

14 18★

ШАГОВ К ПОБЕДЕ

ДОРОГА  
ПАМЯТИ

МУЗЕЙНЫЙ КОМПЛЕКС

МУЗЕЙНО-ХРАМОВЫЙ КОМПЛЕКС  
ВООРУЖЕННЫХ СИЛ РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ МИНОБОРОНЫ РОССИИ

## МУЗЕЙНЫЙ КОМПЛЕКС «ДОРОГА ПАМЯТИ»

### ЭКСПОЗИЦИЯ «СМЕРШ»



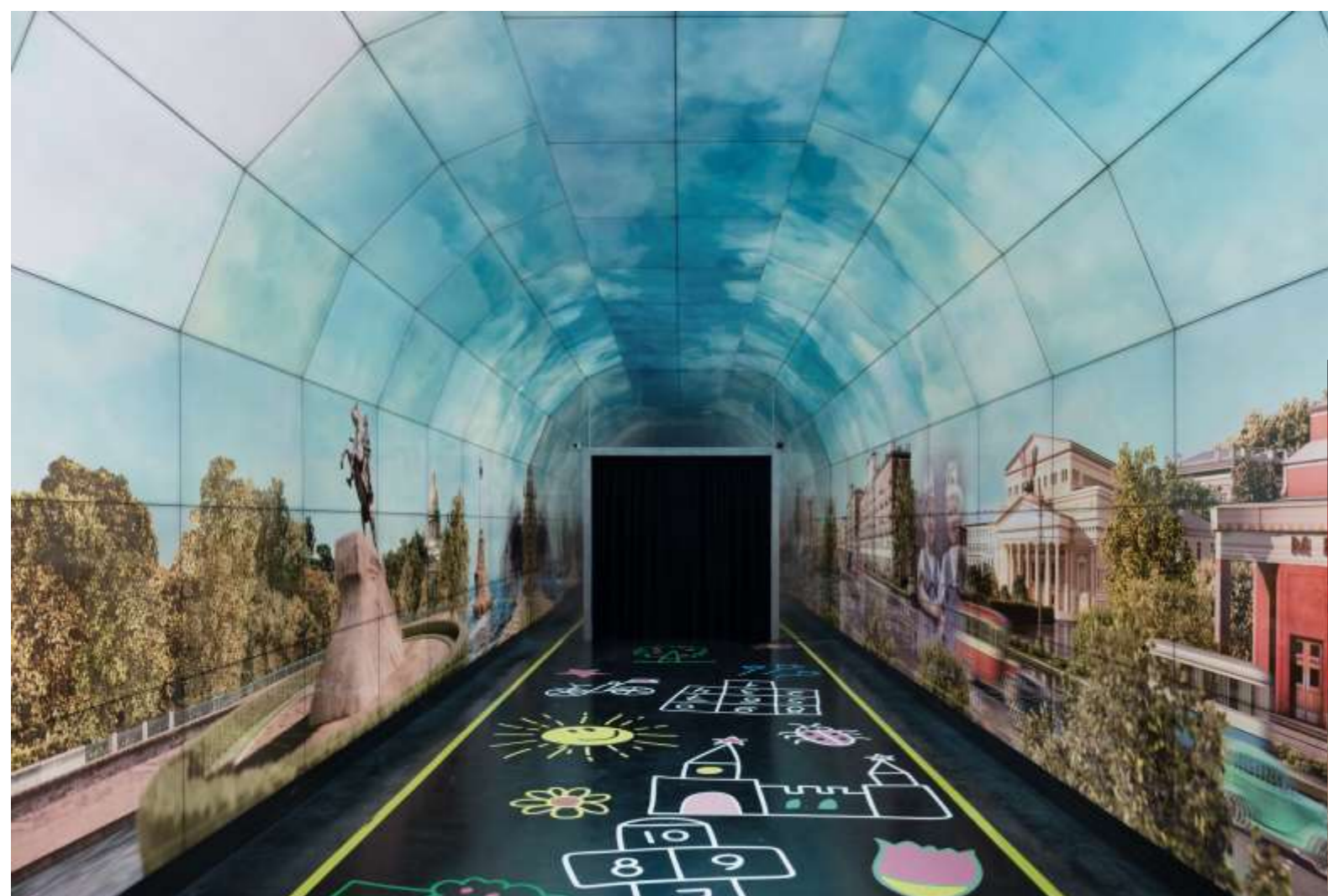


# О МУЗЕЕ

14 18 ★  
ШАГОВ К ПОБЕДЕ

ДОРОГА  
ПАМЯТИ  
МУЗЕЙНЫЙ КОМПЛЕКС

Музейный комплекс «Дорога Памяти» — это масштабный исторический проект, посвященный событиям Великой Отечественной войны. Экспозиция организована в хронологическом порядке, подробно освещая каждый из 1418 дней войны. Посетители могут проследить героический путь советского народа — от первых трагических событий 22 июня 1941 года до 9 мая 1945 года, дня Победы.





# О МУЗЕЕ

В музее расположены 35 залов, 26 галерей, 3 кинозала и более 8 тысяч экспонатов. Общая площадь выставочных помещений составляет около 19 тысяч квадратных метров. “Дорога памяти” - это не только музей, это инновационное пространство, объединяющее прошлое и настоящее, дающее возможность каждому ощутить сопричастность к великой истории.





# О МУЗЕЕ

Современные иммерсивные технологии делают посещение музея особенно впечатляющим, позволяя погрузиться в ключевые моменты войны — оборону Брестской крепости, битву за Москву, Сталинградскую битву, дорогу жизни к блокадному Ленинграду и другие важные события.

Каждый посетитель музея может воспользоваться поисковой системой на интерактивных экранах, чтобы найти своего родственника, сражавшегося за Родину, в символической «Реке времени». В базе данных содержится более 36 миллионов карточек участников войны.

«Река времени» проходит через всю экспозицию и расположена в каждой галерее.

14 18★  
ШАГОВ К ПОБЕДЕ

ДОРОГА  
ПАМЯТИ  
МУЗЕЙНЫЙ КОМПЛЕКС





# ЭКСПОЗИЦИЯ «СМЕРШ»

14 18★  
ШАГОВ К ПОБЕДЕ

ДОРОГА  
ПАМЯТИ  
МУЗЕЙНЫЙ КОМПЛЕКС

**Автор:** Педенко Владислав (Начальник ФГАУ «Музейно-храмовый комплекс ВС РФ» Минобороны России)  
Заморева Екатерина (заместитель начальника ФГАУ «Музейно-храмовый комплекс ВС РФ» Минобороны России)  
Курганова Ольга (начальник отдела экспозиционно-выставочной работы)

Экспозиция размещена в галерее 28 музейного комплекса «Дорога Памяти».





# ЭКСПОЗИЦИЯ «СМЕРШ»

14 18★  
ШАГОВ К ПОБЕДЕ

ДОРОГА  
ПАМЯТИ  
МУЗЕЙНЫЙ КОМПЛЕКС

Работа военной контрразведки СМЕРШ часто окружена ореолом тайны, а ее реальные, блестящие с оперативной точки зрения операции остаются неизвестными широкой публике. Как показать интеллектуальное напряжение, хладнокровие и молниеносность действий разведчиков? Как визуализировать момент, когда добывается не оружие, а информация, которая стоит целых дивизий? Наш проект — это погружение в сердце одной из таких операций.

Это не рассказ о результате, а симуляция кульминационного момента подвига, где каждый элемент экспозиции работает на создание эффекта «здесь и сейчас».





# ЭКСПОЗИЦИЯ «СМЕРШ»

14 18★  
ШАГОВ К ПОБЕДЕ

ДОРОГА  
ПАМЯТИ  
МУЗЕЙНЫЙ КОМПЛЕКС

## Ключевая идея проекта:

Группа Пospelова стремительным штурмом ворвалась в здание оккупированной Риги. В ходе короткого, но ожесточенного боя охрана была нейтрализована. Офицеры СМЕРШ, не дав противнику уничтожить документы, захватили полностью сохранившуюся картотеку Абвера на несколько десятков тысяч карточек.

Экспозиция воссоздает не статичную сцену, а момент высочайшего напряжения — бой внутри захваченного кабинета Абвера после успешного проникновения группы капитана Пospelова. Мы показываем не парадный результат, а цену, которую заплатили за него реальные люди.





# ЭКСПОЗИЦИЯ «СМЕРШ»

14 18★  
ШАГОВ К ПОБЕДЕ

ДОРОГА  
ПАМЯТИ  
МУЗЕЙНЫЙ КОМПЛЕКС

**Художественный образ:** Три героя, которые устремились в логово врага и смогли выполнить задание, считавшееся почти невыполнимым. Интерьер кабинета с разбитыми стенами и разбросанными документами — это не просто фон, а вещественное доказательство их подвига, зримое воплощение сокрушительного удара по самой системе нацистской разведки. Каждая деталь здесь — трофей, добытый их мужеством.





# ЭКСПОЗИЦИЯ «СМЕРШ»

14 18★  
ШАГОВ К ПОБЕДЕ

ДОРОГА  
ПАМЯТИ  
МУЗЕЙНЫЙ КОМПЛЕКС

**Мы воссоздаем интерьер кабинета Абвера в оккупированной Риге.**

**Атмосфера хаоса:** Стены комнаты разбиты, торчит штукатурка и кирпич. На полу повсюду валяются бумаги, досье, перевернутая картотека — бесценные трофеи, добытые в бою.

**Детали эпохи:** Стол, накрытый скатертью, стул, хрустальная чехословацкая люстра — детали, подчеркивающие, что это был кабинет высокопоставленного офицера Абвера.

**Окно в прошлое:** В центре композиции — окно, но вместо рижских улиц сегодняшнего дня, на встроенных мониторах показывается хроника осени 1944 года, создавая исторический контекст и ощущение «точки на карте».





# ЭКСПОЗИЦИЯ «СМЕРШ»

14 18★  
ШАГОВ К ПОБЕДЕ

ДОРОГА  
ПАМЯТИ  
МУЗЕЙНЫЙ КОМПЛЕКС

**Скульптурная группа:** трое офицеров запечатлены в оборонительных позах с оружием наизготовку. Их лица выражают не панику, а предельную концентрацию и готовность к бою. Рядом — радиостанция «Северок», связь с центром.

**Динамическая система:** Это ключевое технологическое решение:

**Звук:** Звуковое сопровождение — резкие звуки выстрелов, командные крики, шум боя — создает реалистичную картину сражения.

**Свет:** В момент звука выстрела стробоскоп, встроенный в экспозицию, ярко и кратко мигает, с фотографической точностью имитируя вспышку оружия в полумраке комнаты. Это создает мощный эффект мгновенного, остановленного времени.





# ЭКСПОЗИЦИЯ «СМЕРШ»

---

Наш проект использует технологии для управления восприятием и создания тактильного стресса:

## **Динамический светозвуковой сценарий:**

Синхронизированная работа стробоскопа и звука не просто создает атмосферу, а физически вовлекает посетителя, заставляя его инстинктивно реагировать на внезапные вспышки и звуки. Это переход от наблюдения к состоянию «участника».

**«Окно-экран»:** Мониторы в оконном проеме выполняют роль машины времени, соединяя микрособытие в комнате с макрособытием — штурмом Риги.

**Тактильная достоверность:** Посетитель может видеть каждую деталь: текстуру разбитой штукатурки, обстановку комнаты, мебель, бумаги. Это документальная точность.



# ЭКСПОЗИЦИЯ «СМЕРШ»

---

**Экспозиция ломает стереотипы и интересна:**

**Подросткам и молодежи:** подача в формате экшн-сцены делает историю доступной и захватывающей, вызывая желание узнать больше.

**Взрослой аудитории:** Раскрывает малоизвестные страницы истории, демонстрируя интеллектуальную составляющую войны.

**Профессиональному сообществу:** Является данью уважения профессионализму сотрудников контрразведки.

**Образовательная функция:** На примере одной операции можно рассказать о роли разведки, дезинформации и борьбе за информационное превосходство.