

Дмитренко В. І. Історія впровадження анімаційних технологій в практику музеїв м. Полтава. *Гілея: науковий вісник*. 2020. Вип. 158 (№10). Ч. 1. Історичні науки. С. 21-24.

УДК 069.1(477.53-25):004.928

Віта Іванівна Дмитренко

кандидат історичних наук, старший викладач кафедри культурології та методики викладання культурологічних дисциплін Полтавського національного педагогічного університету імені В. Г. Короленка

(Україна, Полтава)

e-mail vitapoltava79@gmail.com

ORCID <https://orcid.org/0000-0002-9005-2263>

Vita Ivanivna Dmytrenko

Candidate of Historical Sciences, Senior Lecturer of the Department of Cultural Studies and Methods of Teaching Cultural Studies, Poltava V.G. Korolenko National Pedagogical University.

(Ukraine, Poltava)

e-mail vitapoltava79@gmail.com

**ІСТОРИЯ ВПРОВАДЖЕННЯ АНІМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В
ПРАКТИКУ МУЗЕЇВ М. ПОЛТАВА
HISTORY OF INTRODUCTION OF ANIMATION TECHNOLOGIES INTO
THE PRACTICE OF MUSEUMS OF POLTAVA**

У статті проаналізовано головні форми анімаційних технологій, які застосовуються в музейній діяльності. Встановлено, що вони починають виникати й активно впроваджуватися в практику роботи музеїв світу з 70-х років ХХ століття. З'ясовано, що музеї м. Полтава найчастіше використовують такі анімаційні технології як: театралізації, пізнавальні ігри та квести, творчі майстерні, спеціальні екскурсії та історичні реконструкції. Повноцінне застосування таких технологій у музеях міста датуємо

двотисячними роками, хоча, спорадично вони використовувалися ще з кінця 70-х років XX століття.

Ключові слова: анімація, дозвілля, історична реконструкція, квест, музей, музеї м. Полтава.

The article analyzes the main forms of animation technologies used in museum activities. It is established that they begin to appear and are actively introduced into the practice of museums around the world from the 70's of the XX century. It was found that the museums of Poltava most often use such animation technologies as: theatrical performances, cognitive games and quests, creative workshops, special tours and historical reconstructions. The full use of such technologies in the city's museums dates back two thousand years, although sporadically they have been used since the late 70's of the XX century.

Key words: animation, leisure, historical reconstruction, quest, museum, museums of Poltava.

Постановка проблеми. Останніми роками серед науковців, які займаються дослідженням повсякденного життя людини, зріс інтерес до вивчення дозвілля та дозвіллевих практик. Їх аналіз, серед іншого, передбачає студіювання технологій, котрі використовують заклади культури для надання людині можливості відпочити та розважитися. Традиційною інституцією, котра дозволяє цікаво та змістовно провести вільний час в XX-XXI столітті є музеї. Законодавство, що регулює їхню роботу, вказує, що популяризація музейних предметів і музейних колекцій та залучення громадян до надбань національної та світової культурної спадщини є першочерговими напрямками діяльності музеїв [3]. Одним із значень терміну «популяризація» є розповсюдження чогонебудь, намагання зробити що-небудь широко відомим. Зрозуміло, що технології, котрі застосовуються для такої діяльності не є сталими. Тож без розгляду змін у них складно збагнути механізми організації дозвілля та проаналізувати яким чином вони впливають на кількісний і якісний склад відвідувачів та роботу самих музейних закладів.

Коли в музеї зберігаються справді рідкісні та унікальні експонати їхнє рекламування не потребує спеціальних зусиль, зацікавлені люди самі прагнуть

побачити їх. Коли ж похизуватися ексклюзивною річчю музею не може, то зацікавити відвідувачів можна неординарними способами знайомства з експозицією. Для цього використовують анімаційні технології. Анімація в діяльності музеїв вважається інноваційною технологією. Втім, питання про час її виникнення та поширеність є дискусійним.

Аналізові анімаційної діяльності присвячені наукові дослідження С. І. Байлика, Т. І. Гальперіної, Л. І. Горбенко, С. М. Килимистого, О. М. Кравця, Л. В. Курило та ін. Проте, далеко не всі аспекти анімаційної діяльності в музеях проаналізовані повною мірою. Зокрема, маловивченою є історія регіонального досвіду впровадження анімаційних технологій в Україні. Без з'ясування цього питання складно встановити поширеність дозвіллевих практик серед населення.

Метою дослідження є вивчення історії впровадження анімаційних технологій в практику роботи музеїв міста Полтава. Згідно з нею, сформульовані наступні **завдання**:

- проаналізувати основні види анімаційних технологій, що використовуються в музеї;
- дослідити практику поширення таких технологій на прикладі музеїв м. Полтава.

Виклад основного матеріалу. Переважна більшість дослідників визначає анімаційну діяльність як особливий вид соціально-культурної діяльності, котра здійснюється на основі поєднання соціологічних, педагогічних, психологічних, мистецьких, культуротворчих технологій та спрямована на подолання відчуженості між суб'єктом і об'єктом, забезпечення повноцінного відпочинку на основі сприйняття, засвоєння й творчого переосмислення цінностей культури [15, с.17].

Фахівці, зазвичай, виокремлюють такі види анімаційної діяльності:

- рухова анімація (задовольняє природну потребу людини перебувати в русі, відновлювати сили завдяки фізичним вправам);
- емоційна анімація (задовольняє потребу у відчутті нового, невідомого, неочікуваного, дозволяє відчувати себе причетним до події чи особи);

- культурна анімація (задовольняє потребу у духовному розвитку через залучення до культурно-історичних пам'яток, сучасних проявів культури регіону, народу, цивілізації);

- творча анімація (задовольняє потребу в творчості, демонстрації своїх здібностей та встановленні контактів з людьми через спільну творчість);

- комунікативна анімація (задовольняє потребу в спілкуванні з новими людьми, у відкритті внутрішнього світу людини й пізнанні себе через спілкування).

Втім, у практичній площині жодна з них не відбувається сама по собі. Зазвичай, всі перелічені види анімаційної діяльності реалізуються в комбінації. Хоча зрозуміло, що різні заклади культури будують свою діяльність на тому чи іншому виді й поєднують їх залежно від специфіки своєї роботи. Такими ж різноманітними є й технології, з допомогою яких реалізується анімаційна діяльність. У музеях основними анімаційними технологіями є:

- театралізації – введення елементів сценічної вистави в екскурсію;
- нестандартні екскурсії з елементами шоу, розраховані на невелику за кількістю цільову аудиторію (екскурсія музеєм для молодят у день весілля тощо);

- пізнавальні ігри, передовсім музейні квести – спортивно-інтелектуальні змагання, основою яких є пошук за найкоротший час певного місця чи предмету шляхом послідовного виконання заздалегідь підготовлених завдань;

- історичні реконструкції та етно-фестивалі, підчас яких шляхом використання методу рольової гри чи експерименту відбувається вивчення та відтворення матеріальної й духовної культури історичної епохи;

- арт-клуби і творчі майстерні, що об'єднують зацікавлених у мистецтві та літературі людей, використовуючи при цьому музей і його експозиції як своєрідне тло для творчої діяльності;

- online-заходи, в яких широко використовуються сучасні технології, за допомогою яких експонати музею «оживають» у віртуальному просторі, а відвідувачі мають змогу перенестися в іншу реальність.

На думку В. Дулікова, музейна анімація виконує низку завдань, які її найкраще маркують. До них дослідник відносить такі:

- зацікавити відвідувачів експозицією музею;
- підняти емоційний тонус екскурсантів;
- створити уявний місток між екскурсійними об'єктами і відвідувачами;
- забезпечити можливість поринути в атмосферу епохи;
- дозволити екскурсантам реалізувати свій творчий потенціал [2, с.100].

Зародження ідеї «оживити» музейні експонати і виставковий простір за допомогою анімаційних технологій пов'язують з живими скульптурами епохи модерну та скандальними перформансами дадаїстів, організованими на виставці в Парижі 1921 року. Саме там, у виставковій залі, Андре Бретон робив вигляд, що підсвічує експонати, запалюючи сірники, а Луї Арагон супроводжував дійство, імітуючи котяче нявчання [5]. З того часу театралізація стає частиною виставкового показу, щоправда, виключно творів «сучасного» мистецтва.

Масове впровадження театралізації в практику діяльності музеїв, як і використання технологій історичної реконструкції та етнографічних фестивалів, датують сімдесятьма роками ХХ століття. В дев'яностих роках минулого століття до цього переліку додається ще одна комбінована анімаційна технологія під узагальнюючою назвою – «Ніч у музеї». Вона базується на можливості оглянути музейні колекції вночі. Вперше така акція була проведена в Берліні у 1997 році, проте, міжнародного розголосу вона набула після 1999 року, коли її влаштували у Франції. Організатором виступило Міністерство культури і комунікацій, приурочивши її до Міжнародного дня музеїв. Саме після цього подібні заходи набули європейських масштабів. В Україні такий вид анімаційної діяльності вперше започаткував Дніпропетровський національний історичний музей ім. Д. І. Яворницького у 2005 році, підготувавши виставку «Людина і степ» [1].

Зауважимо, що крім нестандартних екскурсій в нічному освітленні в рамках реалізації цієї технології, відвідувачам також пропонують театралізацію, майстер-класи, виставки «живих» картин, арт-квести, перегляди спеціально

підібраних фільмів, тематичні концерти, інтерактивні ігри, перформанси, тихі дискотеки тощо [11].

З 90-х років XX століття, в анімаційній діяльності музеїв починають застосовуватися комп'ютерні технології. Наприкінці 1980-х років Міжнародна рада музеїв (International Council of Museums – ICOM) заявила про необхідність широкого впровадження інформаційних технологій у діяльність музеїв. У рамках проекту «Мо» (Multi-media Access to Europe's Cultural Heritage), розпочалася реалізація положень «Хартії про електронний доступ до культурної спадщини Європи», яка передбачає встановлення єдиного порядку створення електронних зображень і мережного доступу до них і пропагування електронного доступу до інформаційних ресурсів музеїв як доповнення до безпосередніх відвідувань музеїв і спосіб поширення у світі знань та уявлень про світову культурну спадщину [9, с.129].

У 1990 році європейський дослідницький центр розробив систему WWW (World Wide Web). Саме її використання призвело до появи в Інтернеті величезних за обсягом інформаційних ресурсів музейного характеру та породило таке явище як «віртуальний музей». Законодавцями моди в цифровій анімації стали такі музеї як: Ермітаж, Лувр, Метрополітен-музей. Утім, слід пам'ятати, що представлений ними продукт є дуже дорогим, створеним у результаті потужної фінансової підтримки з боку держави чи спонсорів із залученням кращих спеціалістів [12].

Отож, впровадження анімаційних технологій в практику діяльності музеїв світу відбувалося в декілька етапів. У 20-30-х роках XX століття використовувалися театралізації та перформанси. З 1970-х років театралізовані шоу, реконструкції, етнофестивали, творчі майстерні стають усталеними компонентами роботи музеїв. У 1980-90-х роках упроваджуються комплексні анімаційні технології, наприклад, «Ніч у музеї», та розпочинається використання комп'ютерної анімації. Констатуємо, що розробка нових анімаційних технологій музейної діяльності триває дотепер.

Використовують анімаційні технології в своїй роботі й музеї м. Полтава. Як і в світовій практиці, спочатку тут переважала театралізація. Піонером у її

застосуванні став Полтавський літературно-меморіальний музей В. Г. Короленка та музей-садиба І. П. Котляревського. Саме в них, починаючи з кінця 70-х років ХХ століття, в якості елемента екскурсії почали використовувати сценки за участю літературних персонажів. Однак, застосовувалися вони спорадично й переважно для цільової аудиторії – учнівської молоді. Наприкінці 1980-х та в 1990-х роках ця практика зійшла нанівець і її відродження відбулося вже на початку ХХІ століття. Наприклад, у музеї-садиба І. П. Котляревського відвідувачам пропонують сюжетно-тематичні екскурсії «В гостях на Івановій горі», зорганізовані у формі театралізованої вистави за участю Івана Котляревського та його літературних персонажів з пригощанням екскурсантів полтавськими галушками [6]. В Полтавському літературно-меморіальному музеї В. Г. Короленка, починаючи з 2000 року спорадично, а від 2013 року регулярно, втілюються в життя авторські анімаційні проекти, такі як: театралізована екскурсія «Машина часу на садибі Короленка», театралізований урок з елементами психологічного тренінгу «Шлях людини від темряви до світла» [14].

Тоді ж, у двотисячних у практику музейної діяльності входять квести, пізнавальні ігри та різноманітні творчі майстерні. Наприклад, у вже згаданому літературно-меморіальному музеї В. Г. Короленка регулярно проводяться науково-пізнавальна гра-квест «Скарби короленківської садиби», пізнавальна гра «Музейна школа». Діють майстер-класи з виготовлення короленківської ялинкової прикраси та іграшки. Багато заходів анімаційного характеру проводиться для дітей з інвалідністю [14].

Полтавський художній музей (галерея мистецтв) імені Миколи Ярошенка практикує проведення «Сімейної неділі». Наприклад, до Міжнародного дня захисту дітей обрали тему «Діти у мистецтві». Для дітей і батьків підготували спеціальний пригодницький квест, під час якого учасники мали віднайти у постійній експозиції живописні твори із зображенням дітей, а серед них – хлопчика у солом'яному капелюсі із чотириногим другом. Квесту передувала бесіда-презентація про особливості портретування дітей у різних стилях і

техніках. Організовано майстер-клас, де діти самі можуть спробувати намалювати портрет під керівництвом досвідченого педагога [10].

Практикують функціонування творчих майстерень та арт-клубів і в літературно-меморіальному музеї Панаса Мирного. Тут для бажаючих пропонується можливість пограти на фортепіано дружини письменника, окрім якої, на цьому музичному інструменті грали Марія Заньковецька та Леся Українка [4]. Також цей музей є платформою для різноманітних фольклорних дійств. Зокрема, з 2008 року звичними є фольклорне театралізоване дійство «Магічна ніч на Івана Купала», котре проходить на території подвір'я музею [7].

Анімаційну технологію історичної реконструкції використовує в своїй діяльності Державний культурно-історичний заповідник «Поле Полтавської битви». Вважається, що першу реконструкцію Полтавської битви свого часу провів Олександр Суворов, виконуючи розпорядження російської імператриці Катерини II. Втім, її навряд чи можна вважати предтечею сучасних історичних реконструкцій. Лише в 2009 році, з нагоди 300-річчя Полтавської битви, було організовано реконструкцію подій 27 червня 1709 року [13].

Наступна подібна акція відбулася 2019 року в рамках заходів, присвячених 310-й річниці укладення воєнно-політичного союзу між гетьманом Іваном Мазепою та шведським королем Карлом XII та роковинам Полтавської битви. Якщо в першому випадку до реконструкції були залучені фінансові та адміністративні можливості міської влади, то тепер саме музей організував і продемонстрував за допомогою членів клубу-реконструкцій «Полтавська баталія» фрагмент Полтавського бою. В рамках цього ж заходу відбувся показ і обговорення реконструкцій Полтавської битви в художніх фільмах. А для дітей та юнацтва було організовано квест на знання тогочасних подій [8]. Отож, відзначаємо певну послідовність у впровадженні цієї технології в діяльність музею. Проте, говорити про її систематичність і усталеність не доводиться.

Підсумовуючи вищевикладене, зробимо наступні **висновки**:

по-перше, анімаційна діяльність музеїв забезпечує не лише знайомство людини з експонатами і сприяє її інтелектуальному збагаченню, а й дозволяє

створити потужний емоційний фон такого сприйняття, що безумовно сприяє популяризації культури на чуттєвому, емоційному рівні тож їх вивчення важливе для розуміння та дослідження стосунків між відвідувачами й музейними установами;

по-друге, до головних форм анімаційних технологій, що застосовуються в музейній діяльності належать: історичні реконструкції, квести, нестандартні екскурсії з елементами шоу, театралізації, пізнавальні ігри, спеціальні види екскурсій, online заходи, творчі майстерні. Вони починають виникати й активно впроваджуватися в практику роботи музеїв світу з 70-х років XX століття. Втім, їхній перелік не є вичерпним і в повсякденній практиці спостерігається паралельне використання декількох із них;

по-третє, серед музеїв Полтави найбільш уживаними є такі анімаційні технології як: театралізації, пізнавальні ігри та квести, творчі майстерні, спеціальні екскурсії з елементами шоу та історичні реконструкції. Вони стають відомі полтавським музейникам наприкінці 70-х років XX століття, втім, широко входять в повсякденну практику музейної діяльності лише з двотисячних років.

Список використаних джерел

1. Дніпропетровський національний Історичний музей ім. Д. І. Яворницького : сайт музею. URL: [http:// museum.dp.ua/museumreload.html](http://museum.dp.ua/museumreload.html)

2. Дуликов В. З. Социальные аспекты культурно-досуговой деятельности за рубежом. Москва: МГУК. 1999. 109 с.

3. Закон України «Про музеї та музейну справу». URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/249/95-%D0%B2%D1%80#Text>

4. Літературно-меморіальний музей Панаса Мирного. URL: http://www.tourism.poltava.ua/muzei/Literaturno-memorialnij_muzej_Panasa_Mirnogo/

5. Луї Арагон – біографія. URL: <https://javalibre.com.ua/java-book/author/bio/25081>

6. Музей-садиба І. П. Котляревського. URL:
http://www.tourism.poltava.ua/muzei/Muzej-sadiba_I_P_Kotlyarevskogo/
7. Полтавський літературно – меморіальний музей Панаса Мирного. URL:
http://poltavahistory.inf.ua/hisp_u_117_5.html
8. Реконструкція Полтавської битви: задоволення отримали дорослі і діти. URL:
<https://poltava365.com/rekonstrukciya-poltavskoi-bitvi-zadovolennya-otrimali-doro.html>
9. Рутинський М. Й. Стецюк О. В. Музеєзнавство: навчальний посібник. Київ: Знання. 2008. 428 с.
10. Сімейна неділя у Полтавському художньому музеї. URL:
http://www.kultura-poltava.gov.ua/novyny/64173935_simejna-nedilya-u-poltavskomu-hudozhnomu-muzei/
11. Україна приєдналася до акції Ніч музеїв. URL:
<http://news.bigmir.net/entertainment/278192>
12. Черченко О. Світові та українські музеї в умовах інформаційно-комп'ютерного суспільства. // Історико-географічні дослідження в Україні: Зб. наук. пр. 2004. Вип. 7. С. 146-160.
13. Шведів під Полтавою розбили за 30 хвилин. URL:
https://www.telegraf.in.ua/around/8879-shvedi_8879.html
14. Як відзначають Міжнародний день музеїв у Полтаві: полтавка про роботу в музеї В.Г. Короленка. URL: <https://www.0532.ua/news/2763212/aktivznacaut-miznarodnij-den-muzeiv-u-poltavi-poltavka-pro-robotu-v-muzei-vg-korolenka>
15. Ярошенко Н. Н. Социально-культурная анимация. Москва: МГУКИ. 2005. 126 с.

References

1. Dnipropetrovs'kyu natsional'nyy Istorychnyy muzey im. D. I. Yavornyts'koho : sayt muzeyu. URL: [http:// museum.dp.ua/museumreload.html](http://museum.dp.ua/museumreload.html)
2. Dulykov V. Z. Sotsyal'nye aspekty kul'turno-dosuhovoy deyatel'nosty za rubezhom. Moskva: MHUK. 1999. 109 s.

3. Zakon Ukrainy «Pro muzeji ta muzeynu spravu». URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/249/95-%D0%B2%D1%80#Text>
4. Literaturno-memorial'nyy muzey Panasa Myrnoho. URL: http://www.tourism.poltava.ua/muzei/Literaturno-memorialnij_muzej_Panasa_Mirnogo/
5. Muzey-sadyba I. P. Kotlyarevs'koho. URL: http://www.tourism.poltava.ua/muzei/Muzej-sadiba_I_P_Kotlyarevskogo/
6. Rekonstruktsiya Poltavs'koyi bytvy: zadovolennya otrymaly dorosli i dity. URL: <https://poltava365.com/rekonstruktsiya-poltavskoyi-bitvi-zadovolennya-otrimali-doro.html>
7. Simeyna nedilya u Poltavs'komu khudozhn'omu muzeji. URL: http://www.kultura-poltava.gov.ua/novyny/64173935_simejna-nedilya-u-poltavskomu-hudozhnomu-muzei/
8. Ukraina pryednalasya do aktsiyi Nich muzeyiv. URL: <http://news.bigmir.net/entertainment/278192>
9. Yak vidznachayut' Mizhnarodnyy den' muzeyiv u Poltavi: poltavka pro robotu v muzeji V.H. Korolenka. URL: <https://www.0532.ua/news/2763212/ak-vidznacaut-miznarodnij-den-muzeiv-u-poltavi-poltavka-pro-robotu-v-muzei-vg-korolenka>
10. Yaroshenko N. N. Sotsyal'no-kul'turnaya anymatsyya. Moskva: MHUKY. 2005. 126 s.
11. Cherchenko O. Svitovi ta ukrayins'ki muzeji v umovakh informatsiyno-komp'yuternoho suspil'stva. // Istoryko-geohrafichni doslidzhennya v Ukraini: Zb. nauk. pr. 2004. Vyp. 7. S. 146-160.
12. Rutyns'kyi M. Y. Stetsyuk O. V. Muzejeznavstvo: navchal'nyy posibnyk. Kyiv: Znannya. 2008. 428 s.
13. Luyi Arahon – biografiya. URL: <https://javalibre.com.ua/java-book/author/bio/25081>
14. Shvediv pid Poltavoyu rozbyly za 30 khvylyn. URL: https://www.telegraf.in.ua/around/8879-shvedi_8879.html
15. Poltavs'kyi literaturno – memorial'nyy muzey Panasa Myrnoho. URL: http://poltavahistory.inf.ua/hisp_u_117_5.html