

Пархимович Ольга Геннадьевна,

*заведующая отделом культурно-образовательной работы
Государственного литературного музея Янки Купалы
(г. Минск, Республика Беларусь)*

Инновационные формы музейной коммуникации в практике музея (на примере проекта «У пошуках папараць-кветкі»)

В обществе сформировалось мнение о музее как заведении, основная цель которого — сохранение и изучение предметов старины, произведений искусства и их презентация. Музей не воспринимается как место, где можно отдохнуть, увидеть нечто необычное, интересное.

Современный музей не может работать исключительно в режиме информационной модели и предлагать своей аудитории традиционные экскурсии и лекции. В борьбе за своего посетителя музей все больше внимания придает интерактивным программам, но таким, которые соответствуют «музейным» требованиям, которые «развлекают, учат», способствуют самореализации личности, формируют систему ценностей, развивают практические способности и навыки самостоятельной работы.

В литературных музеях использование интерактивных форм работы с посетителями является особенно актуальным. Экспозиции музеев такого профиля обычно не отличаются большими размерами и значительно не изменяются в течение многих лет.

Основная цель проекта интерактивной игры-викторины «У пошуках папараць-кветкі» — пробуждение интереса к личности и творческому наследию Янки Купалы, национальной истории и народным традициям; формирование положительного образа музея в сознании посетителей; усиление эмоционального воздействия и раскрытие информационного потенциала экспозиции музея.

Главные задачи:

- популяризация Купаловского наследия;
- притяжение большего количества посетителей разных возрастных категорий;
- включение литературного музея в туристические маршруты.

В реализации проекта участвовали сотрудники отдела культурно-образовательной работы Государственного литературного музея Янки Купалы.

Разработчики исходили из того, что ключевым элементом любого музейного действия всегда остается музейный предмет, а интерактивный проект должен предусмотреть возможность добровольной, а не навязанной активности со стороны посетителей. Проект планировался современным по форме, интересным и активным по содержанию, с главным источником вдохновения и новых знаний — музейным предметом, как основным средством музейной коммуникации.

Не менее важно и то, что проект дал посетителю возможность управлять ходом обучения, получать необходимую информацию, делать открытия и не бояться при этом ошибиться.

В основе игры находится поиск. Участникам предлагаются путеводители с вопросами, ответы на которые они могут отыскать в музейной экспозиции. Поиск активизирует мыслительную деятельность посетителя, побуждая обратиться к личному багажу полученных знаний, жизненному опыту, предусматривает эмоциональный подъем, который обеспечивается моментом самостоятельного открытия. Вопросы, сформулированные развернуто, с элементами рассказа об эпохе, биографии Янки Купалы, его творчестве, увеличивают знания каждого участника игры, который получает новую информацию путем поиска и открытия.

Участники заинтересованы в активном поиске, так как игра предусматривает момент соревнования: определяются победители, которым вручается памятный приз. При этом игра учит творческому сотрудничеству, так как участники осуществляют свое исследование в мини-группах по два-три человека. Отношения внутри такой импровизированной команды оживляют процесс поиска, поддерживают интерес к игре, развивают навыки организации совместных действий, закрепляют взаимоотношения. Чтобы обеспечить комфортное эмоциональное состояние участников, каждому вручается символическая «папараць-кветка», сделанная в технике оригами. Создает атмосферу праздника и ведущая игры — Павлінка (сотрудница музея в белорусском национальном костюме).

Во время подготовительного этапа стояла ответственная задача по отбору материалов, которые определяют направление поиска. Игра не заменяет экскурсию по своей информационной насыщенности, но вопросы подобраны таким образом, чтобы привлечь внимание посетителей прежде всего на наиболее важные факты жизни, творчества Янки Купалы, показать его как реального, живого человека в сложной взаимосвязи самых разнообразных жизненных обстоятельств.

Интерактивный проект складывается из четырех уровней прохождения, объединенных характером экспонатов: «Рэч распавядае пра эпоху» (предметы), «Мілья вобразы» (художественные работы), «Фотакалейдаскоп» (фотографии), «Яго вялікасьць Слова» (книги и рукописи). Для каждого уровня разработан соответствующий путеводитель.

Первый уровень — самый простой. Предметы, размещенные на экспозиции, либо сами являются ответом на вопрос, либо имеют подсказку — информацию, которая является ключом к разгадке. В путеводителе размещены подсказки

о нахождении необходимых экспонатов. Это позволяет предложить игру даже детям младшего школьного возраста. Для других категорий посетителей данный уровень исполняет роль ориентационного — участники знакомятся с принципами размещения экспонатов в музейной экспозиции.

Второй уровень «Міля вобразы» знакомит посетителей с произведениями художественной Купалианы, предоставленными на экспозиции, это живописные полотна, гравюры, зарисовки, скульптура. Вопросы путевода ориентированы на изучение произведения, поиск деталей, которые предусматривают подробное изучение каждого произведения участниками игры. Ряд вопросов размещает информацию, которая рассказывает об истории создания той или другой работы либо тех моментов жизни и творчества Янки Купалы, которые вдохновили художников на создание их произведений.

Третий уровень посвящен работе с фотографиями, которые находятся на экспозиции. Ряд вопросов, как и в путеводителе предыдущего уровня, рассчитан на их внимательное и детальное изучение. Развернутые формулировки помогают подчеркнуть связь того или иного события, зафиксированного фотографом, с жизнью поэта, его окружением, исторической эпохой. Второй и третий уровни по сложности равнозначные, и их последовательность можно при необходимости варьировать.

Четвертый уровень «Яго вялікасць Слова» — самый сложный из предложенных участникам, так как предусматривает обращение не только к книгам, но и к автографам Янки Купалы. Этот уровень предлагается студенческим группам и взрослым посетителям. Внимание участников обращено прежде всего на этапные и хрестоматийные произведения поэта; вопросы иллюстрируют связь литературного произведения с жизнью определенных людей, с событиями эпохи, знакомят с творческим процессом.

Порядок вопросов в каждом путеводителе варьируется, чтобы в процессе игры участники не препятствовали друг другу. Каждая игра по уровню сложности подбирается в соответствии с уровнем конкретной группы посетителей. Кроме ведущей («Павлинка»), в игре принимают участие другие сотрудники музея («Знатоки»), которые помогают участникам сориентироваться в экспозиции, определять направление поиска.

Все герои и детали игры прямо или опосредованно связаны с народным поэтом. Павлинка — главная героиня одноименной комедии Купалы, которая стала визиткой Национального академического театра имени Янки Купалы в Минске. «Папараць» — цветок, фольклорный образ, связанный с народной традицией празднования ночи Ивана Купалы, которая тоже стала символом творческого наследия поэта, который выбрал творческий псевдоним, ориентируясь на купальские традиции, и сделал купальскую обрядовую символику одним из сквозных образов своей поэзии.

Игра, разработанная и апробированная в марте 2011 г., пользуется популярностью у посетителей разных возрастных категорий. С сентября 2011 г. игра-викторина введена в филиале музея «Вязьнка».

Для проведения игры в филиале разработан ряд новых вопросов с учетом другого экспозиционного пространства. Поиск вышел из музейных стен на территорию музея-заповедника. Вопросы углубляют знакомство посетителей с Вязынкой как родиной поэта Янки Купалы, а также подчеркивают богатую историю этого места, содержат сведения о жизни белорусской деревни, фольварков в конце XIX — начале XX вв. Для посетителей был разработан путеводитель как с более простыми вопросами, так и с заданиями повышенной сложности.

С апреля 2012 г. сотрудники филиала Национального музея Республики Татарстан Музея-квартиры Янки Купалы в поселке Печищи присоединились к проведению игры-викторины «У пошуках папараць-кветкі».

В процессе работы был выявлен потенциал данного интерактивного проекта — служить органическим слагаемым более масштабных интерактивных мероприятий и акций, которые проводит Государственный литературный музей Янки Купалы как самостоятельно, так и в партнерстве с другими организациями. Совместно с общественной организацией «Федерация приключенческих гонок» в 2011—2012 гг. проведены спортивно-массовые акции-соревнования по городскому ориентированию «Отрыв». Первая акция была приурочена к 129-летию со дня рождения народного поэта Беларуси Янки Купалы и проходила 9 июля 2011 г. в ночное время в 2 этапа: игра-викторина «У пошуках папараць-кветкі» стала одним из этапов. В 2012 г. похожая спортивно-массовая акция прошла 29 апреля 2012 г., и в ней участвовали семьи и корпоративные команды. В сентябре 2011 г. игра-викторина стала основой для разработки совместного проекта литературных музеев г. Минска «Музейныя хованкі» («Музейные прятки»), ориентированного на семейного посетителя.

В феврале 2012 г. на основе игры-викторины «У пошуках папараць-кветкі» была организована музейная акция «Падарожжа для закаханых», приуроченная ко Дню Святого Валентина.

В итоге реализации проекта аудитория заведения ежегодно увеличивается. В 2010 г. — 95 718 посетителей, в 2011 г. — 105 806 посетителей, в 2012 г. (январь — сентябрь) — 92 936 посетителей. А молодежная аудитория увеличилась почти вдвое. В совместных проектах и акциях приняли участие: «Отрыв» — 330 человек в 2011 г., 520 человек — в 2012 г.; «Музейныя хованкі» — 147 семей.

Внедрение новых форм работы в культурно-образовательную деятельность подтвердило свою актуальность и целесообразность. Во время участия в новых музейных проектах посетители знакомятся с коллекциями музея, реализуют свою творческую энергию, потребность в рекреации, в отношениях с людьми, в культурно насыщенном отдыхе. Культурные проекты создают атмосферу праздника, позволяют оживить в восприятии страницы нашего прошлого, приблизить его к современности, заставляют начать самостоятельный поиск новых ценностей неиссякаемой сокровищницы национальной истории и культуры.