Гвоздев А.В.,
кандидат философских наук,
доцент кафедры культурологии,
Институт социально-гуманитарного образования,
Московский педагогический
государственный университет;
г. Москва, Россия,
av.gvozdev@mpgu.su

Креативные и цифровые технологии в музейной, выставочной и экскурсионной деятельности

Аннотация: интерактивные формы музейной, выставочной и экскурсионной деятельности повышают интерес и запоминаемость материала. Иммерсивные методы предполагают погружение посетителя в реальность. В последнее время был реализован ряд успешных проектов, направленных на увековечение памяти о Великой Отечественной войне.

Ключевые слова: интерактивные экскурсии; квест; иммерсивные технологии; патриотическое воспитание; музейный комплекс «Дорога памяти»; выставка «Подвиг народа», музейный комплекс «Зоя».

Andrey Gvozdev,
Ph.D., Associate Professor
of the Department of Culturology,
Institute of Social and Humanitarian education,
Moscow Pedagogical State University;
Moscow, Russia,
av.gvozdev@mpgu.su

Creative and digital technologies in museum, exhibition and excursion activities

Abstract: interactive forms of museum, exhibition and excursion activities increase the interest and memorability of the material. Immersive methods involve immersing the visitor into reality. Recently, a number of successful projects have been implemented aimed at perpetuating the memory of the Great Patriotic War.

Keywords: interactive excursions; quest; immersive technologies; patriotic education; the museum complex "Memory Road"; exhibition "The feat of the people", the museum complex "Zoya".

В настоящее время многие музеи активно внедряют новые технологии работы с аудиторией. Это касается, прежде всего, интерактивных форм проведения занятий и экскурсий. Интерактивность может включать цифровые средства, но может и не включать. Примером второго подхода может служить интерактивное занятие в Государственном Дарвиновском музее «По следам первобытного человека», где дети 8–13 лет могут поддержать в руках оружие первобытного человека, которым он охотился на мамонта, попрактиковаться в наскальной живописи. Музейные педагоги используют метод диалога, живой беседы, дидактические игры и развивающие упражнения [6].

Некоторые музеи предлагают театрализованные экскурсии. Так, в программе Государственного Исторического музея есть экскурсия для детей «История и мифы далекого прошлого», которую ведет мудрая сказительница, а сцены из древних сказаний разыгрывают кукольные персонажи [3].

Большой популярностью пользуются музейные квесты, которые могут прилагаться к экскурсии или представлять собой самостоятельную игру. Квест погружает в иную реальность, у квеста есть цель, маршрут, задание. На основе истории и легенд создается сюжет и сценарий. Экскурсовод превращается в аниматора. Игроки каждый в своей роли изучают экспонаты. В Государственном музее изобразительных искусств им. А.С. Пушкина проводится квест «Заколдованный лес». Школьникам младшего возраста предлагается найти изображения «заколдованных животных» и освободить их. Детям того же возраста адресован квест «Подводная одиссея в Пушкинском». Им придется «погрузиться в морскую пучину», пройти все испытания и помочь Одиссее вернуться домой [4].

Исторические квесты проводятся и в городах, дополняя или заменяя традиционные экскурсии. Они обычно организовываются коммерческими фирмами или частными предпринимателями, которые обещают познавательность, увлекательность и запоминаемость материала. Чаще квесты адресованы детям, но бывают и для взрослых. Гид, как правило, надевает костюм и перевоплощается в исторического героя. Цель игры обычно заключается в поисках сокровища, человека, какой-либо вещи.

Выполняя задание, участники осваивают исторический материал. Гид может показывать фокусы, использовать необычный материал, раздавать сувениры.

Организаторы экскурсий-квестов часто противопоставляют свой продукт традиционным экскурсиям, утверждая, что те скучны и практически не запоминаются, а участник квеста, выполняя задание, больше мотивирован на освоение нового знания. Наталья Лапина, которая, по ее утверждению, запатентовала курс «Квестология», полностью разводит понятия «экскурсия» и «квест». Если первое основано на показе и рассказе экскурсовода, то второе на самостоятельном добывании информации игроками. Квест, по ее мнению – это интерактивная игра с погружением в историческую реальность [5].

Тем не менее понятие «экскурсия-квест» давно вошло в оборот туристической индустрии. Этот тип познавательно-развлекательного мероприятия предполагает сочетание традиционной экскурсии с викториной, игрой, исследованием. Экскурсии-квесты организуются как с гидом, так и без него. В последнее время на туристском рынке появляется все больше экскурсий-квестов онлайн. Чтобы воспользоваться услугой, необходимо оплатить продукт на сайте компании и в любое время пройти маршрут со смартфоном, подключенным к интернету.

Смартфон все чаще используется в экскурсионном деле. Давно не удивишь туристов QR-кодами, размещенными на достопримечательных объектах и позволяющих получить информацию о них без экскурсовода. Достопримечательности в контексте подобных технологий принято называть локациями. При помощи портала «Узнай Москву» можно пройти экскурсионные маршруты, ответить на вопросы квестов (которые представляют собой обычные викторины), получить информацию о музеях, зданиях, памятниках, местах, персоналиях, истории города [7]. Сведения очень краткие и разрозненные, поэтому нельзя сказать, что этот ресурс может заменить полноценную экскурсию.

В музеях все чаще применяются технологии дополнительной реальности. Так в диорамах Музея Победы, скачав специальное приложение, можно навести камеру смартфона на полотно картины и получить информацию об объектах, изображенных на нем.

Большие возможности для новых форм работы открывают цифровые технологии. Сенсорные панели и столы, информационные киоски стали неизменным атрибутом современного музея. Мы уже писали, что

из мультимедийных выставок последних лет наибольшую известность получила «Россия – моя история» [2].

Технологии, требующие погружения в иную реальность, называются иммерсивными. В настоящее время иммерсивные технологии применяются в патриотической работе. Из проектов, созданных к 75-летию Победы, можно выделить следующие: «Дорога памяти» в парке «Патриот», «Подвиг народа» в Музее Победы, музейный комплекс «Зоя» в Петрищево.

Бесспорно, «Дорога памяти» – самый грандиозный по площади экспозиционного пространства и по количеству инновационных идей иммерсивный проект в отечественном музейном деле. Основной замысел состоит в наделении символическим смыслом числа 1418 – количества дней Великой Отечественной войны. Именно столько шагов должен пройти посетитель по галереям (около 1,5 км), где каждый день обозначен чертой на полу, а слева по ходу движения на интерактивных мониторах расположена единая хронология, рассказывающая о каждом дне войны. На стенах при помощи жидкокристаллических панелей и проекции демонстрируются плакаты, кинохроника, фронтовые сводки. Экспонаты представлены также под стеклянным полом: это обломки разбомбленных зданий, оружие, пограничные столбы, железнодорожные рельсы, вражеские знамена и т. п. Справа по ходу движения представлены движущиеся портреты участников войны, а при отсутствии фотографий – их имена. Это самая сокровенная часть проекта – увековечение памяти участников войны. По данным официального сайта музея, на сегодняшний день в базе данных хранится 34 412 654 фотографий [1]. Посетители при помощи интерактивных дисплеев могут находить своих родственников, а при отсутствии сведений, внести их через сайт музея.

Галереи памяти чередуются с иммерсивными залами, где достигается эффект погружения при помощи видеоинсталляций, декораций, подлинных экспонатов, гиперреалистичных манекенов, звука. В зале «Блокада Ленинграда», где воссоздана обстановка зимнего города и «Дороги жизни», даже температура заметно ниже. В зале «Несокрушимый Сталинград» посетители оказываются внутри дома Павлова, а в окна и пробоины в стене видит обстановку воюющего города. В зале «Курская битва» посетитель оказывается в окопах под Прохоровкой, где вокруг него разворачивается крупнейшее танковое сражение Великой Отечественной войны.

Большой эмоциональный эффект вызывают голографические проекции: операция в госпитале, рассказы партизан, захват диверсионной группы. Киноизображение располагается как бы в воздухе, среди реальных экспонатов и декораций. По пути движения имеется несколько панорамных кинозалов, где непрерывно демонстрируются документальные фильмы. Технология позволяет демонстрировать три изображения на один экран.

Между залами установлены информационные киоски, где посетители могут закрепить свои знания, отвечая на вопросы. В одном из последних залов «Страницы истории» при помощи интерактивного стола и панорамной проекции можно поучаствовать в викторине. Вопросы читает Дмитрий Дибров.

Еще один иммерсивный музейный проект – «Подвиг народа» в Музее Победы. Там воссозданы интерьеры квартиры пограничника, Брестской крепости во время ее осады, обстановка в оккупированной деревне, на железнодорожной станции, где проходит эвакуация и др. Здесь также посетитель проходит путь от Бреста до Берлина. Он посещает деревенский дом, вагон-теплушку, госпиталь, эвакуированный завод, ленинградскую библиотеку. На выставке работают аниматоры. В оккупированной деревне экскурсию (вход на выставку возможен только в составе экскурсии) останавливает полицай с винтовкой. Экскурсовод предъявляет аусвайс, и группа проходит дальше. В госпитале медсестра передает экскурсоводу письмо-треугольник, написанное раненым солдатом. Библиотекарь рассказывает, какие книги стали востребованы в блокадном Ленинграде.

Военно-патриотический проект «Зоя» в Петрищеве скромнее двух предыдущих. Однако для него построено просторное музейное здание, благоустроена территория. В иммерсивной части экспозиции с использованием подлинных экспонатов воссозданы школьный класс 1941 года, оккупированная деревня Петрищеве, где совершила свой последний подвиг Зоя Космодемьянская, окоп под Москвой, над которым застрял подбитый вражеский танк, блиндаж партизан. В зале ветеранов на панорамном экране представлены фотографии. Особенность данного проекта в том, что историю об участнике войны рассказывает его потомок, что тоже демонстрируется на экране. Свою историю может записать каждый в небольшой студии. Здесь используется идея «Бессмертного полка» – пробуждение интереса к военно-патриотической тематике через память о своих предках. Это несколько отличает современное патриотическое

воспитание от советского, где акцент ставился, прежде всего, на социальном целом – Родине, государстве. К Родине и современный человек придет, но не через обезличенное целое, а через индивидуальную память своей семьи. Этим можно объяснить интерес к данным проектам. А интерес немалый. В выходные дни выстраиваются очереди на «Дорогу памяти», непрерывно идут экскурсии на «Подвиг народа». Хотя последняя выставка обходится посетителю в 800 рублей.

Благодаря современным технологиям, авторам не только удалось повысить информативность проектов, но и воздействовать на чувства посетителей, которые не только понимают, но и переживают события войны. В этом отношении музейно-выставочная деятельность превращается в искусство, способное вызывать душевные потрясения, катарсис.

В последнее время в сети развернулась кампания критики патриотических проектов. Говорится, что они слишком затратные и усиливаются во время активизации протестных движений молодежи, что они якобы никому не нужны, а используются только для «отмывания» денег. Здесь можно сказать, что все три проекта были приурочены еще к прошлогоднему Дню Победы, когда протестные движения еще не обострились. Но если говорить о сегодняшней ситуации идеологического противостояния, то тем, кто рекрутирует молодежь, а то и детей для протестных акций в поддержку сомнительных политиков, патриотические проекты – кость в горле. Им выгодно, чтобы пользователи соцсетей находились в своем хорошо контролируемом информационном поле, наполненном мемами, где броские заголовки, яркие картинки, видеоклипы направляют мышление по заданному вектору и отучают думать и анализировать обстановку, опираясь на знание исторических и современных реалий.

Литература:

1. 1418 шагов по Дороге памяти. URL: <https://1418museum.ru/> (дата обращения 14.04.2021).
2. Гвоздев А.В. Креативные подходы к культурно-просветительской деятельности в условиях информационного общества // Современное образование: векторы развития. Инновационные к преподаванию социально-гуманитарных дисциплин: материалы IV международной конференции (г. Москва, МПГУ, 25–26 апреля 2019) / Под общ. ред.

М.М. Мусарского, Е.А. Омельченко, А.А. Шевцовой. М.: МПГУ, 2019. С. 225–233.

3. История и мифы далекого прошлого // ГИМ. URL: <https://shm.ru/visit/excursions/12457/> (дата обращения: 14.04.2021).

4. Музейные квесты // ГМИИ им. А.С. Пушкина. URL: <https://www.pushkinmuseum.art/visitors/excursions/family/quests/index.php> (дата обращения: 14.04.2021).

5. Осторожно! Квест-экскурсия это не квест. Как не путать? // Детективное квест-бюро Рерик. YouTube. 15.04.2021. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=VmYEU1C8CQ0> (дата обращения 20.08.2021).

6. По следам первобытного человека: Знакомство с историей древних людей // Государственный Дарвиновский музей. URL: <http://www.darwinmuseum.ru/pages/po-sledam-pervobytnogo-cheloveka> (дата обращения: 14.04.2021).

7. Узнай Москву. URL: <https://um.mos.ru/> (дата обращения: 14.04.2021).

* * *

Купцова И.А.,

доктор культурологии, доцент;
профессор кафедры культурологии,
Институт социально-гуманитарного образования,
Московский педагогический
государственный университет;
г. Москва, Россия,
ia.kupcova@mpgu.su

Модель корпоративной культуры образовательной организации: уровни, субъекты, взаимодействия

Аннотация: в статье представлена многоуровневая модель корпоративной культуры образовательной организации, включающая такие структурные элементы, как субъекты образовательной деятельности (обучающиеся, обучающие, администрация, вспомогательный персонал); элементы фирменного стиля, внешняя атрибутика корпоративной культуры (логотип, гимн, эмблема, герб, символика); стиль и нормы поведения; традиции как неотъемлемый элемент кор-