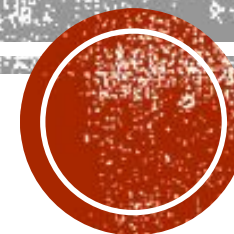


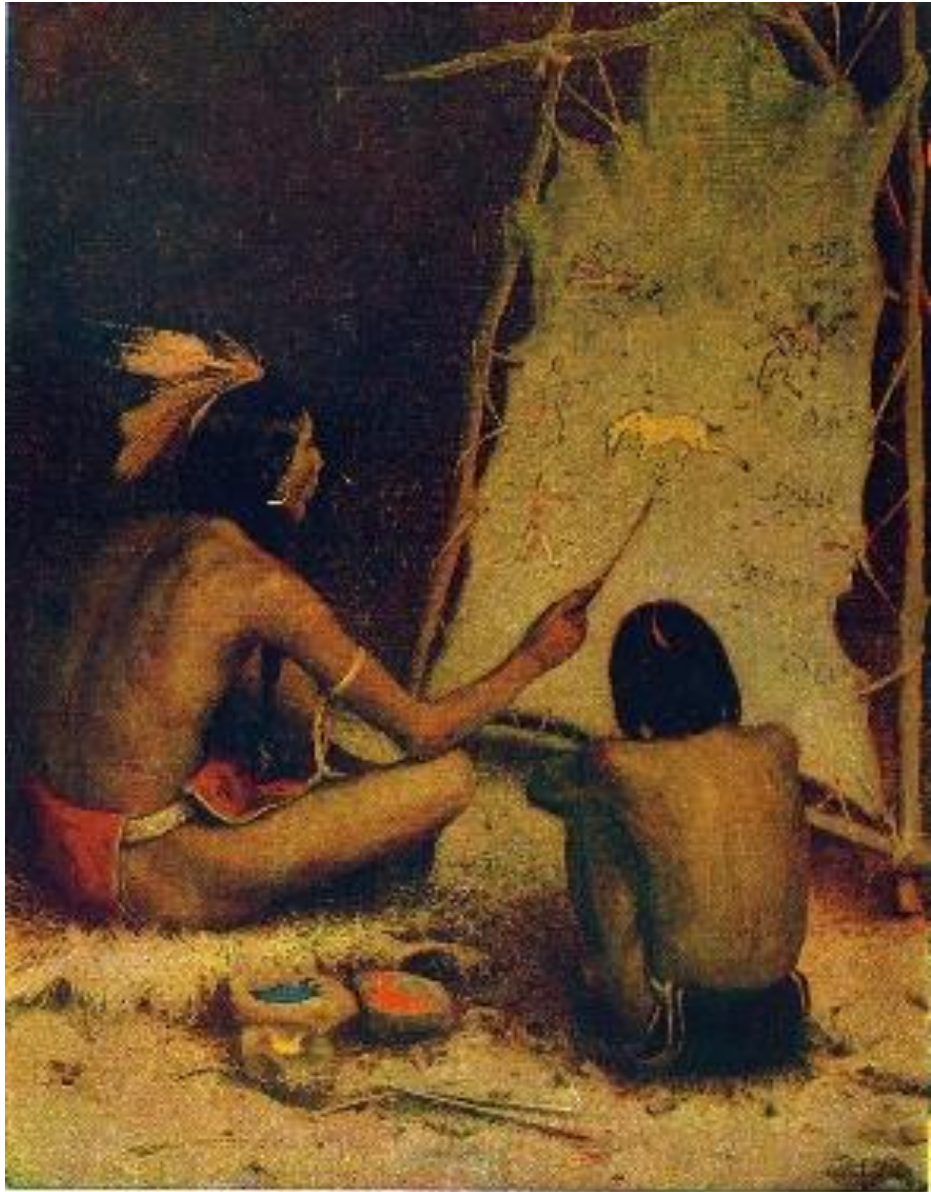
**ЧТО ОПРЕДЕЛЯЕТ  
ВЫСТАВКУ?  
ЧТО ЛЕЖИТ В ЕЁ ОСНОВЕ?**



# STORYTELLING

(англ. *storytelling* букв. «рассказывание историй»)





# STORYTELLING – ИСКУССТВО РАССКАЗЫВАТЬ ИСТОРИИ

George Catlin, 1845. **THE HISTORIAN**  
The Indian tribes gathered in this location, on Saturday, the 20th of June, 1845, to witness the execution of the first departmental painting of the year. The Indians had the sign of the Indian, the United States flag, and the other is a woman. The Indian is making an "Indian" for the artist.



# Формула «Путешествие героя» по Кристоферу Воглеру



Джозеф Кэмпбелл  
«Тысячеликий герой»



# **СИЛЬНАЯ Я ИСТОРИЯ**

Детализирована

Бросает вызов  
стереотипам

Показывает, не  
рассказывает

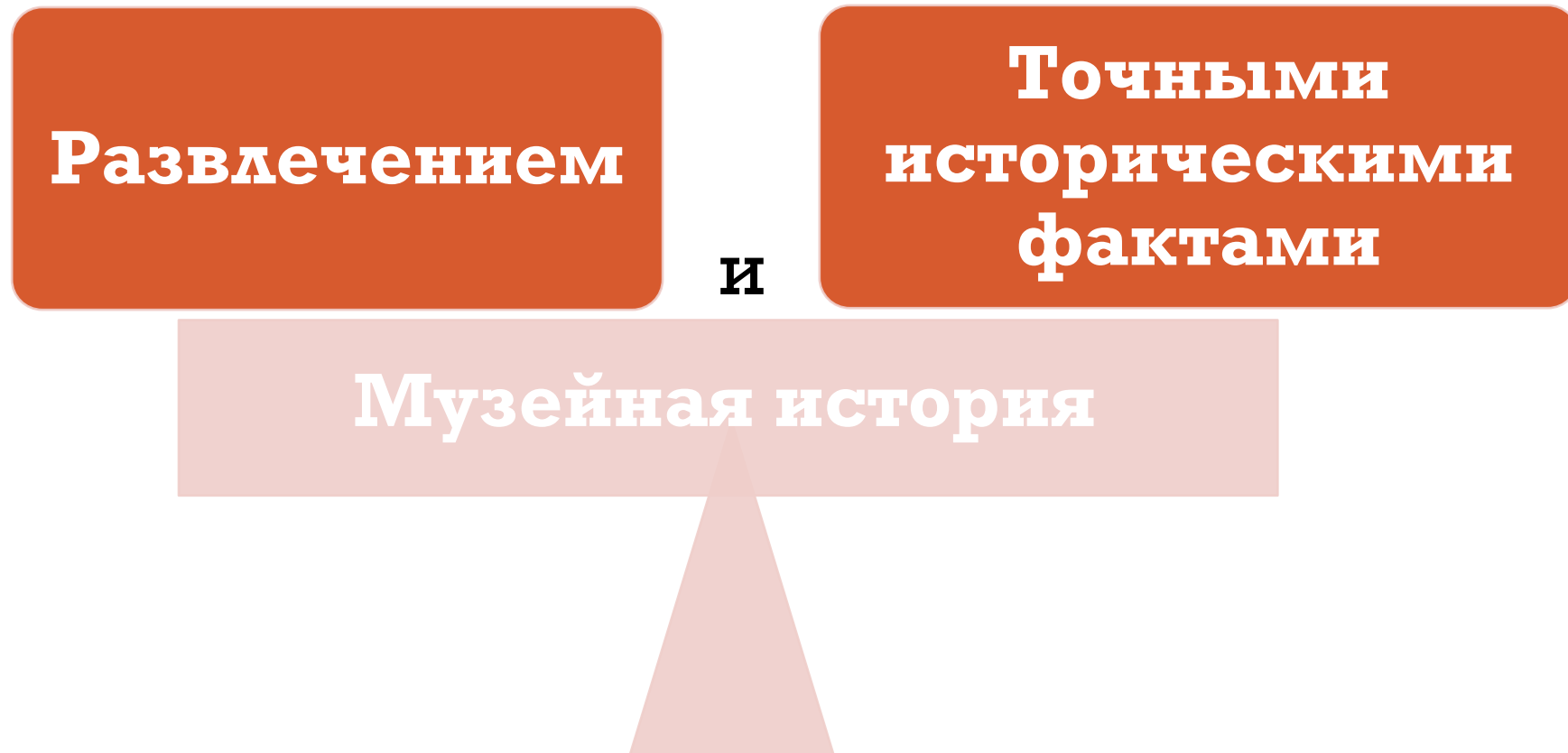
Расширяе  
т  
границы  
познания

Используй  
т простой  
язык

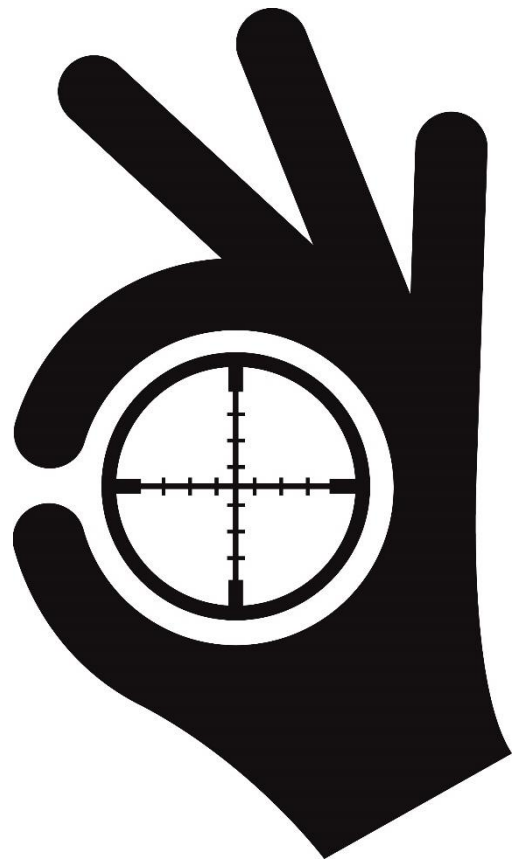
Обладает  
эффектом  
неожиданност  
и



# **ЭФФЕКТИВНАЯ** МУЗЕЙНАЯ ИСТОРИЯ СОБЛЮДАЕТ БАЛАНС МЕЖДУ



СТОРИТЕЛЛИНГ ВСЕГДА  
ДОЛЖЕН ИМЕТЬ **ЦЕЛЬ**

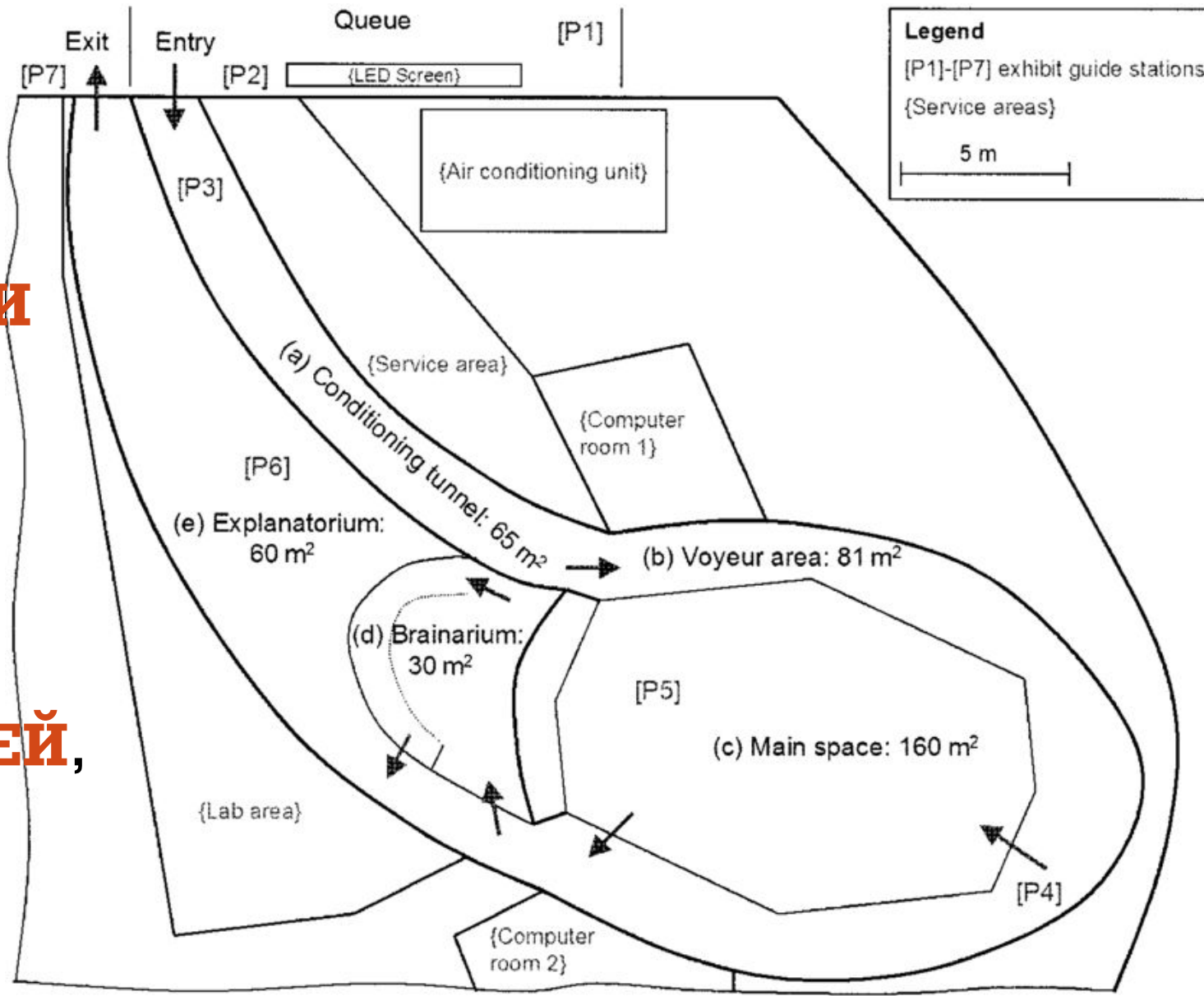


ЦЕЛЬ ОПРЕДЕЛЯЕТ  
**СЮЖЕТ**

СЮЖЕТ ОПРЕДЕЛЯЕТ  
**СЦЕНАРИЙ ЭКСПОЗИЦИИ**

КОТОРЫЙ, В СВОЮ  
ОЧЕРЕДЬ, ОПРЕДЕЛЯЕТ  
**СТРУКТУРУ**

СТРУКТУРА НАПРАВЛЯЕТ  
**ДВИЖЕНИЕ ПОСЕТИТЕЛЕЙ**,  
ПОМОГАЯ ИМ СЧИТЫВАТЬ  
МУЗЕЙНУЮ ИСТОРИЮ  
СОГЛАСНО СЦЕНАРИЮ





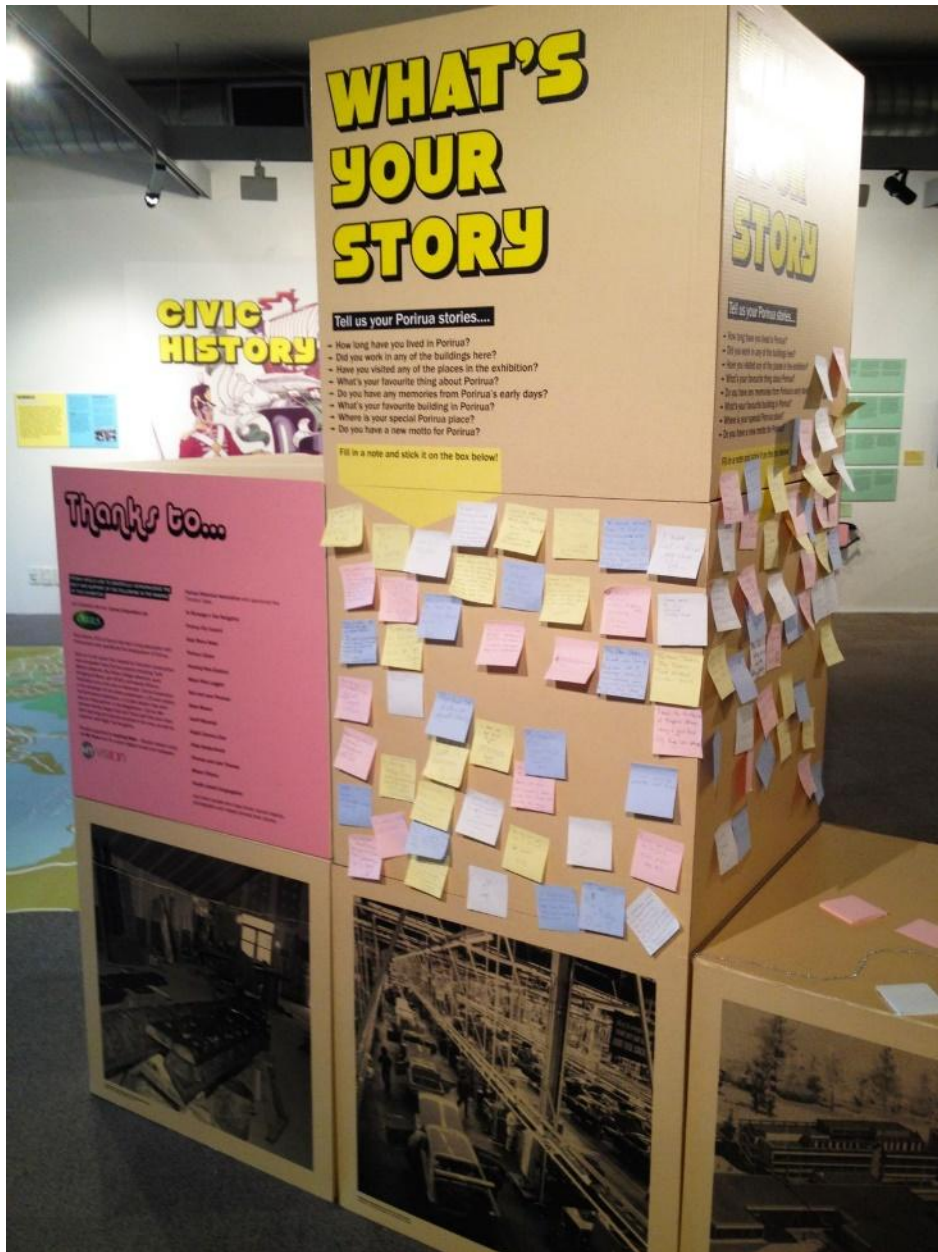
«Истории (stories) – это то, без чего невозможна популяризация истории (history). [...] Так как сторителлинг является мощным обучающим средством».  
[Carson G., «The End of History Museums: What’s plan B?», in *The Public Historian*, 2008]



Очевидно, что не существует только одного способа создавать истории. Мы можем примерно определить два главных подхода, реализуемых в контексте музея.

## 1. «ПРЯМОЙ» СТОРИТЕЛЛИНГ (МУЗЕЙ РАССКАЗЫВАЕТ О СЕБЕ)





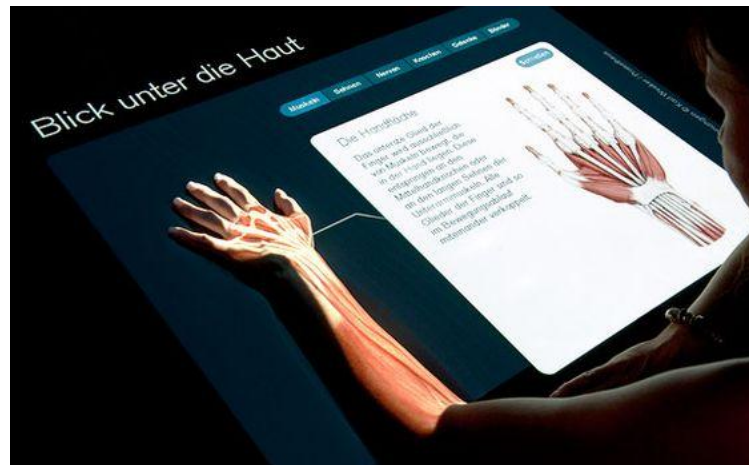
## 2. «СОВМЕСТНЫЙ» СТОРИТЕЛЛИНГ (СОЧЕТАНИЕ ПРЯМОГО И КОСВЕННОГО)



**В БОЛЬШИНСТВЕ СЛУЧАЕВ НАИБОЛЕЕ ЭФФЕКТИВНЫМ ЯВЛЯЕТСЯ ВТОРОЙ ПУТЬ, ВЕДЬ «ЛЮДИ УСТАЛИ СЛУШАТЬ МОНОЛОГИ ТАК НАЗЫВАЕМЫХ ЭКСПЕРТОВ, ОНИ ХОТЯТ БЫТЬ ЧАСТЬЮ СООБЩЕСТВА И ОБЩАТЬСЯ С ДРУГИМИ ЛЮДЬМИ, ЧТОБЫ ДЕЛИТЬСЯ ОПЫТОМ, ЗНАНИЯМИ И НАВЫКАМИ». [G. CARSON, 2008]**



ТАКИМ ОБРАЗОМ, МУЗЕЙ ДОЛЖЕН ДЕЙСТВОВАТЬ КАК *PRIMUS INTER PARES* («ПЕРВЫЙ СРЕДИ РАВНЫХ»). ПООЩРЯЯ ПУБЛИКУ ЗАПИСЫВАТЬ, ПРОИЗВОДИТЬ, СНИМАТЬ И ДЕЛИТЬСЯ СВОИМ ОПЫТОМ, МУЗЕЙ ПОЗВОЛЯЕТ СОЗДАВАТЬ ЛИЧНЫЕ ИСТОРИИ И СВЯЗИ С МУЗЕЕМ И ИСТОРИЕЙ, КОТОРУЮ ОН ПРЕДСТАВЛЯЕТ.



# ИСТОРИЯ МОЖЕТ ОБЛАДАТЬ КАК **ЛИНЕЙНОЙ**,...



# ТАК И НЕЛИНЕЙНОЙ ДИНАМИКОЙ

Проект *"Голландский домик: сны Петра Великого"* предлагает зрителю стать участником условного "сна" Петра о Нидерландах. Сюрреалистические образы в экспозиции, основанной на материалах музейного собрания ГМЗ "Петергоф", фиксируют события и объекты, которые мог бы увидеть во сне великий реформатор.



# СОЧЕТАЙТЕ **ШИРОКИЙ** ВЗГЛЯД И **ФОКУСИРОВКУ** НА ДЕТАЛЯХ





# ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН





# СОЗДАНИЕ ЭКСПОЗИЦИИ ТРЕБУЕТ НАВЫКОВ РАБОТЫ С ИСТОЧНИКАМИ И НАПИСАНИЯ ТЕКСТОВ



Выставочник это источниковед, библиограф, историк, копирайтер, сценарист и психолог в одном лице.



# ИСПОЛЬЗОВАНИЕ **ИММЕРСИВНЫХ** ТЕХНОЛОГИЙ



(от англ. immersive — «создающий эффект присутствия, погружения»)

