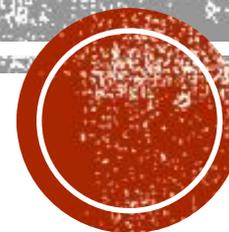


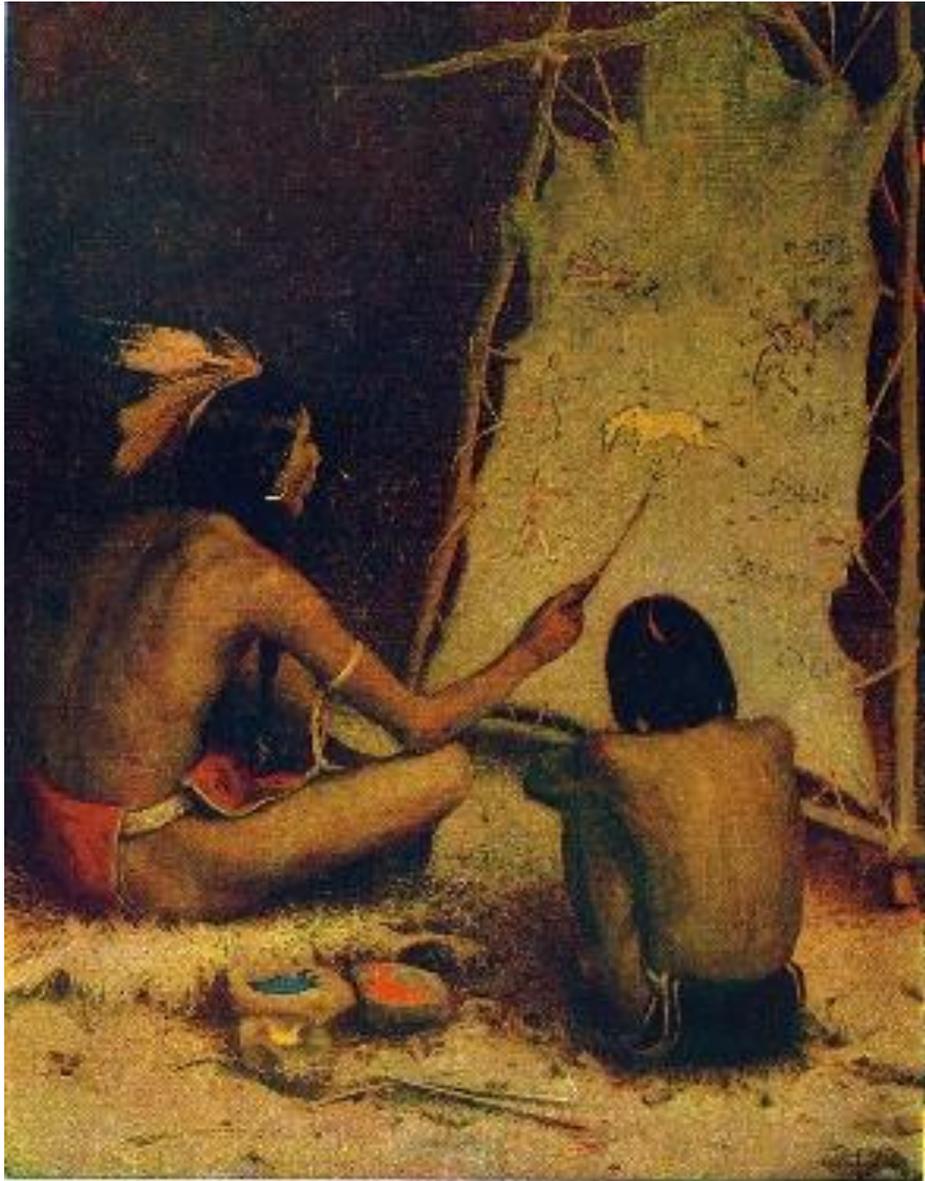
**ЧТО ОПРЕДЕЛЯЕТ
ВЫСТАВКУ?
ЧТО ЛЕЖИТ В ЕЁ ОСНОВЕ?**



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 a further 11. American soldiers. When
examined, it was found that the picture was a combination of the most important paintings of the
year. The Indians had the skin of the Indian, the United States, and the other
is a combination of the Indian and the other.



Формула «Путешествие героя» по Кристоферу Воглеру



Джозеф Кэмпбелл
«Тысячеликий герой»



СИЛЬНАЯ **Я** **ИСТОРИЯ**

Детализирована

Бросает вызов
стереотипам

Показывает, не
рассказывает

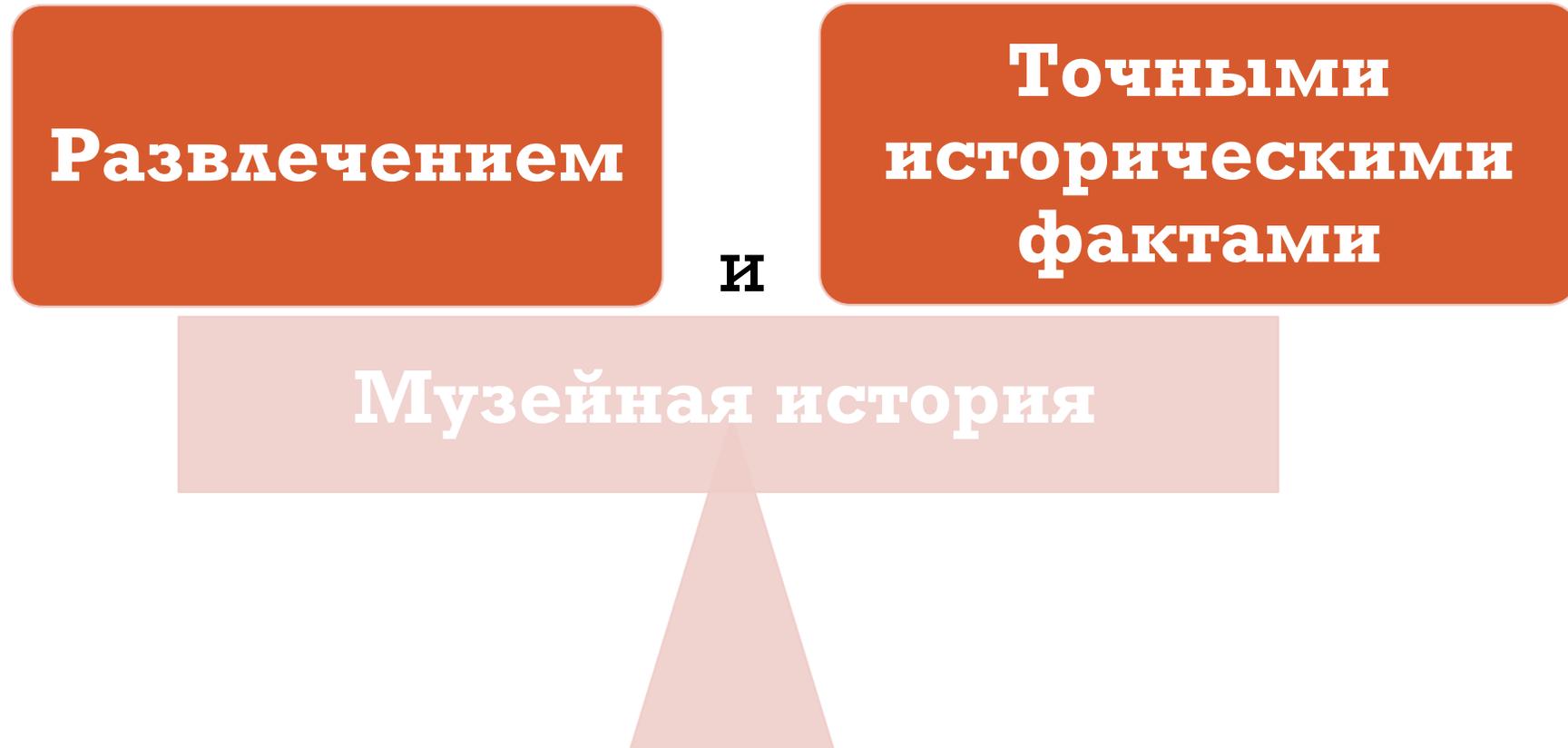
Расширяе
т
границы
познания

Используй
т простой
язык

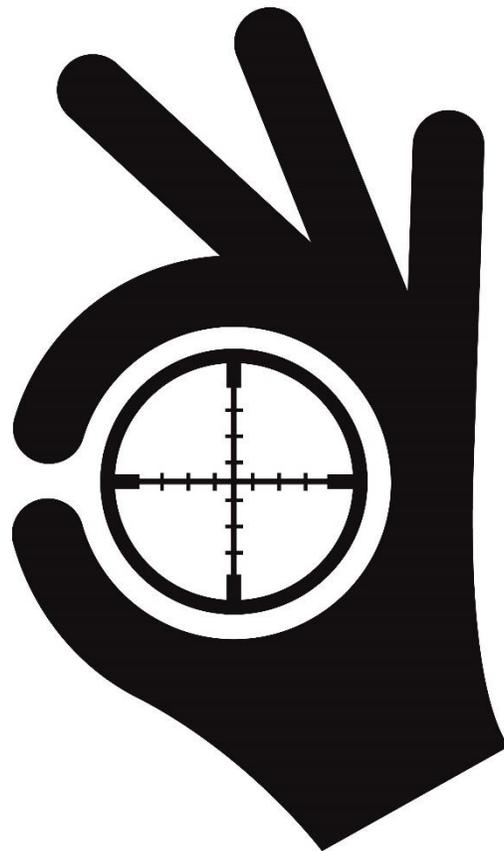
Обладает
эффектом
неожиданност
и



ЭФФЕКТИВНАЯ МУЗЕЙНАЯ ИСТОРИЯ СОБЛЮДАЕТ БАЛАНС МЕЖДУ



СТОРИТЕЛЛИНГ ВСЕГДА
ДОЛЖЕН ИМЕТЬ **ЦЕЛЬ**

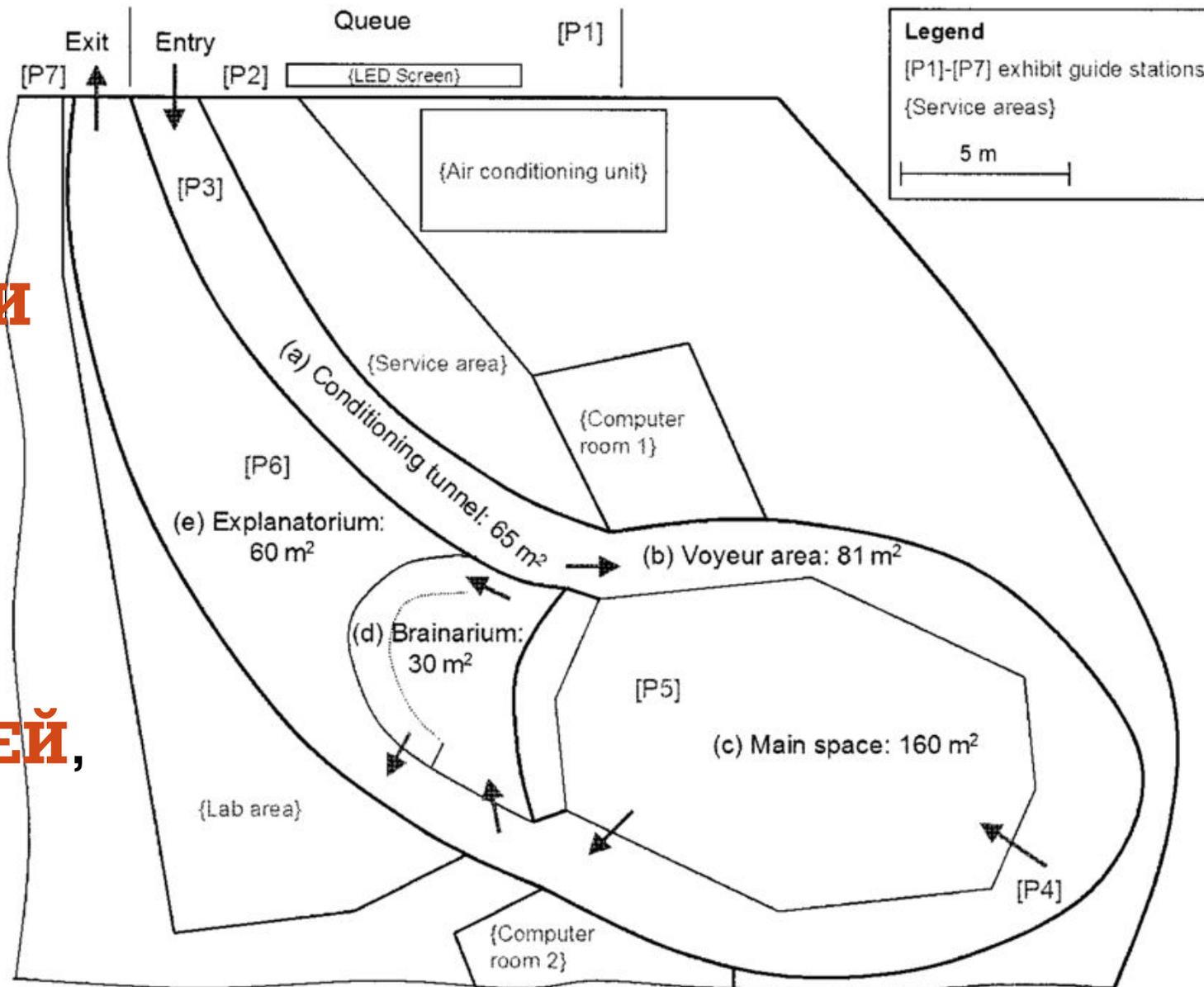


ЦЕЛЬ ОПРЕДЕЛЯЕТ
СЮЖЕТ

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».

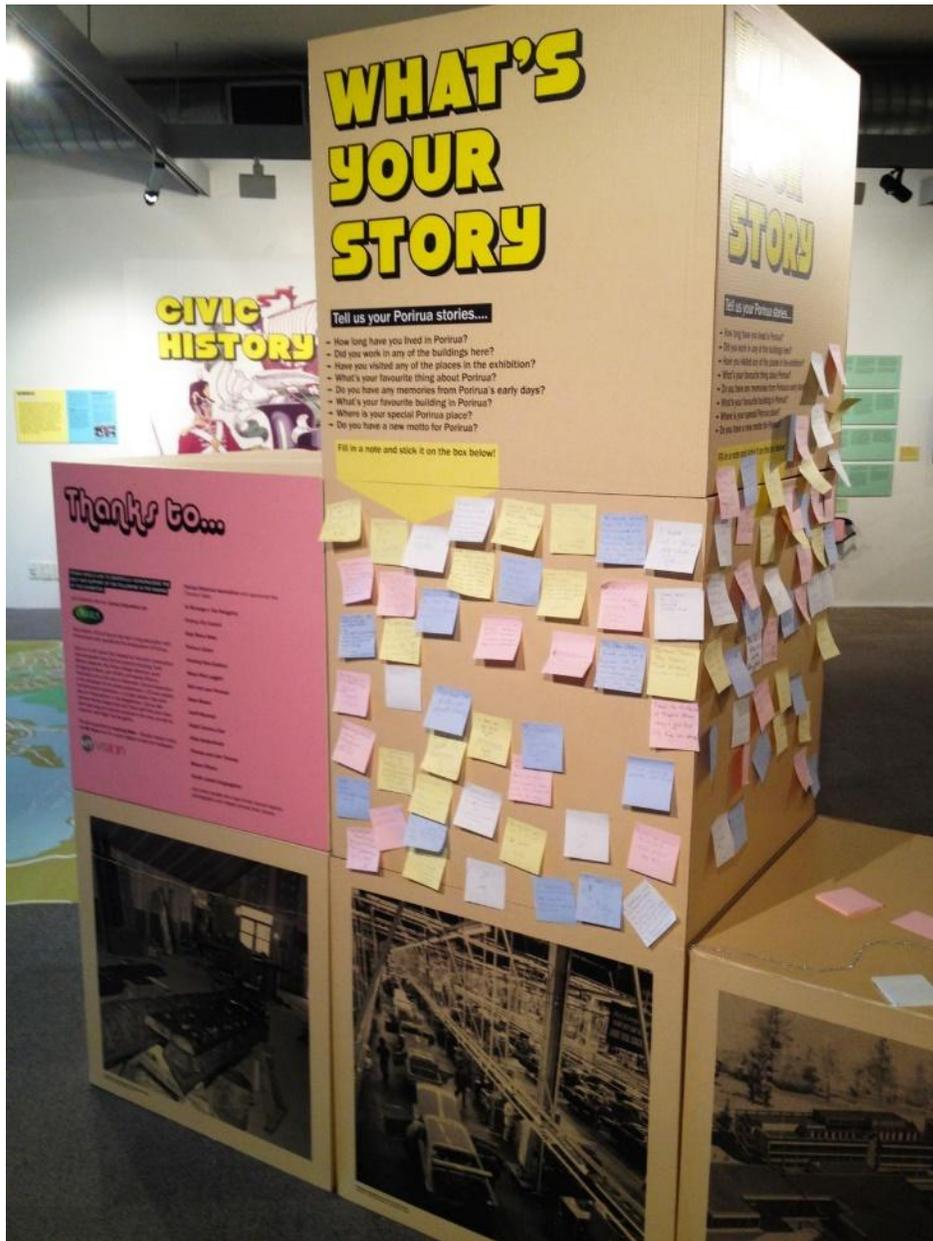
[Carson G., «The End of History Museums: What's plan B?», in *The Public Historian*, 2008]



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)





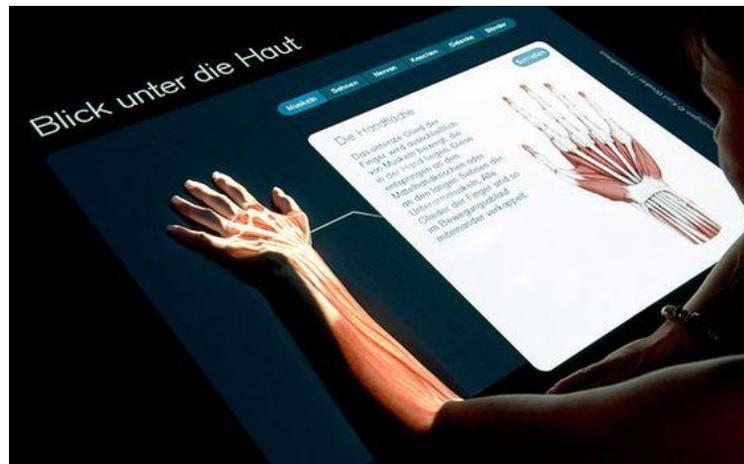
2. «СОВМЕСТНЫЙ» СТОРИТЕЛЛИНГ (СОЧЕТАНИЕ ПРЯМОГО И КОСВЕННОГО)



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

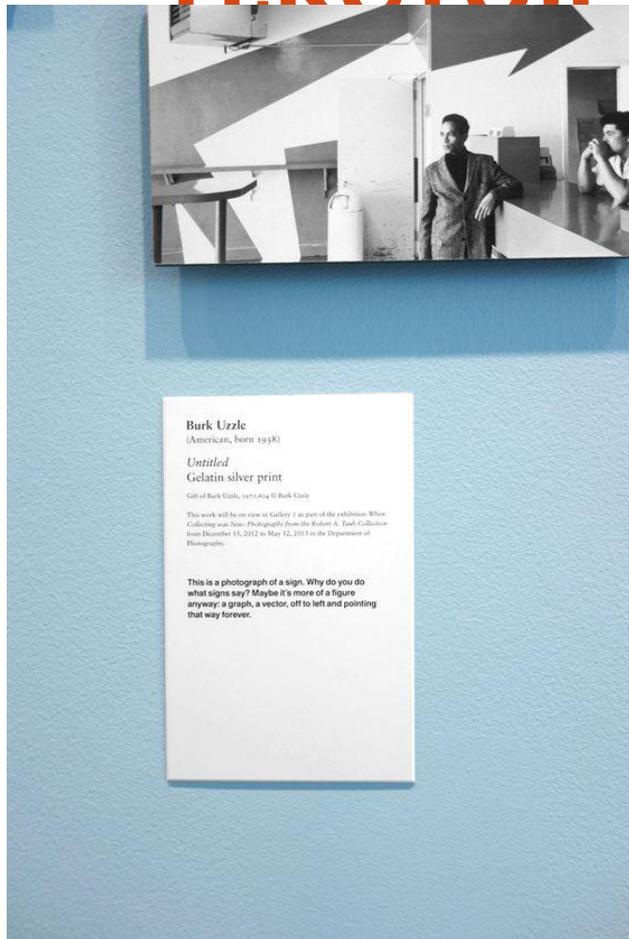


ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН





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»)

