

Молóчник (также сли́вочник) – сосуд для молока или сливок, предмет чайной или кофейной посуды, обычно грушевидной формы.

Благодаря гигроскопическим свойствам глины, в ней отлично хранятся молочные продукты. Молоко в глиняном кувшине, например, даже не обязательно ставить в холодильник, достаточно будет и того, чтобы он стоял в прохладном месте. То же самое касается сыра и творога – глина дольше сохранит их свежими. Единственное требование при этом: посуда не должна иметь трещин и сколов, они нарушают свойства глины, пропуская влагу и посторонние запахи.

1. Жук, В.И. Современная белорусская керамика: Тенденции развития. – Мн. : «Наука и техника», 1987.
2. Сахута, Я.М. Народное искусство Белоруссии. – Мн. : «БелЭн», 1997.
3. URL: <http://sgd.su/extras/1438588743/>
4. URL: <https://ru.m.wikipedia.org/wiki/Глина>

Юхно Ю.С., студент 408

Научный руководитель – Орешко Т.Д.

ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА МУЗЕЕВ НА ПРИМЕРЕ КРАЕВЕДЧЕСКОГО МУЗЕЯ Г. РЕЧИЦЫ

На современном этапе учреждения культуры активно используют в своей деятельности информационные технологии, позволяющие осуществить комплексный подход к оказанию культурно-досуговых услуг. Стремительное развитие технологий расширило пространство социально-культурной деятельности, позволив открывать новые формы предоставления доступа к культурному наследию. Новые информационные технологии предоставляют

новые перспективы для организаций культуры, в плане предложения новых продуктов, например, таких как 3-D форматы, создание виртуальных туров, продуктов и многое другое. Рассматривать существующие возможности нужно не с точки зрения замены традиционных продуктов и услуг в сфере культуры, но как необходимое дополнение.

Для посетителей изменилась мотивация посещения музея: они приходят сюда не только получать знания, но и проводить свой досуг. Определенная категория посетителей не склонна глубоко вникать в историю создания произведений искусства, в изучение различных стилей творчества, осматривать произведения малоизвестных авторов и т.д., а в основном настроена на созерцание произведений великих мастеров. В результате, одним из главных направлений в деятельности музеев, является трансляция и доставка культурной информации в максимально востребованном виде, максимально интересно и привлекательно. Таким образом, музею необходимо предлагать посетителям, что-то новое, необычное и в то же время заниматься их образованием и просвещением.

Ценность прошлого заключается в том, что оно является призмой видения будущего. В контексте общекультурных перемен трансформируются условия и способы бытования музея, возрастает его роль. Сегодня нужно говорить не просто о музее, а о успешном музее. Условие успешности это чувствовать изменения в обществе, музейной аудитории, способность музея меняться и соответствовать требованиям времени. Меняется не только общество и музей, но и представление информации. Информация должна подаваться в таком виде, к которому привык современный посетитель. Активное использование информационных технологий в данной сфере, будет способствовать не только привлечению глаз аудитории, но и способствовать переводу в электронный вид, хранению артефактов на электронных носителях для дальнейшего пользования поколениями.

Изменения, которые происходят в музеях на сегодняшний день тесно связаны с общей динамикой культуры. «Динамика культуры – это

культурологическое понятие, которое используется для описания изменений или модификаций культуры во времени и пространстве. Причинами, катализаторами динамики культуры выступают необходимость адаптации к изменению внешних условий, решения внутренних проблем, противоположностей, творческой инициативы отдельных индивидов и сообществ, культурные открытия и изобретения» [1].

Выделяют несколько периодов информатизации музейной сферы. 60-70-е гг. – исторический этап. Характеризуется экспериментально-исследовательским характером работ, проводимых в основном энтузиастами. Результат – создание машинных каталогов отдельных коллекций. Впервые, компьютер был применен для автоматизированной каталогизации музейных коллекций в 1963 году в США специалистами Национального музея национальной истории (National Museum of National History). Начало 80-х гг. – период планомерного создания и внедрения компьютерных технологий в музеях. Разработкой занимаются рабочие группы, включающие специалистов различного профиля. Результат – появляются исследования, направленные на создание компьютерных баз данных. Происходит активная информатизация Американских, Канадских, Английских, Французских музеев. В начале 1980-х годов и Международный Совет музеев (International Council of Museums – ICOM) заявил о необходимости внедрения информационных технологий в деятельность музеев. Вторая половина 80-х гг. – разработка и внедрение текстовых БД по отдельным коллекциям, переход к mini IBM и персональным компьютерам. Широко автоматизированный процесс учета коллекций, разработка и внедрение специализированных программ и документальных стандартов. Первая половина 90-х. – период становления мультимедиа комплексов. Усиливается роль международных контактов. С середины 90-х – большое внимание уделяется коммуникации и возможностям Интернет. В настоящее время компьютер стал неотъемлемой частью рабочего места музейного специалиста. С 1970-х годов решение вопросов совершенствования учета и научной

обработки собраний с помощью компьютерных технологий. Минимальный набор данных, необходимых для создания «информационного ядра», был выработан Комитетом по документации в 1996 г. и рекомендован музеям.

Принятая в 2002 г. программа «Электронная Беларусь» предусматривает комплексную информатизацию всех сфер общественно-полезной деятельности белорусского народа и создание информационного общества на базе разработки и широкого внедрения современных компьютерных технологий и систем обработки и передачи информации. В последующие годы регулярно проводились информационные и творческие семинары и научные конференции, посвященные созданию интегрированной информационной системы музея, которая объединяет в единое пространство следующие структурные подсистемы: информационная технологическая система музея; виртуальный музей; автоматизированная система управления музеем; автоматизированная система жизнеобеспечения музея.

С 2008 года активно организовываются выставки в музеях с тестированием новых технологий. Представителями музеев активно проводится информационно-развлекательная программа «Ночь в музее», благодаря которой посетитель может окунуться в культурный мир и ощутить с помощью виртуальных технологий ту или иную историческую картину. Проведение тематических экскурсий об истории создания музея и его коллекции, такие как «Хорошие музеи создаются ... веками». А.П. Чехов», «Когда к истории хотим мы прикоснуться», «Хранитель истории» и т.д. Термин «виртуальный» (происходит от англ. virtual – возможный, реальный) – созданная реальность, моделирование виртуального пространства [3]. Второй толковый словарь отмечает, что «виртуальный — это логичный, который не имеет физического представления или представлен только в компьютере» [4].

Информатизация краеведческого музея г. Речицы взяла свое начало в 2011 году, когда экспонаты начали постепенно приобретать современный, цифровой вид. Сегодня благодаря разработке современного фирменного стиля музея, посетители смотрят на него новыми глазами.

Созданное видео «Музей глазами посетителя» информирует потенциальных посетителей (родителей, воспитателей, учителей, работников отдела образования) обо всех формах работы и видах деятельности музея. Афиша мероприятия и буклет, оформленный в современном стиле, но с сохранением определённых правил подчеркивает стиль музея, говорит о его новизне, и переходе на новый информационный уровень.

Созданный видеоролик, буклет, афиша способны объединять в себе как статическую (текстовую, графическую) информацию, так и динамическую (речь, музыку, видеоролики, анимации). Таким образом, данная информатизация наиболее эффективно воздействует на посетителей музея, которые становятся одновременно зрителями, читателями и слушателями.

Благодаря различным видам информации достигается большой эмоциональный заряд и посетитель более активно погружается в мир культуры и искусства.

-
1. Воройский, Ф.С. Информатика: новый системный толковый словарь / Ф.С. Воройский. – М. : Физматлит. – 2003. – С. 513.
 2. Краткий словарь современных понятий и терминов / под общ. ред. В.А. Макаренко. – М. : Республика. – 2000. – С. 93 – 94.
 3. Ноль, Л.Я. Образовательные инициативы АДТИТ : Информатика для музейных специалистов. Доклад на V конференции АДТИТ. / Л.Я. Ноль – Тула, 2001. <http://212.45.3.99/adit/adit2001>
 4. Смолік, А.І. Культуралогія : тэорыя культуры: вуч.дапам. / А.І. Смолік, Л.К. Кухто. — Мн. : Бел. Дзярж. Ун-т культуры і мастацтвау, 2008. — С.231.