

Ольга Сергеевна Борисова,
*методист отдела по работе с посетителями
Музея изобразительных искусств Республики Карелия*

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ЗОНЫ В МУЗЕЕ

Музей изобразительных искусств Республики Карелия, как и любой современный музей, чутко реагирует на все изменения в обществе, идет в ногу со временем. За последнее десятилетие произошло значительное перенасыщение информационного пространства, что повлекло к изменению восприятия людей. Подача нового материала все чаще вытесняется интерактивными форматами, делающими акцент на эмоциональное восприятие информации.

Соединение в пространстве музея традиционных способов экспозиции с интерактивными и мультимедийными средствами в первое время вызвало бурные споры у музейщиков. Но в настоящее время уже многие художественные музеи, используют элементы игры и мультимедиа. Применяя их, очень важно не увлекаться технологиями ради технологий, привлекать внимание, но не отвлекать посетителя от музейного предмета. Все это нужно не ради развлечения, а для того чтобы пробудить интерес к искусству, сделать поход в музей не только познавательным, но и запоминающимся.

Грамотно разработанный интерактив может стать хорошим инструментом, несущим информационно-познавательный и впечатляющий эффект. Особенно это важно для семейных групп и индивидуального посетителя. Музею необходимо не только обеспечить возможность интерактивного взаимодействия, но и насытить выставку дополнительной информацией, чтобы избежать «информационного одиночества» у зрителя.

Музей изобразительных искусств РК в своей работе учитывает тенденции в сфере изменения восприятия информации и активно применяет различные мультимедийные технологии и методические разработки.

Так при самостоятельном знакомстве с постоянной экспозицией в зале древнерусского искусства у посетителя есть возможность

посмотреть познавательное видео о процессе создания икон. В этом же зале можно своими руками потрогать деревянную заготовку иконы и минеральные пигменты, используемые для создания темперных красок. А в витрине наглядно продемонстрированы этапы росписи икон, показанных в видео. Такое сочетание позволяет затронуть все типы восприятия: визуальное, кинестетическое, слуховое.

В зале декоративно-прикладного искусства, помимо витрин с экспонатами, установлен сенсорный стол. С его помощью индивидуальным посетителям можно не только более полно познакомиться с коллекцией музея, но и отгадать карельские загадки, подобрать народный костюм. Здесь же в свободном доступе расположены специально сшитые народные костюмы для примерки, зал оборудован выдвижными витринами с образцами вышивки. Таким образом, посещение музея из простого рассматривания превращается в увлекательное и интерактивное взаимодействие человека с предметами и цифровыми ресурсами, к которым так привыкли современные люди. При размещении интерактивных зон в выставочных залах важно обозначить при помощи навигационных знаков, что можно потрогать, примерить, с чем можно поиграть.

Особенно востребованы игровые зоны на временных выставках. Значительную часть посетителей музея составляют детские группы, для них на каждую выставку разрабатываются интерактивные элементы. Уже в фойе музея ребятам предлагаются настенные раскраски или тематические фотозоны, которые пользуются большой популярностью и обеспечивают дополнительную рекламу при размещении в соцсетях. Рассказ экскурсовода оживляют и делают более запоминающимся — игровые моменты. Как например, на выставке «Профессии — путь в будущее» проводилась игра «Чемоданчик», ребята, по достаемым из него предметам, должны были отгадать профессию. А на «Тайне цветка» дети по ароматам определяли название растений, что было очень необычно и запомнилось маленьким посетителям.

Поход в музей у многих детей не вызывает энтузиазма и ассоциируется со скукой, но благодаря интерактиву, они получают не только знания, но и радостные эмоции и воспоминания. Ярким при-



мером выставок, с которых детям не хочется уходить, могут служить «88 зайцев» и «Мир солнечного детства». Для них были специально изготовлены шашки, пазлы и домино, оформленные с использованием изображений из коллекции Музея изобразительных искусств РК. Не только дети, но и родители активно вовлекаются в процесс игры — рисуют песком, собирают напольные пазлы. Очень познавательны и вместе с тем увлекательны «поисковые карточки». На них размещаются несколько фрагментов картин и дается задание по поиску произведений на их основе. Такие карточки хорошо стимулируют более внимательное и детальное рассматривание произведений и остаются на память

Чтобы о посещении музея остались не только впечатления, зачастую прямо на экспозиции проводятся небольшие тематические мастер-классы. Так на выставке «Как рождается искусство» посетителям предлагалось самостоятельно отпечатать линогравюру на настоящем типографском станке. Такой творческий опыт не мог оставить равнодушным, даже самого искусственного посетителя.

Практика музея показала, что востребован интерактив и на выставках, рассчитанных на взрослого посетителя. Хорошим дополнением к посещению музея становится просмотр документальных фильмов или слайдов с произведениями, более полно представляющих творчество художников. Для выставки, посвященной творчеству императрицы Марии Федоровны, была подготовлена уникальная игра. Она разработана так, чтобы в процессе прохождения, игрок не только познакомился с коллекцией картин, но и узнал неизвестные факты биографии царской семьи.

В интерактивных зонах музея все категории посетителей более активно вовлекаются в процесс познания искусства и взаимодействуют с представленными произведениями. Дети, ведущим видом деятельности которых является — игра, с удовольствием все трогают и рассматривают, самостоятельно проводят больше времени на экспозиции. А сопровождающие их взрослые, играя, могут вернуться в свое детство, найти общие темы для общения с ребенком. Возникает потребность приходить в музей снова и снова...



Использованная литература:

1. Аствацатуров, Г. О. Три уровня интерактивности мультимедийной разработки/Сайт
2. В помощь экскурсоводу: Сборник методических и справочных материалов. — М.: РМАТ, 1998. 4. Двурчанская, Н. Н. Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенций./Наука и образование: электронное научно-техническое издание. 2011. — № 4
3. О. В. Ванеева «Комплексное использование интерактивных технологий в рамках музейного пространства»/Сайт

Светлана Леонидовна Зубарева,
*заведующая ресурсным центром
Музея изобразительных искусств Республики Карелия*

ОПЫТ И СТРАТЕГИИ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ С РАССТРОЙСТВОМ АУТИЧЕСКОГО СПЕКТРА В МУЗЕЕ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНЫХ ИСКУССТВ РЕСПУБЛИКИ КАРЕЛИЯ

Аутизм является одной из самых распространенных причин инвалидности: по данным Всемирной организации здравоохранения, он есть у одного ребенка из 160 (данные на январь 2016 года). Потом этот ребенок становится подростком с аутизмом, а позже взрослым с аутизмом. Очень часто люди с расстройством аутического спектра вынуждены вести довольно замкнутый образ жизни. Многие из них с удовольствием ходили бы в театры, музеи, на выставки, но, к сожалению, не имеют возможности этого сделать. И вот почему.

Взрослые и дети с аутизмом не могут пойти в музей или другое культурное учреждение так же легко, как мы с вами, из-за сложностей в поведении, общении и сенсорном восприятии они нуждаются в особых условиях. Эти люди воспринимают звуки, запахи, цвета, прикосновения и вкусы не так, как мы. Очень часто их восприятие гораздо сильнее. Обычный шум в местах скопления людей может ощущаться ими как невыносимый грохот. Им труднее общаться, понимать правила окружающего мира. Каждая новая ситуация для них возможный повод для стресса. Незначительные изменения в привычной ситуации могут их напугать. Поэтому пространство для таких детей и взрослых нуждается в корректировке. При этом дети с аутизмом гораздо сильнее, чем их обычные ровесники, нуждаются в развитии социальных навыков, которые формируются в том числе и во время посещения общественных мест.

Поход в музей для ребенка с аутизмом — это часть терапии для него. Чтобы ребенок стал активным членом общества после окончания школы, он должен перенести навыки, усвоенные в школе, на такие общественные площадки, как музеи и библиотеки.