаимодействие музейно-выставочного объекта и форматов его аудиовизуальной мультимедийной интерпретации.

Источниковой базой исследования являются открытые исходные данные отечественных и зарубежных дизайн-бюро и творческих студий о реализованных экспозициях (проектные решения, выкладки, рендеры, эскизы, фото- и видеоматериалы).

Научная новизна диссертационного исследования заключается в следующем:

- выявлена роль генезиса технических средств и художественных экспериментов в становлении и развитии самостоятельной области современного экспозиционного мультимедиа дизайна.
- впервые предложен критерий, позволяющий определить роль и задачи мультимедиа на отдельном участке экспозиции, и основанный исключительно на характере взаимодействия между мультимедийным инструментом и материальным экспонатом;
- введен и обоснован новый терминологический аппарат, включающий такие понятия как «интернальный» и «экстернальный» принципы взаимодействия мультимедиа и экспоната;
- разработана система анализа мультимедийных экспозиций, выявляющая принципы проектных решений на основе оппозиций: технические инструменты — проектно-художественная идея; реальное — виртуальное; объект — цифровая интерпретация;
- введено понятие «сценографическая автономность мультимедиа».

Основная часть проанализированных аудиовизуальных экспозиций впервые вводится в научный оборот, не только отечественный, но и международный. Формы, принципы и художественно-технологические особенности построения мультимедийной составляющей данных музейных и выставочных пространств прежде никогда не исследовались.

Методы исследования. Для решения поставленных задач в работе используется комплекс взаимодополняющих методов.

1. *Историко-генетический метод* позволяет проследить историю внедрения мультимедийных инструментов в экспозиционный дизайн, выявить ключевые этапы и факторы, повлиявшие на их развитие.
2. Методы искусствоведческого анализа, включающие *иконографический метод* (визуальный анализ и выявление характерных структурно-композиционных особенностей), *метод формально-стилевого анализа*, иконологический метод, позволяющий выявить содержательно-смысловую подоплеку мультимедийного проектного образа.

3. Сравнительно-сопоставительный анализ применяется для выделения художественных подходов ведущих международных и отечественных дизайн-бюро («Sarner», «Casson Mann», «Electrosonic» и др.) к интеграции мультимедиа, а также для выявления общих тенденций и национальной специфики.
4. Структурно-функциональный анализ позволяет определить функции, которые выполняют различные мультимедийные инструменты по отношению к экспонату (дополнение, интерпретация, замещение, погружение).

Теоретическая значимость работы. Предпринятое исследование расширяет сведения о новейших мультимедийных экспозициях мировых музейных и выставочных пространств, особенностях их сценографического построения, использованных авторами функциях и принципах взаимодействия аудиовизуальных объектов и экспонатов. Анализ большого числа мультимедийных экспозиций и проведенная типологизация использованных в них аудиовизуальных средств позволили ввести в научный оборот значительный и прежде не исследуемый пласт музееведческого материала по концептуальной и художественно-технической организации современного экспозиционного пространства.

Практическая значимость диссертации заключается в применении научных результатов и выводов предпринятого нами исследования для проектирования и организации новых музейных и выставочных пространств с использованием новейших аудиовизуальных средств как в сочетании с оригинальным экспонатом-артефактом, так и при его абсолютном отсутствии в экспозиции.

Результаты исследования вводят в современную экспозиционную практику материал, претендующий на историческое и несомненно имеющий культурное значение. Он может быть полезен широкому кругу современных музейных специалистов, студентам искусствоведческих и прикладных (дизайнерских) кафедр высших учебных заведений. Систематизированный в ходе исследования

материал может быть использован в научных работах, посвященных проблемам развития мультимедийных экспозиций.

Данное исследование поможет структурировать это быстроразвивающееся поле и предложить музеям научно обоснованный подход к проектированию экспозиций будущего.

Работа соответствует паспорту научной специальности 5.10.3. Виды искусства (изобразительное, декоративно-прикладное искусство и архитектура): п.40. Методология и методика исследования проблем изобразительного, декоративно-прикладного искусства и архитектуры; п.41. Способы и формы взаимодействия различных видов искусств; п.47. Механизмы взаимодействия (синтеза) пространственных искусств между собой, а также связи пластических искусств, с литературой, музыкой, театром, кино и другими видами художественного творчества; п.48. Сохранение художественного наследия: принципы и методики научной атрибуции, консервации, реставрации и реконструкции произведений изобразительного, декоративно-прикладного искусства и архитектуры; популяризация и актуализация (каталогизация, публикация и экспозиционные практики).

Положения, выносимые на защиту:

1. Мультимедийные средства в экспозиционном дизайне могут быть систематизированы по принципу их взаимодействия с предметом-экспонатом, что позволяет выделить два основных типа — экстернальный (мультимедиа как самостоятельный объект, выполняющий когнитивную или симулятивную функцию) и интернальный (мультимедиа как среда, создающая контекст для экспоната и реализующая погружающую или дополняющую функцию);
2. Применение экстернального и интернального типов взаимодействия в мировой экспозиционной практике подчинено устойчивым закономерностям: интернальный тип с доминированием погружающей функции характерен для исторических и художественных музеев, экстернальный тип с когнитивной и симулятивной функциями преобладает

в научно-технических музеях, смешанный подход свойственен крупным многофункциональным пространствам.

3. Аудиовизуальные решения на Всемирных выставках XXI века обладают сценографической автономностью;
4. В беспредметных экспозициях и павильонах Всемирных выставок интернальный тип взаимодействия трансформируется в **сценографическую автономность** — крайнюю форму своего развития, при которой мультимедиа полностью замещает предметный ряд и становится самостоятельной художественной средой;
5. Эволюция отечественных павильонов на Всемирных выставках XXI века (Шанхай-2010, Милан-2015, Дубай-2020) демонстрирует последовательный переход от архитектурного доминирования к созданию тотальной мультимедийной среды, что соответствует глобальной тенденции развития интернального типа и сценографической автономности мультимедиа.

Апробация исследования. Основные положения и результаты исследования отражены в пяти научных статьях из перечня рецензируемых научных изданий, рекомендованных ВАК Министерства образования и науки Российской Федерации. Отдельные положения диссертации были изложены в докладах на научных конференциях («Музеи декоративного искусства, художественной промышленности и дизайна: вчера, сегодня, завтра. Международная научная конференция к 150-летию Музея декоративно-прикладного и промышленного искусства МГХПА им. С. Г. Строганова», «Слово и образ. Мимошедшее время и знамение в искусствах христианского мира. XXIX Международные образовательные чтения «Александр Невский: Запад и Восток, историческая память народа», Международная научная конференция «Архитектура и дизайн в цифровую эпоху», Международная научно-практическая конференция «Россия – Китай. Диалог пластических искусств», Международная научно-практическая конференция «Медиаискусство — XXI Век. Генезис, художественные программы, вопросы образования», III

Международная научная конференция «Мировые тренды и музейная практика в России», Международная научная конференция «Космический дизайн. Теория, практика, футурология»).

Структура работы. Структура и объем диссертации обусловлены целью и задачами исследования. Работа состоит из двух томов. Первый включает в себя введение, три главы, заключение, библиографию, а также приложение. Общий объем первого тома составляет 266 страниц. Второй том представляет собой иллюстрированный альбом, представленный на 246 страницах, в который входят фотоматериалы и эскизы рассматриваемых экспозиционных проектов, а также дополняющие текст иллюстрации.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Введение содержит общий анализ темы, определение объекта и предмета исследования, научную новизну и актуальность диссертации. Определяются хронологические и географические рамки, цели, задачи, историография вопроса, теоретическая и практическая значимость работы. Излагаются положения, выносимые на защиту.

Первая глава «Историко-теоретические предпосылки формирования мультимедийных экспозиций» рассматривает предпосылки появления аудиовизуальных средств в экспозиционном пространстве. В качестве одного из путей развития музейного мультимедиа рассматриваются творческие поиски медиахудожников середины XX — начала XXI века, поскольку они проводили первичную апробацию многих мультимедийных технологий.

Параграф 1.1. «Генезис мультимедийных экспозиций: от иллюстративной функции к средообразующей» раскрывает генезис мультимедиа как технологического и экспозиционного феномена. Этимологически термин «мультимедиа» восходит к латинским корням, и в своем современном понимании обозначает комплекс, интегрирующий разнородные формы данных — текстовые, аудиальные, графические и видеокомпоненты, и зачастую обладающий свойством интерактивности. Историческое развитие

мультимедиа рассматривается через эволюцию его компонентов: текстового (связанного с изобретением книгопечатания в 1455 году), электричества (с 1780 года), вычислительного (проект аналитической машины Бэббиджа и Лавлейс, 1833), визуального (дагерротип, 1837) и аудиокоммуникационного (телефон Белла, 1876). Первые формы интеграции, такие как кинематограф, синтезировали текст и изображение, а затем — визуальный ряд и звук. Переломным моментом стала Всемирная выставка 1958 года в Брюсселе, где в павильоне компании «Philips», созданном специалистами архитектурного бюро Ле Корбюзье (архитектором Яннисом Ксенакисом и композитором Эдгаром Варезом), был представлен прообраз мультимедийной экспозиции. Синхронизация видеоряда, электронной музыки, сложной акустики и световых эффектов заложила основы нового языка взаимодействия с аудиторией. Дальнейшее развитие мультимедиа в выставочном пространстве продолжилось на последующих международных и всемирных выставках, где авторы павильонов экспериментировали с пространственными и драматургическими формами, что в итоге способствовало формированию практик медиаискусства и современных экспозиционных решений.

Параграф 1.2. «Художественные эксперименты как прообраз интернального и экстернального типов взаимодействия» посвящен анализу вклада ключевых фигур медиаискусства в становление и развитие мультимедийного дизайна в экспозиционном пространстве. Центральными фигурами выступают Нам Джун Пайк — признанный пионер видеоарта, чьи эксперименты с телевизионными инсталляциями, видеосинтезатором и «погружающими» композициями (такими, как «Video Fish» и «TV Garden») заложили основы интерактивного взаимодействия и интеграции медиа в среду. Другим анализируемым медиахудожником является Фабрицио Плесси. Его работы — от инсталляции «Roma» до масштабного проекта «MARE VERTICALE» — демонстрируют синтез природных элементов и цифровых технологий, предвосхитивший методы встройки экранных систем в архитектуру экспозиции. Также в работе рассматривается творчество медиахудожника Гэри

Хилла, исследовавшего взаимосвязь визуального повествования, языка и восприятия. Его инсталляции с вмонтированными в стену мониторами стали прообразом современных экспозиционных приемов. В отечественном контексте выделяется фигура Алексея Исаева как основателя медиа-арт-сцены в России, чья работа «Монтаж аттракционов» утвердила идеологему использования проекционных медиа. Также в контексте отечественного мультимедиа-искусства рассматриваются проекты Александра Долгина, созданные совместно с «Музеем AZ». Художник предложил комбинированный подход к интеграции видеографических композиций в традиционную экспозицию. Еще одним анализируемым медиахудожником является Вадим Эпштейн, чьи исследования в области алгоритмических и проекционных решений расширяют потенциал масштабных мультимедийных форматов. Деятельность этих художников в совокупности сформировала методологическую базу для современного мультимедийного эксподизайна, определив переход от камерных экспериментов к комплексному использованию аудиовизуальных технологий в музейно-выставочном пространстве.

Параграф 1.3. «Технологический базис экспозиционного мультимедиа и его роль в построении музейно-выставочной сценографии (отдельный элемент или целостная аудиовизуальная среда)» рассматривает ключевые типы мультимедиа, их функциональные особенности и специфику интеграции в выставочное пространство. Визуальные решения представлены, прежде всего, проекционными системами (LCD, DLP, LCoS, CRT, LED), которые обеспечивают создание панорамных и бесшовных композиций, в том числе на сложных поверхностях, однако требуют контроля освещенности. Альтернативой выступают экранные технологии (LCD, PDP, LED-панели), лишенные этого недостатка, но ограниченные по размеру и маневренности. Аудиальная составляющая анализируется как мощный инструмент средового погружения, эволюционировавший от проводных наушников к системам направленного звука, что позволяет локализовать звуковое сопровождение и избежать акустической перегруженности. Особое внимание уделяется интерактивным решениям –

сенсорным экранам и проекциям, которые расширяют образовательный потенциал экспозиции за счет предоставления посетителю выбора пути исследования. В качестве дополнительного канала воздействия рассматриваются ароматические мультимедиа, используемые для усиления эмоционального и ассоциативного восприятия через обоняние зрителя. В совокупности, технологическая диверсификация мультимедиа способствует трансформации музея в пространство комплексного сенсорного опыта, усиливая его образовательную и эмоциональную роли.

Во второй главе «Художественные методы интеграции мультимедиа в экспозиционное пространство» приведено теоретическое объяснение предлагаемого способа типологизации мультимедийных средств, их принципиальных отличий и свойств.

Для подробного и детального описания возможностей каждого из типов были проанализированы экспозиционные проекты крупнейших мировых дизайн-бюро, которые были удостоены главных наград международных смотров «InAVation Awards» и «AV Awards» за последние 15 лет.

Параграф 2.1. «Принципы экспозиционного взаимодействия» посвящен типологии и функциональному анализу интеграции мультимедиа в музейную экспозицию. Выделяются два основных типа взаимодействия мультимедийных средств с экспонатами: экстернальный и интернальный. Экстернальный тип предполагает обособленное размещение мультимедийных комплексов (интерактивных панелей, сенсорных столов, симуляторов), которые концептуально соответствуют экспонату или тематической зоне, при этом сохраняют композиционную самостоятельность. Ключевыми функциями данного типа являются когнитивная (обеспечивающая вариативный доступ к контекстной информации) и симулятивная (позволяющая посетителю тактильно взаимодействовать с реконструкцией или моделью). Интернальный же тип характеризуется непосредственным сближением мультимедиа с экспонатом, вплоть до создания для него динамической аудиовизуальной среды. В рамках этого типа выделяются погружающая функция, направленная на

театрализованную реконструкцию среды бытования предмета, и дополняющая функция, возникающая при наличии интерактивности и усиливающая когнитивное и эмоциональное вовлечение зрителя через жестовое или двигательное взаимодействие. Технологически интернальные решения преимущественно реализуются с помощью проекционных систем, обеспечивающих гибкость интеграции и комфортную визуальную среду в условиях контролируемого искусственного освещения. Оба типа демонстрируют эволюцию мультимедиа от вспомогательного инструмента к сценографическому элементу, трансформирующему восприятие и углубляющему взаимодействие посетителя с музейным предметом.

Параграф 2.2. «Нарратив и сценография мультимедийных экспозиций (на примере проектов британских студий)» посвящен британской школе мультимедийного эксподизайна. Она имеет собственную историю и традицию, берущие свое начало от созданного в 1980-е годы в Лондоне Музея кино MoMI (Museum of the Moving Image), чей проект стал этапным для всей индустрии. Сама тема музея — история и технология кинематографа — подразумевала введение в качестве экспоната движущихся экранных образов и звуковых сопровождений, что сделало мультимедиа не вспомогательным средством, а центральным элементом экспозиции. При этом дизайнер проекта Нил Поттер активно использовал экскурсоводов-актеров, создававших особый формат диалога со зрителем. Они буквально погружали посетителей в разные периоды истории мирового кинематографа, раскрывая режиссерские, операторские и прочие технологические секреты. Здесь сценография и нарратив были призваны создавать зрительское впечатление в отсутствие привычного экспоната – физического объекта. И мультимедиа в этом контексте стало не просто техническим средством, а инструментом сценографического повествования, где изображение и звук органично вплетались в архитектуру и драматургию экспозиции.

Через такой подход Поттер понимал музейно-выставочную экспозицию как дизайн-рассказ. И сегодня для британских дизайн-бюро это стало настоящей

визитной карточкой и характерной чертой их проектов. В данном параграфе рассматриваются три ведущих британских бюро («Casson Mann», «Sarner», «Electrosonic»), каждое из которых по-своему развивает эту традицию, сочетая нарративный подход с индивидуальными сценографическими решениями.

Параграф 2.3. «Иммерсивное многообразие в проектах европейских эксподизайнеров» дает представление об иммерсивных экспозициях, реализованных европейскими дизайн-бюро по всему миру. На примере проектов бюро «Tamschick Media+Space» (Центр инноваций OMV в Австрии, экспозиции «Крепость» в Германии и «Арабские приключения» в Саудовской Аравии) и «Kraftwerk» («Машина времени» в Китае, «Размышления в Букит Чанду» в Сингапуре) выявляются общие и специфические подходы к созданию эффекта погружения. К общим чертам относится доминирование проекционных сред над традиционными экспонатами, использование сложных аудиовизуальных комплексов, реагирующих на перемещение посетителя, и построение нарратива через интерактивные сценографические этапы. Специфика проявляется в архитектурных решениях, интегрированных в медиа-сценографию, полном отказе от материальных экспонатов в пользу иммерсивного медиаполя (экспозиция «Крепость»), использовании виртуальных гидов и игровых механик (экспозиция «Арабские приключения»), а также в масштабных интерактивных полах и системах трекинга в реальном времени (экспозиция «Машина времени Царства У»). Далее анализ распространяется на европейские музеи иного профиля – Морской музей в Роттердаме и Музей коммуникации в Берне, где демонстрируется философия «разделения властей» между проекционными и экранными медиа. В первом случае проекции используются для полного погружения в среду аттракционов-симуляторов, тогда как во втором – мультимедиа носят преимущественно экранный и инструктирующий характер, а концепция погружения делегирована экспозиционному дизайну. Также рассматривается экспозиция «Научные штормы» в Чикаго, где применение мультимедиа, в первую очередь проекций, систематизировано в рамках задачи безопасной и наглядной демонстрации сложных природных и физико-

химических явлений. Таким образом, данный параграф фиксирует становление иммерсивной мультимедийной экспозиции как комплексного явления, в котором технологические решения подчинены задаче формирования у посетителя целостного поведенческого и эмоционального опыта.

Параграф 2.4. «Искусство мультимедиа и новаторские художественные практики Музея AZ» посвящен анализу новаторских практик московского Музея Анатолия Зверева, позиционирующего себя как «музей-лаборатория» и специализирующегося на творчестве советских нонконформистов. Основное внимание уделяется сценографическим и мультимедийным решениям, разработанным под руководством арт-директора Полины Лобачевской и художника-постановщика Геннадия Синева. Ключевой особенностью музея является отказ от постоянной экспозиции в пользу регулярно сменяемых тематических проектов, где доминирующую роль играют проекционные технологии, целенаправленно используемые для создания эффекта глубокого визуального и когнитивного погружения. На примере таких выставок, как «Атака Дон Кихотов. Дали. Зверев», «Сказки Андерсена», «Прорыв в прошлое. Тарковский & Плавинский», «Выбор Костаки» и других, демонстрируется отказ от экранных решений в пользу панорамных, напольных и интерактивных проекций, которые не просто иллюстрируют, но и конструируют целостные художественные миры, вовлекая зрителя в нарратив. В более поздних проектах («А судьи кто?», «Фамильные ценности») отмечается эволюция роли мультимедиа: из инструмента погружения оно превращается в самостоятельный художественный объект, вступающий в диалог с традиционными экспонатами. Таким образом, практики «Музея AZ» представляют собой целостную систему, в которой мультимедийная сценография служит главным инструментом для формирования у зрителя многогранного эстетического опыта и перевода художественного наследия в актуальный иммерсивный контекст.

Параграф 2.5. «Мультимедийный дизайн в отечественных экспозициях» анализирует новаторские решения в отечественном эксподизайне. В то время как крупные федеральные музеи задают общий сдержанно-

инновационный курс, «локомотивами» российского экспозиционного дизайна выступают узкотематические музеи, активно использующие мультимедиа для создания иммерсивного зрительского опыта. На примере детального разбора ключевых проектов — московского Еврейского музея и центра толерантности, Музея истории денег и комплекса «Вселенная воды» в Санкт-Петербурге, музея-заповедника «Куликово поле», а также мультимедийных комплексов «Дорога памяти» и «Подвиг народа» выявляются тенденции отечественного мультимедийного эксподизайна. К общим чертам относится осознанное применение философии «разделения властей» между проекционными и экранными решениями, где проекции отвечают за визуальное погружение и формирование фона, а интерактивные экраны — за тактильное взаимодействие и углубленное изучение экспонатов. Подчеркивается ориентация на мировой опыт, проявляющаяся в использовании панорамных проекций, интерактивных столов и сложных аудиовизуальных инсталляций, однако с обязательной творческой адаптацией к национальному историко-культурному контексту и архитектурным особенностям пространств. Специфика отечественных проектов видится в усилении когнитивной и мемориальной составляющих, что особенно ярко выражено в военно-исторических музеях, где технологии служат задаче не только погружения, но и личностного сопереживания через базы данных об участниках Великой Отечественной войны, голографические реконструкции и интерактивные мемориалы. Делается вывод о сформировавшемся в России самобытном направлении музейного мультимедиа, для которого характерно не репликативное заимствование, а творческое осмысление и усовершенствование мировых тенденций, что свидетельствует о полной интегрированности отечественных специалистов в международный художественный процесс.

Глава III. «Сценографическая автономность мультимедиа в музеях и на Всемирных выставках» исследует феномен мультимедиа как ключевого элемента в новейших музейных пространствах, а также на всемирных выставках, где экспонаты полностью замещены аудиовизуальными средствами. Исследуется эволюция таких экспозиций: от первоначальной модели, унаследованной от

кинозалов с панорамной проекцией, до сложных интерактивных сред, где зритель становится соучастником и соавтором виртуального пространства. В 2010-е годы экспозиционеры стали ориентироваться на глубокое психофизиологическое погружение, использующее рефлективные реакции и подсознательные механизмы восприятия. В качестве примера детально разбирается токийский Музей цифрового искусства MORI, а именно его центральная экспозиция «Безграничный мир». На примере ее подразделов («Скала и водопад», «Коридор», «Гнездо») демонстрируются различные сценографические механики: от анимации, создающей эффект живого организма, и пространственных иллюзий, обманывающих зрение, до интерактивных систем с направленным звуком и генеративными персонажами, обеспечивающими уникальность и неповторимость каждого сеанса. Появление подобных проектов сформировало новый, строго мультимедийный класс экспозиций. Однако, это не отменяет ценности аутентичного экспоната, создающего уникальный «мост» в историю, но предлагает альтернативный путь создания иммерсивного опыта, основанного на симуляции и соучастии зрителя.

Параграф 3.1. «Мультимедийные модели городов будущего в опыте павильонного эксподизайна» посвящен анализу сценографических и мультимедийных решений немецких национальных павильонов на Всемирных выставках (Экспо) в Шанхае (2010), Милане (2015) и Дубае (2020), которые утвердили Германию в роли лидера павильонного экспозиционирования. На примере павильонов «Balancity», «Fields of Ideas» и «Campus Germany» выявляется эволюция подхода от демонстрации технологических достижений к созданию тотального иммерсивного опыта, основанного на концепции коллективного соучастия. Ключевой особенностью является интеграция архитектуры, сценографии и инновационных мультимедиа в единый метафорический нарратив. В Шанхае центральным объектом стал интерактивный светодиодный шар-маятник, приводившийся в движение «энергией» криков зрителей и символизировавший коллективное строительство идеального города. В Милане была представлена революционная технология

«SeedBoard» – картонный интерфейс с дополненной реальностью, превращавший пассивного зрителя в активного исследователя тем биоразнообразия и устойчивого развития. В Дубае концепция «кампуса» была реализована через адаптивную архитектуру и персонализированный маршрут с использованием бейджей с системой позиционирования, а финальное шоу на качелях метафорически воплощало совместное движение к устойчивому будущему. На всех трех выставках доминирует философия интерактивности, где технологии служат не просто инструментом показа, а катализатором коллективного действия, эмоционального вовлечения и личного открытия, что демонстрирует способность немецкого экспозиционного дизайна транслировать сложные концепции через простые и мощные сценографические образы.

Параграф 3.2. «Решение социокультурных проблем в фокусе национальных мультимедийных экспозиций» рассматривает национальные павильоны стран-участниц Всемирной выставки, выделявшихся масштабом и новаторским применением мультимедийных технологий. Крупнейшим павильоном стала экспозиция Объединенных Арабских Эмиратов, архитектура которого, вдохновленная образом сокола и бедуинским шатром, включала динамическую кровлю с 28 подвижными «крыльями». Мультимедийная сценография «Страна мечтателей» строилась на персональных историях граждан, представленных через аудиовизуальные инсталляции. Китайский павильон, выполненный в форме традиционного фонаря, предлагал исторический тур по изобретениям китайской культуры, а его внутренние переходы с футуристическим аудиовизуальным дизайном создавали у посетителей эффект путешествия во времени. Гран-при за лучший павильон получила Саудовская Аравия, создавшая наиболее технологически насыщенное пространство в виде наклонной зеркальной призмы. Его ключевой особенностью стал трансформирующийся фасад: днем — зеркальная поверхность, ночью — гигантский медиаэкран, дополненный отражением напольной световой инсталляции. Внутренняя экспозиция была насыщена интерактивными сенсорными столами и панорамными проекциями, а кульминацией стал кинозал,

где роль экрана выполняла нависающая над зрителем внутренняя грань павильона. Экспо-2020 продемонстрировало тенденцию к синтезу символической архитектуры и иммерсивных мультимедиа, где технологии служат не столько для демонстрации достижений страны, сколько для создания целостного национально-идентичного образа.

Параграф 3.3. «Тенденции современного отечественного мультимедийного дизайна на Всемирных выставках» посвящен эволюции архитектурных и сценографических решений российских национальных павильонов на Всемирных выставках в Шанхае (2010), Милане (2015) и Дубае (2020). Наблюдается переход от демонстрации национальной символики к формированию целостного футуристического образа, ориентированного на тему выставки. На Экспо-2010 в Шанхае павильон, состоявший из башен, символизировавших мегаполисы, сочетал этнические орнаменты с футуристической внутренней экспозицией, где мультимедиа создавали единую сценографию, в том числе в «детской» зоне. В 2015 году в Милане архитектурный образ, созданный под руководством архитектора Сергея Чобана, отсылал к знаменитым советским павильонам (Париж-1937 и Монреаль-1967), а внутреннее пространство, посвященное продовольственной безопасности, использовало проекционные технологии для погружения в ландшафты России. На Экспо-2020 в Дубае футуристическая концепция «Планета Россия» была воплощена в форме вложенных друг в друга полусфер, обвитых разноцветными трубками. Ключевым элементом экспозиции стала кинетическая мультимедийная скульптура «Механика Чуда» в виде мозга, окруженная интерактивными стендами, посвященными достижения российской науки. Кульминацией же стало комплексное мультимедийно-кинетическое шоу с раскрывающейся центральной скульптурой. Таким образом, в российском павильонном эксподизайне прослеживается устойчивая тенденция к усилению роли сложных мультимедийных инсталляций, которые трансформируют павильон из выставочного пространства в тотальное аудиовизуальное высказывание, синергию архитектуры, искусства и науки.

В заключении на основе проведенного исследования подводятся итоги, подтверждается научная и практическая ценность материала диссертации, значение проведенной работы.

Ключевым результатом исследования стало создание классификации мультимедийных средств по принципу их взаимодействия с экспонатом и пространством экспозиции. Предложенные типы взаимодействия — интернальный (внутренний), экстернальный (внешний), а также сценографическая автономность мультимедиа — являются исчерпывающей классификацией мультимедийных средств, применяемых в современных экспозициях. Это показали в том числе приведенные в исследовании новейшие музейно-выставочные проекты, созданные международными дизайн-бюро, европейскими и российскими творческими коллективами.

Тенденции павильонного экспонирования на Всемирных выставках последних лет подтверждают релевантность предлагаемой классификации. Используемые в их пространствах экспозиционные приемы и подходы задействуют описанный в данном исследовании функционал мультимедийных средств.

Данное исследование утвердило тезис о том, что современное музейное мультимедиа – это отдельная среда экспозиционной разработки. Кроме того, проведенный анализ музейных и выставочных пространств показал, что аудиовизуальные средства способны задавать формат и структуру всей музейно-выставочной экспозиции, и на сегодняшний день обладают сложившейся догматикой взаимодействия с экспонируемыми предметами и пространством.

Публикации в изданиях, рекомендованных ВАК РФ:

1. Климов К.Н. Изамбард Брюнель. Бристольский музей великого инженера // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. – М.: РГХПУ им. С. Г. Строганова, 2023. – № 4. Часть 1. – С. 128-135.

2. Климов К.Н. Мультимедийный мир в экспозиции. Геннадий Синёв и Музей AZ // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. – М.: РГХПУ им. С. Г. Строганова, 2024. – № 2. Часть 2. – С. 406-413.

3. Климов К.Н. Саунд-дизайн музейной экспозиции // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. – М.: РГХПУ им. С. Г. Строганова, 2024. – № 2. Часть 2. – С. 398-405.

4. Климов К. Н. Выставка как байопик: иммерсивная биография Виктора Цоя / К. Н. Климов // Вестник ГГУ. – 2025. – № 3. – С. 144-152.

5. Климов К. Н. Россия на ЭКСПО-2020 в Дубае: концепция и технологии экспозиционного решения / К. Н. Климов // Вестник ГГУ. – 2025. – № 4. – С. 120-128.

6. Климов К.Н. Мультимедийные экспозиции России: спортивные музеи Москвы и Санкт-Петербурга // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. – М.: РГХПУ им. С. Г. Строганова, 2026. – № 3. Часть 1. – С. 195-205.

Доклады на международных и региональных научных конференциях:

1. Климов К.Н. Мультимедиа в современном музее // Музеи декоративного искусства, художественной промышленности и дизайна: вчера, сегодня, завтра. Международная научная конференция к 150-летию Музея декоративно-прикладного и промышленного искусства МГХПА им. С. Г. Строганова. МГХПА им. С. Г. Строганова, 23 ноября 2018 г.

2. Климов К.Н. Новаторство отечественных аудиовизуальных экспозиций. Мультимедийные парки «Россия — моя история» // Слово и образ. Мимошедшее время и знамение в искусствах христианского мира. XXIX Международные образовательные чтения «Александр Невский: Запад и Восток, историческая память народа». – МГХПА им. С. Г. Строганова, 18 мая 2021 г.

3. Майстровская М.Т., Климов К.Н. «MORI Building Digital Art Museum» в Токио – первый в мире интерактивный музей цифрового искусства: формы, средства, возможности // Международная научная конференция «Архитектура и дизайн в цифровую эпоху». Российская академия художеств, 23 апреля 2021 г.

4. Майстровская М.Т., Климов К.Н. Национальный павильон Китая на ЭКСПО в Шанхае: архитектура, экспозиционные принципы и формы // Международная научно-практическая конференция «Россия – Китай. Диалог пластических искусств». Российская академия художеств, 25 марта 2022 г.

5. Майстровская М.Т., Климов К.Н. Кинетическое мультимедиа «Balancity» в павильоне Германии на ЭКСПО в Шанхае // Международная научно-практическая конференция «Россия – Китай. Диалог пластических искусств». Российская академия художеств, 25 марта 2022 г.

6. Майстровская М.Т., Климов К.Н. Новые экспозиционные принципы, приемы и возможности в контексте постцифрового периода // Международная научно-практическая конференция «Медиаискусство — XXI Век. Генезис, художественные программы, вопросы образования». Российская академия художеств, 02 ноября 2022 г.

7. Климов К.Н. Мультимедиа в экспозиции. Новаторские отечественные пространства // Межрегиональная научно-практическая конференция «Перспективные направления экспозиционно-выставочной деятельности российских музеев». Государственный исторический музей, 1 ноября 2023 г.

8. Майстровская М.Т., Климов К.Н. Авангардные экспозиционные стратегии в Музее Анатолия Зверева // III Международная научная конференция «Мировые тренды и музейная практика в России». РГГУ, 28 ноября 2024 г.

9. Майстровская М.Т., Климов К.Н. Космос в зеркале экспозиционного дизайна // Международная научная конференция «Космический дизайн. Теория, практика, футурология». РГХПУ им. С.Г. Строганова, 22 апреля 2025 г.

10. Климов К.Н. Мультимедийные экспозиции России: спортивные музеи Москвы и Санкт-Петербурга // Всероссийская научная конференция «Соловьёвские чтения». РГХПУ им. С.Г. Строганова, 9 апреля 2026 г.