

## ПРОЕКТ СОЗДАНИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ ЭКСКУРСИИ ПО ЭТНОГРАФИЧЕСКОЙ ЭКСПОЗИЦИИ СОИКМ ИМ. П.В. АЛАБИНА

В соответствии со своей миссией СОИКМ им. П.В. Алабина позиционируется как генфонд культуры края, место встречи и взаимообогащения разновременных культур, уникальный по своей универсальности и общедоступности узел культурных коммуникаций, предоставляющий мировой уровень образовательных, информационных и рекреационных услуг.

Музей решает следующие задачи: расширение временных и территориальных рамок коммуникационного пространства, расширение состава субъектов коммуникации, расширение спектра видов средств коммуникации, техническое обустройство каналов коммуникации, организация оптимизации процессов коммуникации.

Существующий сегодня в мире бурный процесс развития общества, в котором основным продуктом, ресурсом и предметом потребления становится информация, затрагивает все сферы деятельности. Признаками этого процесса является формирование индустрии информационных услуг, расширение их производства и потребления, развитие информационных технологий, их глубокое проникновение в повседневность, и музеи не должны стоять в стороне от этих процессов.

В последние годы в музее был создан ряд мультимедийных продуктов. Два презентационных диска, один из которых посвящен П.В. Алабину, основателю нашего музея, второй "7 чудес света по-самарски" - наиболее ярким экспонатам, представленным в экспозициях нашего музея. На данный момент практически каждый научный отдел является концептуальным разработчиком мультимедийной продукции. Отдел современной истории к 60-летию победы в Великой Отечественной войне создал диск "Куйбышевская область в годы Великой Отечественной войны", отдел природы - "Реликтовые и эндемичные виды растений Самарской Луки", Дом-музей М.В. Фрунзе - "М.В. Фрунзе", отдел этнографии совместно с отделом фондов - "Самарское застолье" о кухнях народов Среднего Поволжья и "Виртуальная экскурсия по этнографической экспозиции: Все вернется на круги своя...". Все они преследуют образовательные цели. Это попытка восполнить сведения, по разным причинам отсутствующие в экспозициях. К сожалению, большая часть перечисленных проектов представляет собой электронные печатные

издания, не в полной мере использующие мультимедийные возможности, заложенные в самой сути этого термина. Они наполнены тщательно выверенными научными текстами и фотографиями, но в них практически не используются ни музыкальное сопровождение, ни флэш-анимация, а интерактивным является преимущественно меню. Исправить эти недостатки мы попытались в двух наших последних проектах - "За самарским столом" и "Виртуальная экскурсия по этнографической экспозиции: Все вернется на круги своя...". Сфера нашей деятельности, область этнографического научного знания дает возможность заложить в основу мультимедиа элемент развлекательности, игры. Тем более выбор определенной целевой аудитории - детей младшего и среднего школьного возраста - диктовал необходимость применения интерактивных элементов, вовлечения ребенка в ситуацию, сконструированную в виртуальном пространстве, а также возможность самому выстраивать или достраивать эту ситуацию.

Одной из популярнейших форм получения информации сейчас являются компьютерные игры. Поскольку основными сегментами целевого рынка нашего музея являются школьники и студенты, увлекающиеся интернет-технологиями и компьютерными играми, у нас возникла идея сделать экскурсию по этнографической экспозиции нашего музея в виде виртуальной экскурсии - игры и представить ее в сенсорном киоске в экспозиции и на CD.

В концепции развития нашего музея говорится, что музей - это уникальное общественное образование, призванное служить местом встречи на Самарской земле и продуктивного межкультурного взаимодействия. Исходя из этой установки, наша этнографическая экспозиция - это приглашение к путешествию по "жизненному кругу", встреча и знакомство с традициями и обрядами народов Поволжья, связанными с этапами жизни человека, возможность окунуться в атмосферу конца XIX - начала XX веков. Это попытка показать многонациональный состав населения Поволжья через этапы человеческой жизни: рождение, совершеннолетие, брак.

В экспозиции представлены предметы из этнографической коллекции нашего музея: национальные костюмы, украшения, предметы быта народов, населяющих Самарскую губернию. К сожалению, экспозиция не обладает желаемой полнотой, но в виртуальной экскурсии мы

легко можем компенсировать нехватку нужных нам экспонатов, дополняя их изображениями предметов из фондов музея. Наше решение акцентировать внимание именно на ней и, как следствие, выбор жанра виртуальной экскурсии продиктовано и рядом других причин. У отдела была мечта "оживить" экспозицию светозвуковыми эффектами, добиться более целостного восприятия образов театрально-экспозиционных комплексов. Тем более "театрализация" уместна при сюжетно-художественном развертывании экспозиционного текста, что мы можем наблюдать в нашем зале. Воздействие на слух, зрение усилило бы эмоциональное переживание, вызвало бы эффект погружения, вовлечения в предлагаемые обстоятельства и сделало бы более прочным усвоение определенного материала. Создать светозвуковое сопровождение удалось только для центральной части нашей экспозиции, где представлено философское осмысление жизненного пути человека через призму празднично-обрядового годового цикла. А виртуальная модель экспозиции, "оживленная" интернет-технологиями, озвученная, снабженная системой дополнительных заданий, поможет, в первую очередь, одиночному посетителю войти в диалог с музейным предметом и понять его заданную включенность в определенный контекст.

Выбрав аудиторию - одиночные посетители младшего и среднего школьного возраста, - мы поставили перед собой следующую цель:

- развитие познавательной активности и расширение культурного кругозора у подрастающего поколения.

Эту цель мы конкретизировали задачами:

- формирование приоритетов преемственности и духовности, исходя из уже имеющегося психологического опыта ребенка, на основе жанров устного народного творчества,
- приобщение к новейшим информационным технологиям, формирующим в сознании ребенка новый имидж музея как развивающегося современного культурного института.

Исходя из нашей концепции, посетитель попадет в виртуальное пространство экспозиции с сюжетными сценами, сопровождаемыми аудио- и печатным текстами в сказовой форме. Жанром, воплотившим мысль о жизни человека как о череде определенных преодолений, взросления, стала сказка. Именно она исполнила роль рассказа экскурсовода, зашифровав в себе в увлекательной манере сказочного повествования определенный минимум этнографических сведений, необходимый для прочтения концепции экспозиции. Для детей именно сказка - один из первых способов познания мира и наиболее адекватное и увлекательное воплощение этого мира.

Идея сказки - рождение человека, его

взросление на фоне меняющейся природы. Человек как часть вселенной, как часть космоса, социума, упорядоченного системой традиций, ритуалов. И, ориентируясь на ребенка, мы исходили из приоритета эмоционального переживания, поэтому открыли нашу экскурсию пейзажами. Погружая ребенка в мир природы, мы постепенно вводим его в мир человека, преобразующего натуру. И наблюдая за сменой времен года, приводим его к мысли о цикличности в мире, вводя образ круга - образ вечно преобразующейся природы. В центре этого круга - фигуры мужчины и женщины - смысловой центр. Справа мы расположили основные тематические блоки: весна, лето, осень, зима. Внизу - помощники-навигаторы. Сказочный текст снабжен системой ссылок. Незнакомый термин, описание необычного обряда выводит к глоссарию - доступному объяснению с изображением. Игровой элемент связан с заданиями, завершающими каждый тематический блок. Ответив на них, пользователь "оживляет" картинку новыми элементами: зажечь огни в избе христианина, выбрать поневу для девушки на совершеннолетие, разгадать символы на вышивке полотенец, отгадать загадки дедушки. Набор заданий не отличается повышенной сложностью, рассчитан на внимательность ребенка - в одних случаях, на игровую активность и мыслительный азарт - в других, и служит не столько для закрепления полученных сведений, сколько для выявления новых смыслов сконструированной ситуации.

Мы предусмотрели и виртуального помощника - мышку, которая в случае необходимости подскажет, как действовать дальше. Выбор именно этого персонажа был обусловлен символичностью подобного образа в русских народных сказках - хтоническое существо, посредник между мирами, медиатор, наделенный функциями помощника.

Несомненно, что мы заложили в основу нашего диска и идею межкультурного взаимодействия, ненавязчиво формирующую в сознании ребенка представление о разноэтничном социуме как обычном явлении нашей действительности. Исходя из этого, ребенок рождается в семье чувашина и русской. Свадьба играется между мордовкой и русским. Опыт рукоделия девочки перенимают у татарской женщины. И параллельно с этим, также в ненавязчивой форме, даются представления о культурных традициях, особенностях ритуалов при рождении, совершеннолетию, в предсвадебный и свадебный периоды у перечисленных народов.

Поскольку мы ориентировались на детскую аудиторию, то решили замкнуть наш круг не на кладбище, как это представлено в нашей экс-

позиции, а в доме, где собрались представители трех поколений. В результате идея старости-мудрости реализуется в образе дедушки, окруженного детьми, которые разгадывают его загадки, знакомятся с пословицами. А мысль о цикличности в природе, спроецированная древним сознанием и на жизнь человека, которую мы объясняли на примере философии чувашей-язычников, проводится в картине ретрансляции опыта представителя старшего поколения младшим.

В результате реализации проекта мы надеемся получить позитивный культурный резонанс, который будет работать на улучшение имиджа Самарского областного историко-краеведческого музея им. П.В. Алабина как собирателя, хранителя и популяризатора историко-культурных ценностей Самарской губернии, а также поможет создать виртуальное пространство взаимодействия и коммуникации детей с музеем. Не менее важным является тот факт, что виртуальное пространство расширит возможность доступа к культурным ценностям Самарской области для жителей удаленных территорий Самарской губернии и других регионов страны.

*При разработке концепции была использована следующая литература:*

*Лорд Б., Лорд Г.Д. Менеджмент в музейном деле. М., 2002.*

*Мак-Авити Д.Д. О переменах в управлении музеями - со страстью и рассудком // Вестник ассоциации "Открытый музей". №1. 2001.*

*Музей и коммуникация. Концепция развития Самарского областного историко-краеведческого музея имени П.В. Алабина. Самара, 1998.*

*Никишин Н.А., Лебедев А.В. Информационный менеджмент как технология организации музейной деятельности // Музей будущего: информационный менеджмент. М., 2001.*

*Пахтер М., Лэндри Ч. Культура на перепутье. М., 2003.*

*Моор М. Выставка как театр - спектакли музейных предметов // Вестник ассоциации "Открытый музей". № 2-3. 1996.*

*Софка В. Музей в изменяющемся мире // Вестник ассоциации "Открытый музей". №1. 1996.*

*Богнер Д. Музей как место коммуникации с миром // Вестник ассоциации "Открытый музей". № 4. 2001.*