

1. Анисимов, А. В. Реконструкция театральных зданий в европейских странах и США / А. В. Анисимов // Academia. Архитектура и строительство. – 2010. – № 2. – С. 14–21.

2. Архитектура театра: концепция развития : [проект реконструкции Национального академического театра им. Я. Купалы] // Архитектура и строительство. – 2009. – № 4. – С. 78–81.

3. Советский энциклопедический словарь / гл. ред. А. М. Прохоров. – М. : 1985. – 1600 с.

АСАБЛІВАСЦІ ВЫКАРЫСТАННЯ МУЛЬТМЕДЫЙНЫХ ТЭХНАЛОГІЙ У ЛІТАРАТУРНА-МЕМАРЫЯЛЬНЫХ МУЗЕЯХ

М. І. Плаўская,

аспірант кафедры гісторыі Беларусі і музейзнаўства

Беларускага дзяржаўнага ўніверсітэта культуры і мастацтваў

У XXI ст. інавацыі ўжо сталі прадметам не толькі навуковых пошукаў. Яны сталі нечым звыклым, бытавым. Высокія тэхналогіі ўсё больш уваходзяць не толькі ў дзелавую сферу, але і ў культурную прастору.

Музеі таксама стараюцца ісці ў нагу з гэтым працэсам. З развіццём тэхналогій яны вымушаны шукаць шляхі прыцягнення і захавання аўдыторыі ва ўмовах вострай канкурэнцыі. Ім супрацьстаяць тысячы забаў, якія дасціпныя без адрыву ад экрана і неабходнасці выходзіць з дому. Музеі сутыкаюцца з завышанымі чаканнямі з боку ўсё больш тэхнічна падкаванай моладзі і з тым, што паніжаецца магчымасць людзей канцэнтраваць увагу па прычыне інфармацыйна перанасычанага асяроддзя [2].

Сёння кожны чалавек можа выбраць для наведвання музеяў, які будзе яму цікавы. У канцы XX – пачатку XXI ст. адбываецца бурнае развіццё камп'ютарных тэхналогій, у

сувязі з чым прывабліваць наведвальніка стала ўсё больш складана. Ён становіцца патрабавальным, яму ўжо недастаткова быць проста «назіральнікам», ён жадае стаць «удзельнікам».

Адным са спосабаў выхаду з гэтай сітуацыі можа стаць выкарыстанне інтэрактыўных тэхналогій. Інтэрактыўныя тэхналогіі – здольнасць інфармацыйна-камунікатыўнай сістэмы актыўна і адэкватна рэагаваць на дзеянні карыстальніка. Пры гэтым інтэрактыўнае ўзаемадзеянне можа здзяйсняцца як з камп’ютарнымі сістэмамі (праграмамі, вэб-сайтамі), так і з іншымі людзьмі, пры ўмове, што такое ўзаемадзеянне забяспечваецца сучаснымі сродкамі камунікацыі.

Трэба адрозніваць інтэрактыўныя і мультымедычныя тэхналогіі. Напрыклад, звычайны прагляд відэафільма пра экспазіцыю музея або пра пісьменніка, якому яна прысвечана, яшчэ не падразумявае інтэрактыўнасці. Калі ў наведвальніка з’яўляецца магчымасць кіравання праглядам, пры гэтым дзеянні, якія ён здзяйсняе, будуць апрацоўвацца ў рэжыме рэальнага часу і на іх аснове будуць выпрацоўвацца канкрэтныя рашэнні, то гэтую сістэму можна назваць інтэрактыўнай [1].

Укараненне мультымедычных і інтэрактыўных тэхналогій у музейную прастору – тэма, якая ўсё больш набірае папулярнасць, аднак мае шэраг момантаў, па якіх вядуцца спрэчкі.

Ці ёсць патрэба ўносіць тэхніку ў прастору музея? Адказ на гэтае пытанне неадназначны.

Літаратурна-мемарыяльныя музеі на сённяшні дзень апынуліся ў складаным становішчы. Іх своеасаблівасць заключаецца ў абмежаванасці і спецыфічнасці тэмы. Любыя інтэрактыўныя і мультымедычныя тэхналогія могуць стаць іншародным уключэннем. Таму яны павінны быць прадуманымі дасканалы і распрацоўвацца сумесна ўсімі спецыялістамі, якія працуюць над экспазіцыяй і працуюць менавіта ў камандзе.

Вывучыўшы сусветны і айчыны вопыт дзейнасці літаратурна-мемарыяльных музеяў, трэба адзначыць, што існуе два накірункі іх далейшага развіцця.

Першы з іх – выкарыстанне мультымедычных і інтэрактыўных тэхналогій у сваёй дзейнасці. Трэба адзначыць, што для гэтага неабходна, каб працавала каманда прафесіяналаў з розных сфер дзейнасці. Гэта і музейныя супрацоўнікі (экспазіцыянеры, фандавікі, музейныя педагогі), мастакі і тэхнікі. Пры гэтым яны павінны стаць сапраўднай камандай і іх дзеянні павінны быць зладжанымі. Толькі так можна стварыць сапраўды сучасны музей, цікавы для наведвальнікаў, які пры гэтым будзе выконваць свае асноўныя функцыі.

На сённяшні дзень сярод літаратурна-мемарыяльных музеяў Беларусі неабходна вылучыць у гэтым сэнсе Дзяржаўны літаратурны музей Янкі Купалы, а таксама яго філіялы Купалаўскі мемарыяльны запаведнік «Вязынка» і мемарыяльны запаведнік «Ляўкі». Пачынаючы з 2011 г. вялася актыўная работа па рээкспазіцыі музея Янкі Купалы. Пры гэтым яшчэ на этапе напісання навуковай канцэпцыі экспазіцыі былі прыцягнуты да работы мастакі і распрацоўшчыкі мультымедычных тэхналогій непасрэдна для патрэб канкрэтнага музея.

Тое ж самае адбывалася з філіяламі музея «Вязынка» і «Ляўкі». Сёння гэтыя ўстановы з’яўляюцца самымі сучаснымі літаратурна-мемарыяльнымі музеямі ў нашай краіне. Яны карыстаюцца вялікім попытам у наведвальнікаў. Трэба адзначыць, што ўкараненне інтэрактыўных і мультымедычных тэхналогій дазволіла пашырыць колькасць і якасць паслуг, якія прапануюцца наведвальнікам. Гэта музейна-педагагічныя заняткі, гульні, інтэрактыўныя праграмы і інш.

Ёсць і іншыя накірунак развіцця, які ў беларускіх літаратурна-мемарыяльных музеях пакуль што не прадстаўлены. Ён заключаецца ў тым, каб амаль цалкам адмовіцца ад тэхналогій у экспазіцыі, але акцэнт зрабіць непасрэдна на інтэрактыў, гэта значыць на поўнае пагружэнне наведвальніка ў музейнае асяроддзе.

Самым яркім прыкладам такога варыянта развіцця падзей з’яўляецца музей Яна Райніса «Гадэнава». Ён знаходзіцца далёка ад цэнтральных гарадоў, у маляўнічым

месцы, дзе нарадзіўся паэт. Сёння ён прываблівае вялікую колькасць наведвальнікаў, асабліва з дзецьмі.

Уся экспазіцыя яго арганізавана ў форме гульні. Кожны наведвальнік атрымлівае пры ўваходзе драўляны шарык, з дапамогай якога ён знаёміцца з экспазіцыяй і адначасова з жыццёвым і творчым шляхам Яна Райніса. Пры гэтым інфармацыя падаецца ў выглядзе сімвалаў. Усё выканана ў дрэве, як у той час, калі там жыла сям'я паэта.

Гэта зусім іншы варыянт выкарыстання інтэрактыву ў літаратурна-мемарыяльным музеі. Тэхніка ў дадзеным выпадку патрабуецца толькі для рэалізацыі праекта. Падчас яго дзейнасці пасля адкрыцця яна ўжо не патрэбная. Трэба адзначыць, што гэта можа быць больш цікава ў параўнанні з насычанасцю музея разнастайнай тэхнікай.

Такім чынам, можна зрабіць вынік, што для літаратурна-мемарыяльных музеяў выкарыстанне мультымедычных тэхналогій з'яўляецца дыскусійным. Яны павінны быць граматычна ўкаранены ў музейную прастору. У рэалізацыі праекта неабходна прытрымлівацца пэўных правілаў. Тэхналогіі не павінны стаць самамэтай. Яны павінны быць сродкам прыцягнення ўвагі наведвальніка, штуршком для самастойных пошукаў адказаў на асноўныя пытанні, якія ставяць перад ім музейныя супрацоўнікі. На нашу думку, асноўнай мэтай музейных тэхналогій з'яўляецца работа з музейнай аўдыторыяй, накіраваная на фарміраванне каштоўнасных адносін.

1. Ванеева, О. В. Комплексное использование интерактивных технологий в рамках музейного пространства / О. В. Ванеева // Музей в мире культуры. Мир культуры в музее: материалы Всерос. науч.-практ. конф., посвященной 25-летию кафедры музеологии и культурного наследия, 5–6 дек. 2013 г. / Санкт-Петербургский гос. ин-т культуры; редкол.: А. Ю. Русаков (отв. ред.) [и др.]. – СПб., 2015. – С. 189–191.

2. Теплица социальных технологий [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://te-st.ru/2017/10/31/museums-and-digital-technologies/?utm_source=fb&utm_medium=social&utm_campaign=open-source. – Дата доступа: 15.03.2018