

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
Факультет искусств

Направление 072500 «Дизайн»

Магистерская программа «Графический дизайн»

РАЗРАБОТКА ГРАФИЧЕСКОЙ И МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ КОНЦЕПЦИИ  
ВЫСТАВКИ "ДРЕВНИЕ ОБИТАТЕЛИ МОРСКИХ ГЛУБИН" ДЛЯ ФГБУК  
«МУЗЕЙ-ЗАПОВЕДНИК "МУЗЕЙ МИРОВОГО ОКЕАНА" Г.  
КАЛИНИНГРАД

Шестопалова Мария Романовна

АВТОРЕФЕРАТ

Научный руководитель теоретической части:

член Союза художников России,

Член Международной Ассоциации Искусствоведов,

кандидат искусствоведения,

доцент кафедры дизайна,

Васильева Е.В.

Научный руководитель практической части:

член Союза дизайнеров России,

старший преподаватель кафедры дизайна,

Лапутенко Ю.В.

Санкт-Петербург

2023

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	4
<b>Глава 1. ВИРТУАЛЬНАЯ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНАЯ СИСТЕМА КАК ФЕНОМЕН</b> .....	16
1.1. К проблеме формирования виртуальной среды.....	16
1.2. Образ и проблемы его определения.....	19
1.3. Образ и система языка.....	21
<b>Глава 2. ГРАФИЧЕСКАЯ СИСТЕМА МУЛЬТИМЕДИА И ФОРМИРОВАНИЕ ЕЕ ВИЗУАЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ</b> .....	24
2.1. Специфика медиаискусства и проблема развития видео-арта.....	24
2.2. Видео-арт: к вопросу понятия и формирования.....	26
2.3. Основные этапы развития видео-арта как художественной системы.....	30
<b>Глава 3. ПРОБЛЕМЫ ЭКРАННОЙ ГРАФИКИ В КОМПЬЮТЕРНОЙ СРЕДЕ</b> .....	34
3.1. Визуальное программирование и его система.....	34
3.2. Визуальная система графики XX века и особенность формирования flat-design.....	36
3.3. Мультимедиа-объект в среде музейно-выставочного пространства.....	39
<b>Глава 4. ПРОБЛЕМА ИЗУЧЕНИЯ СИСТЕМЫ МИРОВОГО ОКЕАНА И ЕГО ПРЕДСТАВЛЕНИЯ В ВИЗУАЛЬНОЙ СРЕДЕ</b> .....	43
4.1. Подходы к изучению Мирового океана.....	43
4.2. Основные направления изучения.....	45
4.3. ФГБУК Музей-заповедник «Музей Мирового океана» города Калининград.....	48
<b>Глава 5. РАЗРАБОТКА ПРОЕКТА</b> .....	52
5.1. Общие положения.....	52
5.2. Процесс разработки проекта.....	57
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	59
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ .....	67
ПРИЛОЖЕНИЯ .....	80
ПРИЛОЖЕНИЕ 1.....	81

Основные образцы графического дизайна XX века.....	81
ПРИЛОЖЕНИЕ 2.....	123
Видео-арт и его основные образцы.....	123
ПРИЛОЖЕНИЕ 3.....	139
Музей Мирового Океана – интернациональная практика.....	139
ПРИЛОЖЕНИЕ 4.....	144
Разработка проекта.....	144

## АВТОРЕФЕРАТ

Данная работа посвящена исследованию и применению визуально-графических принципов в комплексных проектах, включающих мультимедийную часть. Проект выполнен и рассматривается на примере Калининградского музея Мирового океана (ФГБУК Музей-заповедник «Музей Мирового океана» города Калининград).

В состав дипломной работы входит исследовательская часть и графический проект, что позволяет объединить теоретический и прикладной подходы к проектированию. В ходе исследования и анализа становления современной мультимедиа и экспозиционно-выставочной культуры были сделаны определенные выводы, которые способствовали дальнейшей концептуальной разработке, а также созданию визуального сопровождения, формирующего целостную среду Калининградского музея Мирового океана.

Изучение Мирового океана в современном мире представляет собой одну из важнейших исследовательских сфер. Воды Мирового океана покрывают больше половины поверхности планеты Земля, охватывают все материки, Мировой океан является источником большинства биологических, минеральных и энергетических ресурсов планеты, на долю Мирового океана приходится около 90% мировой торговли<sup>1</sup>. Именно в воде зародилась первая жизнь.

Калининградский музей Мирового океана<sup>2</sup> является первым в России комплексным маринистическим музеем. Имеет экспозиции, посвящённые судоходству, морской флоре и фауне, картографии, этнографии, палеонтологии, геологии и гидрологии мирового океана, а также маринистическую библиотеку и действующую экологическую станцию. В пространстве музея проходят лекции, праздничные мероприятия, художественные выставки, музей хранит коллекцию живописи, скульптуры и декоративно-прикладного искусства. Калининградский музей Мирового океана является крупнейшим в своей сфере

---

<sup>1</sup> The ocean – the world’s greatest ally against climate change// United Nations Climate Action: сайт. URL: <https://www.un.org/en/climatechange/science/climate-issues/ocean> (дата обращения 24.01.2023).

<sup>2</sup> Музей-Заповедник «Музей Мирового Океана»: сайт. URL: <https://www.world-ocean.ru/> (дата обращения 25.01.2023).

российским музеем. Развитие крупного музея в настоящее время требует технической поддержки. Разносторонний характер филиалов музея, его тематических отделов и целевой аудитории открывает обширные возможности внедрения интерактивных цифровых и мультимедиа технологий. Музей работает с сенсорными и цифровыми экранами, ведет деятельность на веб-ресурсах и видео хостингах (YouTube), развивает аккаунты в социальных сетях.

## ЦЕЛИ ИССЛЕДОВАНИЯ

Целью проекта является разработка графической и мультимедийной концепции выставки «Древние обитатели морских глубин», для ФГБУК «Музей-заповедник «Музей Мирового океана» г. Калининград, направленной на формирование нового опыта восприятия музейных ценностей.

## ЗАДАЧИ ИССЛЕДОВАНИЯ

Цель исследования определяет следующие задачи:

1. Изучение медиаискусства как феномена визуальной системы XX в..
2. Изучение основных направлений графического дизайна XX в..
3. Изучение системы образа XX в..
4. Изучение мирового опыта системы визуального сопровождения музеев, связанных с темой Мирового океана.
5. Разработка концептуального решения организации графической среды музея.
6. Разработка цифровых и печатных носителей, создание медиапродукта.

## СТЕПЕНЬ ИЗУЧЕННОСТИ ПРОБЛЕМЫ

Теоретическая составляющая исследования базируется на работах, изучающих художественные принципы и вектор развития дизайна в XX-XXI в.в.: Меггс Ф. «История дизайна»<sup>3</sup>, Холлис Р. «Швейцарский дизайн»<sup>4</sup>, Клэй С. и Фридман К.<sup>5</sup>.

---

<sup>3</sup> Meggs P., Purvis A. Meggs' History of Graphic Design, 1983. - Wiley; 6th edition 2012.

<sup>4</sup> Hollis R. Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style, 1920–1965. New Haven: Yale University Press, 2006.

<sup>5</sup> Clay S. Friedman K., Fluxus and the Something Else Press: Selected Writings by Dick Higgins. Catskill, New York: Siglio Press, 2018.

Теоретическая база, связанная с феноменологией объекта представлена такими трудами, как: Беньямин В. «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости»<sup>6</sup>, Бодрийяр Ж. «Символический обмен и смерть»<sup>7</sup>, Петровская Е. «Теория образа»<sup>8</sup>, Васильева Е.В. «Идеальное и утилитарное в системе интернационального стиля: предмет и объект в концепции дизайна XX века»<sup>9</sup> Значимыми работами по теории медиа являются труды: Маклюэн М. «Галактика Гутенберга: Становление Человека печатающего»<sup>10</sup>, Эко У. «От Интернета к Гутенбергу: текст и гипертекст»<sup>11</sup>, Васильева Е.В.; Гарифуллина Ж.С. «Flat-Design и система интернационального стиля: графические принципы и визуальная форма»<sup>12</sup>. Не менее важная группа представлена исследованиями состояния медиа искусства: Лавджой М. «Цифровые течения: искусство в эпоху электроники»<sup>13</sup>, Джезуа А. «История российского видеоарта»<sup>14</sup>, Парфэ Ф. «Видео: искусство современности»<sup>15</sup>, Вайбель П. «Медиа-

---

<sup>6</sup> Benjamin W. *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, 1936.

<sup>7</sup> Baudrillard, J. *L'échange symbolique et la mort*. Gallimard, Paris 1976.

<sup>8</sup> Петровская Е. *Теория образа*, 2010.

<sup>9</sup> Васильева Е. В. Идеальное и утилитарное в системе интернационального стиля: предмет и объект в концепции дизайна XX века // *Международный журнал исследований культуры*. 2016. № 4 (25). — С.72–80.

<sup>10</sup> McLuhan M., *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. — Toronto: University of Toronto Press, 1962.

<sup>11</sup> Эко У. *От Интернета к Гутенбергу : текст и гипертекст // Чтение с листа, с экрана и "на слух" : опыт России и других стран: сб. матер. Для руководителей программ по продвижению чтения*. М.: РШБА, 2009.

<sup>12</sup> Васильева Е.В.; Гарифуллина Ж. С. / *Flat-Design и система интернационального стиля: графические принципы и визуальная форма*. В: *Знак: проблемное поле медиаобразования*. 2018; No 3, стр. 45-46.

<sup>13</sup> Lovejoy, M. *Digital Currents. Art in the Electronic Age*. / M. Lovejoy. – Routledge, 2005.

<sup>14</sup> Джезуа А. *История российского видеоарта*. Тт. 1-3. / А. Джезуа. М. Т. 1: 2007. 183 с.; Т.2: 2009.– 126 с.; Т.3: 2010; *Антология российского видеоарта*. Под. ред. А. Исаева. М., 2002.

<sup>15</sup> Джезуа А. *История российского видеоарта*. Тт. 1-3. / А. Джезуа. М. Т. 1: 2007. 183 с.; Т.2: 2009.– 126 с.; Т.3: 2010; *Антология российского видеоарта*. Под. ред. А. Исаева. М., 2002.

искусство: от симуляции к стимуляции»<sup>16</sup>. Наконец, представлены исследования и очерки в поле музейного пространства: Байер Х. «Особенности дизайна выставочных и музейных пространств»<sup>17</sup> и Гюйссен А. «Бегство от амнезии. Музей как массмедиа»<sup>18</sup>.

#### ОБЪЕКТ ИССЛЕДОВАНИЯ

Исследовательская часть связывает два основных направления: изобразительную систему XX-XXI вв. и практику проектирования выставочных пространств.

#### ПРЕДМЕТ ИССЛЕДОВАНИЯ

Предметом исследования являются принципы создания и работы с мультимедийными носителями выставочных пространств. С практической точки зрения, включение медиа носителей в среду экспонирования направлено на улучшение коммуникации путем визуальной составляющей.

#### МЕТОДИКА ИССЛЕДОВАНИЯ

В работе над данным проектом было изучено влияние графических стилей и школ XX века на формирование системы медиаарта: создана подборка исследовательских материалов, реальных проектов, проведен их анализ, выявлены закономерности. В том числе, собраны основные примеры графического дизайна XX в., видео-арта и музеев маринистической тематики.

На основе изученного материала была проведена постановка вопросов, выявлены концептуальные и стилистические особенности в дизайне, разработаны графические принципы и актуальные решения в формировании цельной визуальной среды.

#### АКТУАЛЬНОСТЬ ИССЛЕДОВАНИЯ

Актуальность исследования обусловлена сформированным глобальным медиа пространством. На сегодняшний день, средства медиа стали мощными, универсальными и полезными инструментами во всех областях жизни и во всех видах повседневной

---

<sup>16</sup> Вайбель П. Медиа-искусство: от симуляции к стимуляции / пер. К. Бандуровского // Логос. 2015. № 4.

<sup>17</sup> Bayer H. Aspects of Design of Exhibitions and Museums. In: Curator: The Museum Journal 4, July 1961, № 3, p. 270.

<sup>18</sup> Гюйссен А. Бегство от амнезии. Музей как массмедиа / пер. А. Патрикеева // Искусство. 2012. № 2

деятельности. Масштабы изменений ожидаемо нашли отражение в искусстве, новых формах творчества<sup>19</sup>. Отдельное внимание следует уделить особенностям восприятия новых форм зрителем, а также взаимосвязи медиа-арта с технологическими, философскими и социальными изменениями XX в..

Принципы формирования мультимедийной среды тесно связаны с идеологическими принципами графической традиции XX-XXI в.в..<sup>20</sup> Характеристикой визуального компонента культурно-общественных пространств выступает их креативный характер, основанный на индивидуальности и функциональности составляющих. Выявлено, что особенное внимание уделяется необходимости комплексного подхода и использованию новых технологий. Также представлены принципы создания новых форм графической поддержки.

Исследование также показывает значимость концептуального визуально-графического проектирования, особенно в пространстве музея – оно решает рекламные задачи, привлекает потенциальную аудиторию, оптимизирует процесс получения информации. Верно спроектированная среда облегчает коммуникацию между музеем и посетителями, техническое развитие открывает для этого новые возможности. А выбранный визуальный язык позволяет транслировать основные ценности и идеологию.

## НОВИЗНА ИССЛЕДОВАНИЯ

Новаторство данной работы заключается в применении нового теоретического материала и методик исследования. Новизна методологии заключается в объединении нескольких исследуемых направлений, а именно: эволюции графических принципов и мультимедийных проектов, а также аспектов современной выставочной деятельности. Исследование объединяет принципы рассматриваемых тем для разработки графической концепции, поддерживающей информационное пространство музея. Обсуждается взаимосвязь между мультимедийными проектами и современным восприятием реальности, рассматривается преемственность мультимедийных и полиграфических методик.

Предложен новый подход, основанный на использовании современных идей и технологий для графической поддержки информационного пространства музеев и галерей.

---

<sup>19</sup> Benjamin W. Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, 1936.

<sup>20</sup> Маклюэн М. Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры. К.: Ника-Центр, 2004.



## ВОЗМОЖНОСТЬ ПРАКТИЧЕСКОГО ПРИМЕНЕНИЯ

Исследовательские разработки, реализованные в рамках диссертации, могут быть применены в последующих исследованиях медиаискусства. Практические новации данной работы могут быть внедрены в пространство музея Мирового океана, выявленный подход может быть использован при подготовке выставочных проектов в музеях, связанных с точными, историческими или естественными науками. Мультимедийный формат представления информационного поля, по итогам работы, представляется востребованным и актуальным в культурно-общественном пространстве. Целостность визуального языка способствует транслированию идеологии пространства, решению вопроса коммуникации со зрителем.

## АПРОБАЦИЯ ПРОЕКТА

Данный проект прошел апробацию в академической и прикладной сферах.

- I. Участие в научных конференциях: доклад «Видео-арт в системе визуальной культуры: понятие и основные аспекты» на конференции МЕСМАХЕРОВСКИЕ ЧТЕНИЯ 2023.
- II. Академическая апробация проекта была реализована в рамках научных публикация: статья «Шестопалова М. Видео-арт в системе визуальной культуры: понятие и основные аспекты. // МЕСМАХЕРОВСКИЕ ЧТЕНИЯ - 2023. — Санкт-Петербург : СПГХПА им. А. Л. Штиглица, 2023. — 432 с., ил. С. 419-424»<sup>21</sup>, статья «Шестопалова М., Позднякова К. Виртуальная система и ее художественная программа: к проблеме изображения и языка. Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение, 2023» (в печати).
- III. Практическая апробация проекта была реализована в рамках поездки в Калининград с возможностью протестировать мультимедийную часть проекта на различных носителях. Мультимедийный ролик был протестирован на таких медиа-точках, как мультимедийный комплекс «Дно Мирового океана» и голографический театр внутри экспозиции «Глубина».

---

<sup>21</sup> Шестопалова М. Видео-арт в системе визуальной культуры: понятие и основные аспекты. // МЕСМАХЕРОВСКИЕ ЧТЕНИЯ - 2023. — Санкт-Петербург : СПГХПА им. А. Л. Штиглица, 2023. — 432 с., ил. С. 419-424

Также были проведены встречи с научными сотрудниками музея. Посещение музейного комплекса легло в основу предпроектного анализа, описанного в четвертой главе.

В процессе обучения в магистратуре был получен диплом победителя в проекте «Фестиваль науки в музее Мирового океана 2023», конкурс «Понятная наука», в номинации «Научно-популярное видео».

#### КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

В первой главе «ВИРТУАЛЬНАЯ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНАЯ СИСТЕМА КАК ФЕНОМЕН» рассматриваются одни из основополагающих работ в вопросах определения и восприятия образа. В настоящее время цифровые технологии распространены во многих сферах нашей повседневной жизни, но, более того, свое влияние они оказали в том числе на изобразительное искусство, принимая в процессе создания произведения вспомогательную, либо же определяющую роль. Цифровое искусство в наше время нередко можно увидеть уже не просто на дисплее персонального компьютера, но в пространстве музея и выставки, где оно выступает в качестве полноценного экспоната.

Однако выше обозначенный новый статус мультимедиа-объекта вновь поднимает вопрос определения новых условий существования образа. В контексте разговора о техническом воспроизведении стоит обратиться к понятию образа как такового, рассматривая не оригинальность как качество воспроизводимости, но само понятие оригинальности в контексте восприятия образа. Само слово «образ» в английском языке скорее отсылает к изображению, картинке непосредственно (image (n.), англ.), но в то же время является однокоренным к слову «воображение» (imagination (n.), англ.): «изображение в вашей голове или идея того, что кто-либо или что-либо из себя представляет»<sup>22</sup>.

Большой энциклопедический словарь<sup>23</sup>, как и Толковый словарь С.И.Ожегова, в художественном плане трактуют образ скорее как некоторое обобщение, концентрирующее качества оригинала и, вероятно, противостоящее оригиналу в этом

---

<sup>22</sup> Cambridge Advanced Learner's Dictionary 4th edition // Cambridge University Press & Assessment, 2013.

<sup>23</sup> Большой энциклопедический словарь // гл. ред. А. Прохоров. - Москва : Советская энциклопедия ; Санкт-Петербург : Фонд "Ленингр. галерея", 2002.

смысле: «В искусстве: обобщённое художественное отражение действительности, облечённое в форму конкретного индивидуального явления»<sup>24</sup>.

Выносятся на обозрение проблематика виртуальной изобразительной системы. Проанализированы труды Вальтера Беньямина, Жоржа Бодрийера, Мари-Жозе Мондзен и Жан-Люка Марьона.

Во второй главе «ГРАФИЧЕСКАЯ СИСТЕМА МУЛЬТИМЕДИА И ФОРМИРОВАНИЕ ЕЕ ВИЗУАЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ» рассматриваются проблемы становления медиаискусства как такового, вопросы, связанные с трактовкой понятия медиаискусства, факторы, определившие развитие направления. Шестидесятые годы двадцатого века в этой парадигме стали периодом поисков в области видео-арта, а дальнейшее развитие технологий в восьмидесятые открыло пользователям новые возможности не только во взаимодействии со съёмочной камерой и телеэкраном, но также стало плодотворной почвой для дальнейшего расширения функционала, инструментария и перечня направлений внутри медиаискусства.

Медиаискусство – широкий набор направлений, в рамках которых произведения создаются и представляются с использованием медиа-технологий. Из многообразия форм медиаискусства для нынешнего исследования наиболее актуальными являются видео-арт и цифровое искусство.

Определение видео-арта, как и медиаискусства в целом, связано с целым рядом сложностей. Толковый словарь Коллинза предлагает следующее определение видео-арта: «Жанр искусства, связанный с использованием видео-технологий для создания видеоматериалов, которые могут быть транслированы на телевизионный экран»<sup>25</sup>. Видео-арт часто рассматривают как экранное искусство, многое унаследовавшее от кино и телевидения. Однако понимание видео-арта исключительно как технологии, использующей возможности видеотехники, не вполне корректно.

Общественный отклик в ответ на новые медиа (видео и компьютерные технологии) во многом был схож с реакцией на их предшественников – фотографию и кино. Появление фотографии в свое время создало конкуренцию для живописной традиции, которая на тот момент сохраняла фигуративный вектор развития. Впоследствии, живописный метод видеоизменился, отошел от репрезентации объектного мира, сосредоточился на поисках в

---

<sup>24</sup> Ожегов С., Шведова Н. Толковый словарь русского языка / Российская академия наук. Институт русского языка имени В. В. Виноградова. — 4-е изд., доп. — М.: Азбуковник, 1997.

<sup>25</sup> Video art, Collins English Dictionary, 2019, p.

поле цвета, формы, свойствах материалов и способах воплощения. Иначе говоря, своим появлением новые медиа не стали взаимозаменяемым элементом, но выступили в роли импульса для дальнейшего развития.

В качестве одного из наиболее значимых проявлений медиаискусства, изучается процесс становления видео-арта, приводятся основные концепции и представители, такие как Нам Джун Пайк, Брюс Науман, Билл Виола и Мэттью Барни.

В третьей главе «ПРОБЛЕМЫ ЭКРАННОЙ ГРАФИКИ В КОМПЬЮТЕРНОЙ СРЕДЕ» рассмотрены особенности появления и формирования визуальной эстетики веб-пространства и цифрового пространства. Начавшись в 1960-х годах с видео-арта на грани перформанса и первых экспериментов с цифровым изображением видео- и телеэкранов, обширная сфера медиаискусства обнаруживала себя все в новых и новых направлениях, по мере появления в обществе и освоения художниками новых технологий. Если для видеоартистов важными вехами внутри направления стало совершенствование и упрощенная доступность видеоаппаратуры, то для медиаискусства в целом одной из наиболее важных точек послужило преобразование сложных электронно-вычислительных машин (ЭВМ) в то, что сейчас мы называем персональным компьютером.

Отзывчивость и интерактивность нового пространства, широкий спектр возможностей (от типографических средств до анимационных техник), представленный расширяющимся компьютерным инструментарием – в свою очередь, стали фундаментом для трансформации традиционных практик, мультиплицирования возможных приемов и сфер внедрения цифровых носителей.

Особое место занимает исследование направления flat-design. Интерактивность, гипертекст и адаптивность верстки в проектировании веб-страниц или приложений, движение как форма взаимодействия со зрителем, новая скорость получения и передачи данных – формируют определенные визуальные критерии в создании цифровых продуктов. Коммуникативное пространство трансформируется, становится более динамичным.<sup>26</sup> В этих условиях происходит закономерное обращение к сформировавшемуся в период двадцатого века языку графического дизайна, как к визуальному языку, который, при всех особенностях новой среды, все так же необходим пользователю.

---

<sup>26</sup> Васильева Е. Идея знака и принцип обмена в поле фотографии и системе языка //

В главе рассматриваются особенности проектирования выставочного пространства с учетом мультимедиа объектов. Современные формы интерактивности способны находить более комплексный подход к выводу информации, учитывать многочисленные нюансы, проектировать восприятие и вести более точную работу. Стремление к численному увеличению медиа-носителей можно считать современной тенденцией развития общества. Возросшее количество информации, разрастание знаковых систем<sup>27</sup> повлекло за собой необходимость создания объектов, способных компетентно существовать в условиях гибридизации.

Вместе с тем, подобный статус объекта изменяет роль потребителя в контексте выставки, эмансипирует зрителя и в определенной степени наделяет правами соучастника (достаточно подробно этого явления касается Петер Вайбель в статье «Медиаискусство: от симуляции к стимуляции»<sup>28</sup>).

В четвертой главе «ПРОБЛЕМА ИЗУЧЕНИЯ СИСТЕМЫ МИРОВОГО ОКЕАНА И ЕГО ПРЕДСТАВЛЕНИЯ В ВИЗУАЛЬНОЙ СРЕДЕ» рассматривается эволюционный процесс в подходах к изучению вопросов, связанных с Мировым океаном, приводятся действующие принципы представления музейных пространств на примере мировых морских музеев. В XX столетии исследования Мирового океана привели к появлению глобальных научных проектов (например, WOCE – World Ocean Circulation Experiment), международных конференций, совместных научных экспедиций. А совершенствование технологий позволило усложнить и углубить области поисков, как в прямом, так и в переносном смысле. Этот процесс продолжается и в наше время.

Отмечаются существующие недочеты и положительные стороны в общей тенденции. Раскрывается тема Калининградского музея Мирового океана, играющая существенную роль в заключительной главе.

Калининградский музей Мирового океана<sup>29</sup> является первым в России комплексным маринистическим музеем. Имеет экспозиции, посвящённые судоходству, морской флоре и фауне, картографии, этнографии, палеонтологии, геологии и гидрологии мирового океана, а также маринистическую библиотеку и действующую экологическую станцию. В пространстве музея проходят лекции, праздничные мероприятия,

---

<sup>27</sup> Baudrillard, J. L'échange symbolique et la mort. Gallimard, Paris 1976.

<sup>28</sup> Вайбель П. Медиа-искусство: от симуляции к стимуляции / пер. К. Бандуровского // Логос. 2015. № 4.

<sup>29</sup> Музей-Заповедник «Музей Мирового Океана»: сайт. URL: <https://www.world-ocean.ru/> (дата обращения 25.01.2023).

художественные выставки, музей хранит коллекцию живописи, скульптуры и декоративно-прикладного искусства. Музей имеет собственные туристические маршруты.

В среде музея производится работа по направлениям научной деятельности, таким, как морская аквариумистика, мониторинг окружающей среды, подводная археология, сохранение исторических судов<sup>30</sup>, консервация и реставрация объектов подводного наследия. Фонд музея содержит более 100 тысяч единиц хранения.

Официальная миссия музея Мирового океана заключается в формировании целостного мировоззрения через осознание богатейшего ресурса Земли – океанского пространства, соединяющего страны и континенты.

В целом, на сегодняшний день, деятельность Калининградского музея Мирового океана можно охарактеризовать в том числе как стремление к созданию комплексного общественного образовательного пространства с комфортной и информативной средой. Музей является одной из наиболее знаковых и узнаваемых точек притяжения города<sup>31</sup>.

Последняя пятая глава «РАЗРАБОТКА ПРОЕКТА» описывает развитие концепции проекта и этапы его практической реализации. В главе изложены основные аспекты создания сопровождения для музейного пространства, особенности подачи материала и технические новации.

В ЗАКЛЮЧЕНИИ приводятся теоретические и практические выводы по теме исследования.

В процессе был подготовлен ряд приложений.

В ПРИЛОЖЕНИИ 1 «Основные образцы графического дизайна XX века» визуально представлена графическая программа XX в.

В ПРИЛОЖЕНИИ 2 «Видео-арт и его основные образцы» в хронологической последовательности собраны основные образцы видео-арта.

В ПРИЛОЖЕНИИ 3 «Музеи Мирового океана – интернациональная практика» отражена международная практика в сфере морской музеологии.

В ПРИЛОЖЕНИИ 4 «Разработка проекта» представлены основные элементы разработки проекта.

---

<sup>30</sup> Актуальные проблемы сохранения исторических судов: Материалы Международной конференции / Отв. ред. В. Л. Стрюк. — Калининград: Терра Балтика, 2005.

<sup>31</sup> Музеи Калининградской области / ответственный редактор: В. Л. Стрюк. — Справочник. — Калининград: Федеральное агентство по культуре и кинематографии России, Музей Мирового океана, «Терра Балтика», 2005. — 180 с.