

модернизации читального зала технической литературы, информационного центра электронных ресурсов. Библиотечная среда должна стать центром коммуникации всех категорий читателей и сотрудниками библиотеки.

Список литературы

1. Джерелиевская, И.К. Библиотека как социокультурное пространство/ И.К. Джерелиевская // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. – 2016. – № 2 (46). – С. 154-169.
2. Матвеева, Е.А. Библиотека как институт культуры общества / Е.А. Матвеева // Омский научный вестник. – 2003. – С.49-53.
3. Сербина, Г.Н. Библиотека, ориентированная на пользователя: опыт обновления пространства Научной библиотеки Томского государственного университета / Г.Н. Сербина, А.В. Васильева // Библиосфера. – 2017. – № 4. – С. 119-123.
4. Хафизов, Д.М. Научная библиотека вуза как культурно-просветительский центр / Д.М. Хафизов, С.Г. Смолина // Библиосфера. – 2017. – № 1. – С. 52-57.
5. Яблокова, И.В. Пространство библиотеки/ И. В. Яблокова// Библиотеки вузов Урала. – 2014. – № 13. – С. 116-125.
6. Bennett, S. Libraries and learning: a history of paradigm change / S. Bennett // Libraries and the Academy. – 2009. – Vol. 9, No 2. – P. 181-197.

УДК 001+069

Л.С. Михеева

Инновации в выставочной деятельности как фактор конкурентоспособности учреждений культуры

Учреждения культуры – это государственные (в том числе ведомственные) и муниципальные музеи, архивы, библиотеки и иные научные, образовательные, зрелищные и просветительские предприятия, учреждения и организации, осуществляющие свою деятельность в сфере образования, науки и культуры.

Музей определяется как исторически обусловленный многофункциональный институт социальной памяти, посредством которого реализуется общественная потребность в отборе, сохранении и репрезентации специфической группы культурных и природных объектов, осознаваемых обществом как ценности, подлежащие передаче из поколения в поколение [3].

В конце XX-нач. XXI вв. можно было наблюдать снижение количества посетителей в российских музеях. Это было связано, во-первых, с экономическими трудностями, переживаемыми населением страны, во вторых с повсеместным распространением информационно-коммуникативных технологий, которые расширили возможности проведения досуга и, таким образом, выступили в качестве конкурента культурных учреждений.

Постепенно работники музеев осознали, что если они желают эффективно конкурировать на рынке досуга, добиваться внимания туристов, создавая дополнительные возможности для образовательной и культурно-просветительской деятельности, то у них не остается иного выбора, как начать внедрение новых технологий в деятельность музеев.

Сегодня музей в полной мере ощущает необходимость конкурентных преимуществ в борьбе за место в системе досуга, связанной с организацией свободного времени потенциальных посетителей музея. Современное общество ориентировано на «потребителя». Термин этот стал употребляться в практике и теории музейного дела за рубежом наряду с традиционным — «посетитель». Для того чтобы в огромном, насыщенном пространстве рынка свободного времени, предоставляемом потребителю учреждениями социально-культурной сферы и средствами массовой информации, музей нашел свое место, своего посетителя, ему приходится быть гибким и мобильным, вбирать в себя новые достижения научно-технического прогресса. Музейное дело стоит на пороге превращения его в динамично развивающуюся отрасль науки, искусства, бизнеса и культуры.

Инновационный подход к пониманию роли музеев и их деятельности распространяется в зарубежных странах, начиная с 1990-х годов. Так, музеи теперь функционируют как культурно-просветительские центры, выступающие площадкой для диалога широкого круга специалистов: музейных кураторов, дизайнеров, художников, архитекторов, фотографов, ученых и т. д.

Современное информационное общество требует переосмысления традиционного взгляда на музейные и выставочные учреждения. Современный потребитель готов тратить свое время только на лучшие предложения. В связи с этим в последние годы в музейной практике сформировался принципиально новый подход к использованию современных средств презентации информации. С помощью новых технологий можно сформировать развитую информационно-коммуникационную структуру, которая подразумевает компьютеризацию и информатизацию музея, а также систему постоянно действующих коммуникативных связей и информационного обмена между всеми участниками социально-культурной деятельности (государством, музейным сообществом, посетителями и т. д.) [2].

Музеи и выставочные комплексы активно оснащаются инновационными и компьютерными технологиями, которые открывают для них новые возможности – как с точки зрения сохранения коллекций, так и при работе с целевой аудиторией. На Западе открывается много частных тематических музейных проектов, которые привлекают большое внимание публики своим интерактивным контентом. Например, музей братьев Гримм в Касселе (Германия), который, в буквальном смысле слова, погружает своих посетителей в мир великих сказочников. Есть зал, в котором можно послушать аудиокниги на своем языке. Экспозиция в музее не ограничивается сказками. Одним посетителям, безусловно, придется по душе прялка, что превращает

солону в золото, или игральный кубик, с помощью которого можно собрать пазл по мотивам какой-нибудь волшебной истории.

Или, например, Музей сновидений Зигмунда Фрейда (Санкт-Петербург) с помощью специальной стеклянной рамки анимированные фигуры и объекты разыгрывали спектакли на поверхности музейных экспонатов. Так представлен метод свободных ассоциаций Зигмунда Фрейда в действии. В инсталляции в Музее-квартире Елизаровых (Санкт-Петербург), художник Варвара Шаврова через историю своей семьи, представленной в виде реального тканного полотна, рассказала историю Европы XX века: войны, бедность, глобальные миграции, проблемы беженцев, перераспределение власти и возникновение нового миропорядка, сломанные судьбы целых поколений. Такие метафоры дают посетителям шанс на новое понимание мира, осмысление его через то, что еще недавно было жизнью их предков.

Сегодня пространства музеев представляют собой не только выставочные залы, но и площадки для поп-ап перформансов и театральных действий. Так например, залы Мультимедиа Арт Музея (Москва) служат сценой для представлений режиссера Роберта Лепажя «Ночь в библиотеке», где посетителям выдают специальное оборудование — очки и наушники, предоставляя возможность поучаствовать в виртуальной экскурсии-путешествии по ведущим библиотекам мира. Все это проходит в рамках театрального фестиваля «Территория» и привлекает разную аудиторию. На «сеанс» приходят как молодые люди, так и зрелая публика.

Приведем несколько примеров ситуации равноправия, экспозиционной равновесности материальных и виртуальных объектов:

- картина Маковского К.Е. «Воззвание Минина Нижегородцам» и аудиозапись шума толпы на площади и колокольного звона (Художественный музей, Нижний Новгород);

- музыкальный инструмент и его звучание (Музей музыки, Стокгольм; Дом музыки, Вена);

- чучело птицы и запись ее пения (Дарвиновский музей, Москва);

- наряд шамана и видеозапись ритуального танца (Музей этнологии, Лейден);

- форма и снаряжение знаменитого хоккеиста и фрагмент матча с его участием (Музей хоккея, Торонто).

Наиболее интересна ситуация, когда подлинный материальный объект не может быть представлен в экспозиции, и мультимедиа принимает на себя его функции. Все это может быть показано и с помощью традиционных средств (макеты, схемы и т.п.), но современные средства презентации объекта оказываются в данном случае не менее зрелищными. Подобная практика использования мультимедиа широко распространена в естественнонаучных, технических музеях, а также в музеях художественного и исторического профиля [2].

Внедрение мультимедийных и интерактивных технологий в музейное пространство – тема, все больше набирающая популярность. Музей, вставший на путь использования мультимедиа-технологий, не всегда оказывается

доволен результатами этого выбора. В основном недовольство возникает из-за ошибок, которые проистекают из не совсем верного сценария применения мультимедиа, из-за восприятия технологических средств как самоцели, а не как инструмента. Важно, чтобы мультимедийные средства работали на результат, а не являлись модной декорацией в музейном интерьере [1].

Внедрение интерактивных объектов в музеи помогает усилить эмоциональное впечатление посетителей. Например, различные интерактивные столы, в которых содержится не просто информация об экспонате, а его динамическое изображение. Рассмотрим различные примеры использования инноваций в выставочной деятельности.

Еврейский музей и центр толерантности (Москва). Прекрасно организованный, на мировом уровне, музей с очень интересной постоянной экспозицией, мультимедийными и интерактивными залами. Большой зал с панорамным экраном, на котором демонстрируются интервью и архивные видео военных лет. Расставлены рубки, из которых доносятся военные песни, стихи Евтушенко и симфония Шостаковича. В Зале памяти в полнейшей тишине на стенах вспыхивают имена погибших.

Музей человеческого тела (Нидерланды). Фасад музея, построенный в виде присевшего человека. Это в прямом смысле путешествие внутрь человека. Осмотр внутренностей «сидящего человека» начинается с колена — именно отсюда запускаются группы по 7–8 человек, которым предстоит совершить экскурсию через все органы и системы человеческого тела и завершить ее в отделе головного мозга. В «зале сердце» посетители буквально почувствуют себя потоком эритроцитов в 5D-кинотеатре со стереоскопическими очками.

Немецкий музей в Мюнхене. Музей естествознания и техники, является на сегодня крупнейшим подобным музеем в мире. Основной достопримечательностью музея является Центр новых технологий, где представлены несколько прогрессивных экспозиций и лабораторий. Посетители экспозиции, посвященной нано- и биотехнологиям, могут увидеть панорамные виды «нано-космоса», а лаборатория ДНК дает возможность поучаствовать в экспериментах в области генетики и геномной инженерии. Самое интересное, что эти лаборатории располагаются в макете летающей тарелки НЛО, которая находится над выставочным залом.

Мультимедийный исторический парк «Россия — моя история» в Нижнем Новгороде. Это выставочный проект, который рассказывает об истории России с древнейших времен до наших дней на языке современных технологий. География его площадок простирается от Южно-Сахалинска до Санкт-Петербурга, от Перми до Махачкалы и насчитывает более 15 городов. Информация здесь преподносится с помощью интерактивных экранов и книг, которые реагируют на прикосновение. Есть зоны, где можно присесть и посмотреть короткие документальные фильмы, выбрав интересующую вас тему. В парке расположены 5 экспозиций, с помощью которых можно стать не просто наблюдателем, но и настоящим участником событий истории России. Подобные проекты уже существуют в восьми городах России, Нижний Новгород стал девятым. Все они состоят из основной части, которая везде

одинакова, и дополнены региональным контентом. В планах создание таких исторических мультимедийных выставок еще в 16 городах России.

Можно сделать вывод, что использование техники (компьютеров, телекоммуникаций, мультимедийной и интерактивной техники и т.д.) позволяет создать дополнительные эффекты, которые словно «оживляют» экспонаты и позволяют с ними взаимодействовать. Синтетический подход выражается в параллельном использовании различных средств воздействия на органы чувств и сознание человека. Все это позволяет добиться максимального эффекта погружения и причастности к происходящему.

Таким образом, без развития коммуникативной функции, основанной на использовании современных технологий и ориентированной на посетителя, не может быть дальнейшего развития музеев и выставочных комплексов. Активное использование новых технологий в своей деятельности позволяет музеям по-новому раскрывать потенциал музейных предметов, активизировать творческие способности посетителя, развивать мотивацию на приобщение к отечественной и мировой культуре. Новые технологические возможности обеспечивают расширение целевой аудитории музея, формируют его имидж и, косвенно, инвестиционную привлекательность территории.

Все это создает предпосылки для понимания музея как мощного ресурса, интегрированного в хозяйственно-экономическую жизнь города, района, области, нацеленного на модернизацию общества.

Список литературы

1. Гончарик, Н.Г. Цифровые мультимедийные технологии – смысловые средства передачи информационного содержания / Н.Г. Гончарик// Проблемы создания информационных технологий: сб. науч. тр. – 2012. – Вып. 21. – С. 74-76.
2. Калачев, М.А. Новейшие технологии в музейном пространстве/ М.А. Калачев// Молодой ученый. – 2018. – № 6. – Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/192/48263>.
3. Шулепов, Э.А. Основы музееведения / Э.А. Шулепов. – М.: Едиториал УРСС, 2005. – 25 с.

УДК (008:504.75)+502.4

Е.А. Нистомлинова

Особо охраняемые природные территории как ресурс в системе формирования экологической культуры молодежи (на примере Керженского заповедника)

В системе непрерывного инновационного образования значительную роль могут сыграть особо охраняемые природные территории. Практически любые особо охраняемые территории в Российской Федерации наделены