

Список використаних джерел:

1. Івченко Л., Вакульчук О. Українські нотні видання 1923–1934 років у фондах Національної бібліотеки України імені В. І. Вернадського (інструментальна музика). – К.: Національна академія наук України, Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського, 2009. – 250 с.
2. Лагутенко О. Українська графіка ХХ століття : проблеми нового викладу історії // Сучасний стан українського мистецтвознавства та шляхи його подальшого розвитку. – К.: Академія мистецтв України, 2000. – С. 41-42.
3. Ляхов В. Очерки теории искусства. – Москва, 1971. – 122 с.
4. Фаворський В. Рассказы художника-гравера. – Москва, 1976. – 210 с.

Турчак Л.І.

кандидат мистецтвознавства, доцент,

Київський національний університет культури і мистецтв

СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ МУЗЕЙНОГО ПРОСТОРУ

Музеї в сучасному суспільстві розглядаються як невід’ємна складова соціокультурного простору. Музейна діяльність передбачає широкі контакти з громадськістю, і комунікативна функція набуває особливої ваги у взаємозв’язках музею та суспільства. Поряд із традиційними формами музейної комунікації, такими як експозиційно-виставкова, просвітницько-освітня, видавнича, в умовах інформаційно-технологічного розвитку з’являються сучасні способи взаємодії музею і суспільства, спрямовані на розширення сфери впливу закладів культури серед громадськості.

Останнім часом пильну увагу фахівців музейної галузі приділяють проблемні залучення до музейного поля більше відвідувачів. Зосередженість на музейних контактах сприяє підвищенню ролі музею у суспільному житті, посиленню його впливу на духовну сферу країни, враховуючи при цьому і економічний ефект від розгортання музейної комунікації [3].

Музеї все ширше використовують у своїй експозиційній та виставковій діяльності інноваційні комп’ютерні технології.

Мультимедійні комп'ютерні системи можна розглядати, як сучасний рівень подачі інформації відвідувачу. Вони забезпечують швидкий і зручний пошук інформації, можливість одночасної подачі різних типів інформації, показ матеріалів що ніколи не експонувались. Нові технології, забезпечують «занурення» відвідувача в ідею виставки, пояснюють концепцію експозиції, сприяють знайомству відвідувача не лише із колекціями одного музейного закладу, а й з матеріалами, що зберігаються в інших музеях [2].

Віртуальні галереї, виставкові зали стали альтернативою для митців, оскільки такі способи ознайомлення глядачів з власною творчістю значно розширюють кордони а відповідно і коло глядацької аудиторії.

Розробка комп'ютерної графіки і технологій віртуальної реальності дають можливість музеям викликати певні відчуття у відвідувача. Ці емоції включають високу ступінь взаємодії експонатів і відвідувача, вони є тими зачіпками, котрі підвищують глядацький інтерес і «занурюють» відвідувача в експозицію [1, с. 83].

Тому впровадження мультимедійних та інтерактивних технологій в музейний простір все більше цікавить дослідників та самих працівників музеїв.

На питання «Чи потрібно привносити техніку в простір музею?», звичайно, більшість відповість «так», єдиним побажанням буде те, щоб інформаційні технології були тим інструментом, який несе інформаційно-пізнавальний і вражаючий ефект.

Перед музейною сферою стоїть нелегке завдання: зберігати артефакти минулого, та орієнтуватися на сучасні потреби відвідувачів.

У художніх музеях увага відвідувача повністю зосереджена на предметі, головне, що може знадобитися відвідувачеві (за відсутності екскурсовода) – це додаткова інформація про експонат. Ця інформація може надаватись у вигляді мобільних додатків, або комфортних автоматизованих робочих місць, які містять у наочній формі всю передбачену працівниками музею інформацію про експозицію – для зацікавленого відвідувача, а також більш ігровий пізнавальний контент – для дитячої аудиторії [4].

Звичайно, все залежить від специфіки музею, на яку аудиторію розрахована та чи інша виставка. У науково-технічних, пізнавальних музеях, в музейно-інформаційних центрах, використання інтерактивних інсталяцій безпосередньо в експозиції, може бути доречним і захоплюючим для відвідувачів.

У музеях, які експонують твори мистецтва, особливо сучасні, дуже часто автори проєктів використовують відео проєкції, інсталяції, тим чи іншим чином залучають глядача до самого мистецтва.

Що стосується типу відвідування, то тут сценарії інтерактивних інсталяцій можуть відрізнитися для групового, сімейного та індивідуального відвідування [4].

В наш час музеї не такі як раніше, тепер вони пропонують нові можливості, це спричинено рядом фактів, які стосуються не лише розвитку технологій а і сучасними потребами суспільства, коли глядач може відвідати музей лише віртуально. Розглянути експонати можна, не покидаючи будинок, навіть скласти особистий маршрут по музею або поспілкуватися з експертом. Всі ці можливості забезпечує розвиток мобільних пристроїв, а також додатків для них.

Деякі установи не тільки показують свої колекції онлайн – вони дають можливість зробити віртуальну екскурсію по своїх залах і розглянути ті твори мистецтва, які вас цікавлять.

Так в період запровадження карантину музеї як в Україні так і в Світі змушені відмовитися від анонсованих подій, традиційного відвідування і перейти на дистанційну форму роботи.

Велика кількість відомих музеїв світу запропонували відвідати їх онлайн. В США це: Метрополітен-музей, Національна галерея мистецтв, Музей американського мистецтва Уїтні, Чиказький інститут мистецтв, Національний музей жіночого мистецтва, Національний музей природної історії, Білий дім, Національний музей ВПС США.

Франція – Лувр, Версаль, Каплиця Сент-Шапель. Великобританія – Британський музей, Британська галерея Тейт, Стоунхендж. Італія – Галерея Уфіці, Капітолійські музеї, Ватикан. Австрія – Музей історії мистецтв, Галерея Бельведер. Нідерланди – Музей Ван Гога, Іспанія – Театр-музей С.Далі. Німеччина – Національна галерея. Фінляндія – Аутенум Гельсінкі. Греція – Музей Акрополя. Австралія – Художня галерея Нового південного Уельсу. Нова Зеландія – Національний музей. Японія – Художній музей Кобе Юкари. Південна Корея – Національний музей Кореї. Росія – Ермітаж, Третьяковська галерея, Музей Михайла Булгакова.

Музеї України також долучаються до онлайн режиму – це Креснавчий музей (м. Вінниця), музей театру музики та кіно (м. Київ), Музей Івана Гончара (м. Київ), сподіваємось що цей перелік незабаром стане більшим [5].

Високі технології все більше проникають в культурний простір цей процес незворотної. Незалежно від специфіки музею, всі намагаються «йти в ногу з прогресом». Для відвідувачі, які захоплюються мистецтвом або іншими сферами, але не мають можливості багато подорожувати, давно існують віртуальні тури по музеях різних країн. Модний тренд – поєднувати мистецтво з атракціоном – довго викликав критичні відгуки, однак сьогодні він все більше використовуються в постійних експозиціях.

Музей як культурний проект має бути «трендовим» та враховувати динаміку розвитку інновацій і подій, що відбуваються в суспільстві у межах світу, а не тільки певної країни.

Таким чином, на сьогоднішній день, в епоху стрімкого прогресу і розвитку технологій, використання інновацій стає справжньою необхідністю для тих музейних закладів, котрі намагаються успішно конкурувати з іншими культурно-дозвілєвими та науково-дослідними центрами, залучати відвідувачів та успішно розвиватись.

Список використаних джерел:

1. Дукельський В. Ю. Віртуальний проект у просторі музею / В. Ю. Дукельський, А. В. Лебедев // Довідник керівника установ культури. – 2008. – № 1. – С. 83–84.
2. Знаменський А. В. Модернізація музейної діяльності / А. В. Знаменський // Довідник керівника установи культури. – 2003. – № 10. – С. 71.
3. Маньковська Р. Сучасні музейні комунікації та перспективи їх розвитку / Р. Маньковська // Краєзнавство. – 2013. – № 3. – С. 75-84.
4. Интерактивные и мультимедийные технологии в музее [Електронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.ascreen.ru/projects/type/more.php?id=32_ – Загл. с экрана.
5. Філатов В. Подорож не виходячи з дому: 39 музеїв світу, які можна побачити онлайн [Електронный ресурс]. – Режим доступа: <https://vn.20minut.ua/kul-tura/podorozh-ne-vihodyachi-z-domu-39-muzeyiv-svitu-yaki-mozhna-pobachiti> – Загол. з екрану.