

DOI: 10.31866/2410-1311.40.2022.269391

УДК 7.09:069.1:7.01/09:001.32(477.54)ННЦ ХФТІ

■ ПРЕЗЕНТАЦІЯ СУЧАСНИХ МУЗЕЙНО-МИСТЕЦЬКИХ ТЕХНОЛОГІЙ У СЕРЕДОВИЩІ МУЗЕЙНО-КУЛЬТУРНОГО КОМПЛЕКСУ «УКРАЇНСЬКИЙ ФІЗИКО-ТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ. ХАРКІВ»

■ Споденець Ірина Геннадіївна

■ *Кандидат культурології,*

ORCID: 0000-0003-0702-3806, e-mail: ira.rudavina25@gmail.com,

*Національний науковий центр «Харківський фізико-технічний інститут»,
вул. Академічна, 1, Харків, Україна, 61108*

■ Для цитування:

Споденець, І.Г. (2022). Презентація сучасних музейно-мистецьких технологій у середовищі музейно-культурного комплексу «Український фізико-технічний інститут. Харків». *Питання культурології*, (40), 332-339. doi: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.40.2022.269391>.

■ Анотація

Мета статті — на основі практичного досвіду реалізації інноваційного проєкту «За крок до лауреата» у відомчому науково-технічному музеї Національного наукового центру «Харківський фізико-технічний інститут» — музейно-культурному комплексі «Український фізико-технічний інститут. Харків» висвітлити особливості впровадження сучасних інтерактивних музейно-мистецьких технологій популяризації історико-культурної та наукової спадщини. Методологія дослідження. Обґрунтовано застосування методології практичного музеєзнавства, системного підходу та теоретико-експериментальних й емпіричних наукових методів, зокрема аналізу, синтезу, експерименту, спостереження. Наукова новизна. Уперше у вітчизняній музейній практиці запропоновано інноваційну стратегію модернізації музейно-культурного комплексу на основі співпраці зі стейкхолдерами та культурно-креативними індустріями. На реальних прикладах обґрунтовано імерсивний підхід щодо організації заходу та висвітлено практичні результати експериментування з уперше застосованою у вітчизняному музейно-культурному середовищі технологією Verbatim (документальний театр). Розкрито особливості застосування технології Storytelling (розповідь історій) і технології квесту. Апробація інтерактивних технологій дала змогу зруйнувати класичну павільйонно-експозиційну форму трансляції науково-технічної спадщини, модернізувати формат екскурсії й вивести її на новий рівень. Висновки. Інноваційна стратегія розвитку МКК УФТІ й система об'єднаних певним концептом інтерактивних музейно-мистецьких технологій, що створили специфічні (комфортні) умови для осучаснення музейного закладу відповідно до запитів особистості й суспільства та водночас максимально ефективного використання потенціалу й ресурсів зацікавлених у співпраці партнерів — якісно новий музейний продукт, який не має аналогів.

Ключові слова: музейно-мистецькі технології; науково-технічна спадщина; іммерсивний підхід; технологія Verbatim; технологія Storytelling

Вступ

В умовах стрімкого розвитку інноваційних технологій вітчизняні класичні науково-технічні музеї з тематичними експозиціями й традиційними засобами популяризації наукової спадщини втрачають здатність привернути увагу аудиторії, оскільки практично вже самі по собі є експонатами минулої епохи. Уміння вчасно переформуватися, розробити й реалізувати нову стратегію розвитку музею з урахуванням української специфіки, організувати ефективне виконання технічних завдань є важливим критерієм успішного функціонування сучасного музейного закладу та найбільш потрібною базовою навичкою для музейних працівників. Тому проблема пошуку новітніх стратегій і модернізації інструментарію комунікаційної взаємодії в музейному середовищі набула надзвичайної актуальності.

Однією з перспективних форм осучаснення вітчизняних науково-технічних музеїв убачаємо створення музейно-культурних комплексів, що функціонують на основі принципу партнерських взаємовідносин з представниками культурно-креативних індустрій і спільнотою науковців. Експериментальна взаємодія зацікавлених спільними інтересами партнерів із залученням інтерактивних музейно-мистецьких технологій сприятиме створенню якісно нового музейного продукту, орієнтованого на сучасне мислення й сприйняття. Однак у вітчизняній науковій літературі бракує праць, присвячених теоретичному осмисленню реалізованих інноваційних проєктів та ознайомленню з особливостями практичного використання мистецьких технологій у музейному середовищі.

Отже, виникла суперечність між потребою практичного впровадження в сучасне музейно-культурне середовище новітніх стратегій і технологій та відсутністю теоретичного осмислення означеної проблеми, чим і визначається актуальність тематики статті.

Аналіз наявних наукових праць, в яких розглянуто специфічні особливості інтерактивних музейних практик в Україні показав, що в них висвітлено переважно проблему сучасних інформаційних технологій, зокрема мультимедійних. Досліджень, присвячених осучасненню науково-технічних музеїв і реалізації інноваційних проєктів з використанням музейно-мистецьких технологій не виявлено. Однак вітчизняні науковці наразі займаються розробкою теоретичного підґрунтя в галузі мистецьких технологій. На їх публікації й спираємося у запропонованій статті. Так, аналізу можливостей технології Storytelling присвячено ґрунтовну працю М. Лівіна (2020). Концепцію Storytelling у процесі навчальної діяльності музею розглядає М. Васишин (2013, с. 301–312). У контексті новітніх практик сучасного українського музею технологію Storytelling згадує С. Кускова та О. Отземко (2019, с. 33–38). Особливості функціонування документального театру в театральній культурі сучасної України висвітлює О. Апчел (2012, с. 213–222). Технологію адаптації ігрових методів до неігрових процесів музейного простору в аспекті типології поведінки музейного відвідувача досліджує О. Зайченко (2017, с. 87–98). Поняття квесту як технології визначає

І. Сокіл (2014, с. 23–32). Досвід проведення квестів у скансенах України підсумовує Ю. Борисенко (2017, с. 189).

■ Мета статті

Метою цієї статті є ознайомлення з практичним досвідом упровадження інтерактивних музейно-мистецьких технологій в інноваційному середовищі музейно-культурного комплексу «Український фізико-технічний інститут. Харків». Розв'язання поставленої проблеми здійснено на основі технологічної методології, що орієнтована на науково-практичну спрямованість роботи та теоретико-експериментальних й емпіричних наукових методів, таких як аналіз, синтез, експеримент, спостереження. Технологічна методологія забезпечила кінцевий практичний результат презентованого заходу. Аналітичний метод дав змогу проаналізувати можливості сучасних інтерактивних мистецьких технологічних інструментів з метою їх використання в музейному середовищі. Метод синтезу — експериментально об'єднати їх в інноваційному музейному проєкті «За крок до лауреата». За допомогою експерименту, що поєднує в собі систему взаємодії прийомів раціонального й чуттєвого, вдалося удосконалити технологічне вирішення презентованого заходу у визначених умовах і побудувати його комунікаційну стратегію. Метод спостереження застосовано для виявлення впливу музейно-мистецьких технологій на сприйняття відвідувачами науково-технічної та культурно-історичної інформації у творчій інтерпретації.

■ Виклад матеріалу дослідження

Перші експериментальні кроки для розв'язання вищезгаданої проблеми здійснюють у відомчому науково-технічному музеї Національного наукового центру «Харківський фізико-технічний інститут» — музейно-культурному комплексі «Український фізико-технічний інститут. Харків» (далі — МКК УФТІ). Слід зауважити, що провідним стратегічним напрямом розвитку МКК УФТІ є використання проєктного підходу задля розвитку ревіталізаційних проєктів через стимуляцію культурно-креативного сектору, мережування наукового досвіду фізиків, митців і культурологів з метою розширення можливостей надання музейної інформації та популяризації фізичної науки. На розробку та впровадження цікавих проєктів спрямовує й сучасне трактування культурологічного значення музею, в якому увага акцентується не тільки на збереженні й популяризації культурної спадщини, а й на ролі особистості в історико-культурному процесі.

Так, у контексті заходів до 120-річчя від дня народження видатного фізика-експериментатора, фундатора вітчизняної наукової школи криогенної фізики Лева Шубнікова (1901–1937 рр.) наприкінці 2021 р. презентовано проєкт «За крок до лауреата» з долученням сучасних інтерактивних технологій інтерпретації історико-культурної й науково-технічної інформації. Останнє відбулося завдяки обміну ресурсами комунікаційної взаємодії МКК УФТІ із зацікавленими співпрацею партнерами: театром «Вирій»; розробниками систем електронного керування; фахівцями з медіаінсталяцій та віджеїнгу; спеціалістами й виробничими потужностями харківської *fabricar laboratory*, створеної за підтримки Erasmus+ в Україні *FabLab XHEU*; ученими-фізиками Національного наукового

центру «Харківський фізико-технічний інститут» та Фізико-технічного інституту низьких температур ім. Б. І. Веркіна НАН України. Куратори проекту — наукові співробітники МКК УФТІ. Основний принцип партнерських взаємовідносин створювачів музейно-мистецького продукту — взаємодоповнення з урахуванням обраної стратегії та загальної концепції розвитку МКК УФТІ.

Результат творчої співпраці партнерів — реалізація інформаційно-ресурсного та комунікаційно-креативного потенціалу в оригінальному проекті «За крок до лауреата», що музейно-мистецькими технологіями гармонійно об'єднав в одну безперервну сюжетну лінію науково-технічну спадщину фундатора фізики низьких температур Л. Шубнікова, культурно-історичну інформацію та образно-реліквійний комплекс криогенної лабораторії УФТІ. Завдяки інноваціям відвідувачам запропоновано нестандартне вирішення формату вищезгаданого заходу. Так, умови для «занурення» в реалії функціонування УФТІ майже столітньої давнини створено за допомогою системи відповідних унікальних зон-локацій, інтерактивного контенту й імєрсивного підходу.

Слід зазначити, що є безліч прикладів запровадження імєрсивності в культурі. Останнім часом імєрсивність поступово трапляється не тільки в сучасному театральному, освітньому, а й у музейному середовищі (Лелик, 2018, с. 7–9). Музеї починають запроваджувати нестандартні заходи, під час яких відвідувачі можуть вийти за межі традиційної моделі «прогулянок, зупинок, спогадів». Імєрсивність зазвичай визначають як занурення в штучно сформовані умови. Однак у МКК УФТІ занурення в події минулого відбувається у реальних умовах так званого «старого майданчика» УФТІ (існує з 1928 р.). Варто наголосити, що імєрсивний підхід у середовищі автентичного музейно-культурного комплексу у вітчизняній музейній практиці застосовано уперше. Імєрсивний підхід дав змогу побудувати сюжетну лінію заходу таким чином, що відвідувач максимально занурюється в запропоноване дійство, перебуває не в ролі спостерігача, а стає учасником.

Так, ефекту реальності того, що відбувається, досягли завдяки запрошенню відвідувачів до водневого та гелієвого залів криогенної лабораторії (створена в 1928 р., перша в Україні й тоді четверта у світі після Лейдена, Берліна і Торонто), активному використанню адаптованих до екскурсійного маршруту аудіотехнологій (супровід звуками лабораторного устаткування, що працює, робочими діалогами співробітників тощо). Видовищного складника екскурсії підсилено перформативною виставкою-атракціоном комплексу унікальних судин Дьюара. Додати вражень до отриманої наукової інформації, розкрити й поглибити контекст сприйняття експонатів удалося за допомогою технологій шоу: фізики ННЦ ХФТІ демонстрували властивості рідкого азоту (ефект Лейденфроста). Основний акцент зроблено на технологічних прийомах через візуалізацію процесу та на інформативному складнику. Останній дав змогу зрозуміло й доступно продемонструвати основні властивості речовин в їх різному агрегатному стані.

Емоційне наповнення екскурсії урізноманітнене мистецькою технологією Storytelling (розповідь історій). Як зазначила М. Васишин, Storytelling є доречною саме в музеї, де панує неповторна атмосфера перенесення до іншого середовища (2013, с. 303). Storytelling — це технологія створення історії та передачі

за її допомогою необхідної інформації з метою впливу на емоційну, мотиваційну, когнітивну сфери слухача (Лівін, 2020, с. 36–38). Storytelling відкриває можливості активного залучення музейних відвідувачів до співпраці зі смисловим наповненням експонатів (Кускова & Отземко, 2019, с. 37). Згадану технологію реалізовано в МКК УФТІ завдяки мистецтву та винахідливості стейкхолдерів.

Так, презентована в автентичному середовищі підвального приміщення головного корпусу УФТІ фотовиставка «Харків очима Л. Шубнікова» з кожним кроком немов би оживає завдяки історіям зі спогадів дружини вченого О. Трапезнікової, дбайливо збережених й озвучених її знайомими (співробітниками Фізико-технічного інституту низьких температур ім. Б. Веркіна НАН України); оприлюдненню маловідомих епізодів з його життя; декламуванню неопублікованих віршів фізика та ін.

Наблизити хронологічно віддалені події та історичні факти, зафіксовані на матеріальних носіях, і підвищити рівень інтерактивності заходу вдалося завдяки технології Verbatim (документальний театр). Як відомо, документальний театр базується на використанні першоджерел і потребує розумової активності глядачів (Апчел, 2011, с. 214, 215). У музейно-культурному середовищі обрана науковими співробітниками МКК УФТІ мистецька технологія Verbatim застосована як своєрідний інструмент комунікації. Технологію підсилено документальною фотовиставкою «Справа УФТІ» з фотокопіями протоколів обшуку й допиту співробітників УФТІ, ордера й постанови НКВС про арешт Л. Шубнікова, фотографіями розстріляних учених-фізиків з довідками про їх страту та ін.

Слід наголосити, що презентація документальної інформації відбувалася в унікальній атмосфері автентичного підвального приміщення криогенної лабораторії. Актори театру «Вирій» майстерно створили яскраву ілюзію присутності відвідувачів у моторошній атмосфері страху й тотальних обшуків та арештів, яка панувала в УФТІ у 1937 р. Технологія Verbatim дала змогу змінити роль музейного відвідувача на роль співучасника подій, що спровокувало новий механізм емоційного співпереживання трагічної долі Л. Шубнікова й переосмислення його спадщини. Слід зазначити, що вперше використана у вітчизняній музейній практиці технологія Verbatim в автентичному середовищі музейно-культурного комплексу додала до візуального простору інших чуттєвих вимірів, розширила контекст сприйняття культурно-історичної й науково-технічної інформації, глибше занурила в тематику заходу.

Логічно й ефектно завершити заздалегідь визначену кураторами проекту сюжетну лінію заходу, відійти від суто класичних форм комунікації вдалося ще й за допомогою долучення квест-технологій. Квест — це різновид інтелектуальних логічних ігор, синонім активного відпочинку. І. Сокол (2014) визначає квест як технологію, що має чітко поставлене завдання, ігровий задум, визначені правила та реалізується з метою підвищення знань і вмій (с. 30).

Динамічна форма проведення заходу, наявність унікальних автентичних локацій і меморіальних зон на території «старого майданчика» МКК УФТІ, креативність розробників проекту дали змогу організувати цікавий та інформативно насичений маршрут. Слід підкреслити, що документально обґрунтований квест передусім був розрахований на тип музейного відвідувача, визначений

О. Зайченко (2017, с. 91) як «дослідник». Пошуково-аналітичний складник квесту в контексті заходу базувався на попередньо отриманій інформації, проте фактологічно доповнював і розкривав нові сторінки біографії фундатора технічної бази для кріогенної лабораторії Л. Шубнікова та його наукових відкриттів. Учасники музейного квесту здобули новий емоційний досвід, інтелектуальне збудження, інтерес до науково-технічної спадщини.

Висновки

Отже, інноваційна стратегія розвитку МКК УФТІ й система об'єднаних певним концептом інтерактивних музейно-мистецьких технологій, що створили специфічні (комфортні) умови для осучаснення музейного закладу відповідно до запитів особистості й суспільства та водночас максимально ефективного використання потенціалу й ресурсів зацікавлених у співпраці партнерів — якісно новий музейний продукт, який не має аналогів. Реалізація музейно-мистецького проєкту «За крок до лауреата» відбулася завдяки виробництву нових ідей та експериментуванню з інтерактивними технологіями в середовищі автентичного музейно-культурного комплексу. Упровадження передових мистецьких технологій у МКК УФТІ сприяло збереженню унікальної образно-емоційної атмосфери кріогенної лабораторії, переосмисленню й актуалізації науково-технічної спадщини фундатора вітчизняної фізики низьких температур Л. Шубнікова. Імерсивний підхід до запропонованого заходу дав змогу зруйнувати класичну павільйонно-експозиційну форму трансляції наукової спадщини, модернізувати формат екскурсії й вивести її на новий рівень, а відвідувачам — здобути й «пропустити через себе» нові враження, знання, емоції.

Перспективи подальшого дослідження є достатньо актуальними, оскільки визначаються необхідністю вивчення як специфіки впровадження сучасних мистецьких технологій у музейно-культурний простір, так і пріоритетних принципів співробітництва музейних закладів з креативними індустріями.

Список використаних джерел

- Апчел, О. А. (2011). Документальний театр у театральній культурі пострадянського простору, зокрема сучасної України. *Культура України*, 33, 2–4.
- Борисенко, Ю. С. (2018). Характерні особливості становлення і розвитку скансенів в Україні на початку XXI ст.: культурно-дозвіллева складова. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури*, 41, 66–72. http://lnbu.gov.ua/UJRN/apitphk_2018_41_10
- Василишин, М. (2013). Концепція «Storytelling» у контексті співпраці школи і музею. *Pedagogika* 22, 301–312.
- Зайченко, О. (2017). Геймифікація музейного простору в аспекті типології поведінки музейного відвідувача. *Місто: Історія, культура, суспільство*, 1, 87–98.
- Кускова, С., & Отземко, О. (2019). Сучасний український музей: новітні практики. *Вісник студентського наукового товариства ДонНУ імені Василя Стуса*, 2(11), 33–38.
- Лелик, М. Б. (2018). Імерсивний театр у мистецьких перформативних проєктах: новий підхід до популяризації мистецтва. *ДЗК*, 11(4). https://nlu.org.ua/storage/files/Infocentr/Tematich_ogliadi/2018/imersyvnyj_teatr_dopovnenyj.pdf

- Лівін, М. (2020). *Сторителлінг для очей, вух і серця*. Наш формат.
Сокол, І. М. (2014). Квест: метод чи технологія? *Компютер у школі та сімі*, 2, 28–32.

References

- Apchel, O. A. (2011). Dokumentalniy teatr u teatralnii kulturi postradianskoho prostoru, zokrema suchasnoi Ukrainy [Documentary theatre in the theatre culture of the post-Soviet space, in particular, modern Ukraine]. *Kultura Ukrainy*, 33, 2–4 [in Ukrainian].
- Borysenko, Yu. S. (2018). Kharakterni osoblyvosti stanovlennia i rozvytku skanseniv v Ukraini na pochatku XXI st.: kulturno-dozvillieva skladova [Characteristic features of the formation and development of open-air museums in Ukraine at the beginning of the 21st century: the cultural and leisure component]. *Aktualni problemy istorii, teorii ta praktyky khudozhnoi kultury*, 41, 66–72. http://nbuv.gov.ua/UJRN/apitphk_2018_41_10 [in Ukrainian].
- Kuskova, S., & Otzemko, O. (2019). Suchasnyi ukrainskyi muzei: novitni praktyky [The modern Ukrainian museum: the latest practices]. *Visnyk studentskoho naukovohto tovarystva DonNU imeni Vasylia Stusa*, 2(11), 33–38 [in Ukrainian].
- Lelyk, M. B. (2018). Imersyvnyi teatr u mystetskykh perfomatyvnykh proektakh: novyi pidkhid do populyaryzatsii mystetstva [Immersive theatre in artistic performance projects: a new approach to popularising art]. *DZK*, 11(4). https://nlu.org.ua/storage/files/Infocentr/Tematich_ogliadi/2018/imersyvnyi_teatr_dopovnenyj.pdf [in Ukrainian].
- Livin, M. (2020). *Storitellinh dlia ochei, vukh i sertsia* [Storytelling for the eyes, ears and heart]. Nash format [in Ukrainian].
- Sokol, I. M. (2014). Kvest: metod chy tekhnolohiia? [Quest: method or technology?]. *Kompiuter u shkoli ta simi*, 2, 28–32 [in Ukrainian].
- Vasylyshyn, M. (2013). Kontseptsiiia "Storytelling" u konteksti spivpratsi shkoly i muzeiu [The concept of "Storytelling" in the context of cooperation between the school and the museum]. *Pedagogika* 22, 301–312 [in Ukrainian].
- Zaichenko, O. (2017). Heimifikatsiia muzeinoho prostoru v aspekti typolohii povedinky muzeinoho vidviduvacha [Gamification of museum space in the aspect of museum visitor behaviour typology]. *City: History, Culture, Society*, 1, 87–98 [in Ukrainian].

MODERN MUSEUM AND ART TECHNOLOGIES PRESENTATION IN THE ENVIRONMENT OF THE MUSEUM AND CULTURAL COMPLEX “UKRAINIAN INSTITUTE OF PHYSICS AND TECHNOLOGY. KHARKIV”

Iryna Spodenets

PhD in Cultural Studies,

ORCID: 0000-0003-0702-3806, e-mail: ira.rudavina25@gmail.com,

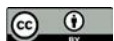
National Science Centre Kharkiv Institute of Physics and Technology,

Kharkiv, Ukraine

Abstract

The purpose of the article is to highlight the features of introducing modern interactive museum and art technologies for the promotion of historical, cultural, and scientific heritage based on the practical experience of implementing the innovative project “One step to the laureate” in the departmental scientific and technical museum of the National Science Centre Kharkiv Institute of Physics and Technology — the museum and cultural complex “Ukrainian Institute of Physics and Technology. Kharkiv”. Research methodology. The application of the methodology of practical museology, a systematic approach, and theoretical, experimental, and empirical scientific methods, in particular analysis, synthesis, experiment, and observation is substantiated. Scientific novelty. For the first time in domestic museum practice, an innovative strategy for modernising the museum and cultural complex based on cooperation with stakeholders and cultural and creative industries is proposed. Using real examples, the immersive approach to organising the event is justified and the practical results of experimenting with the Verbatim technology (documentary theatre), which was first used in the national museum and cultural environment, are highlighted. The features of using Storytelling technology and quest technology are revealed. Testing of interactive technologies made it possible to destroy the classic pavilion-expositional form of broadcasting scientific and technical heritage, modernise the format of the tour and bring it to a new level. Conclusions. The innovative development strategy of the museum and cultural complex UIPT and the system of interactive museum and art technologies united by a certain concept, which created special (comfortable) conditions for modernising the museum in accordance with the needs of the individual and society, and at the same time the most efficient use of the potential and resources of partners interested in cooperation, are a qualitatively new museum product that has no analogues.

Keywords: museum and art technologies; scientific and technical heritage; immersive approach; Verbatim technology; Storytelling technology



This is an open access journal, and all published articles are licensed under a Creative Commons Attribution 4.0.