

9. Эканамічная гісторыя Беларусі : Курс лекцый / В. І. Галубовіч, Р. І. Ермашкевіч, Г. Ф. Шапавал і інш. / Пад агул. рэд. В. І. Галубовіча.—Мінск : Экаперспектыва, 1993.— 288 с.

РАЗВИТИЕ МУЗЕЙНОГО ЭКСПОЗИЦИОННОГО ПРОСТРАНСТВА (МЭП): ЕГО ФУНКЦИИ И ИХ ОСОБЕННОСТИ

MUSEUM EXPOSITION SPACE DEVELOPMENT: ITS FUNCTIONS AND THEIR FEATURES

О. Е. ГОПИЕНКО, Д. Д. ПИКУЗА

O. E. GORIENKO, D. D. PIKUZA

Белорусский государственный университет

Минск, Республика Беларусь

Belarusian State University

Minsk, Republic of Belarus

e-mail: gopienko@bsy.by, dashapikuza@gmail.com

В статье проводится анализ взаимодействия музейного пространства с потребителем, этапы его развития и влияния на образовательную, научную сферы. Определяются основополагающие функции и тенденции дальнейшего обновления экспозиционного пространства.

Ключевые слова: музейное экспозиционное пространство; экспозиция; документация; коммуникация; артефакты; интерактивные технологии.

The article analyzes the interaction of the museum space with the consumer, the stages of its development and its impact on the educational and scientific spheres. The fundamental functions and trends of further updating the exhibition space are determined.

Key words: museum exposition space; exposure; documentation; communication; artifacts; interactive technologies.

Тихие залы и замершие под стеклом экспонаты, грозные смотрительницы и мелкий нечитабельный шрифт в подписях – то, что ассоциировалось у обычного человека со словом «музей» еще лет десять назад, – всё это неумолимо исчезает. Современное музейное пространство очень быстро эволюционирует и приобретает новые функции и уровни взаимодействия с посетителями.

Любой музей, вне зависимости от его типа и профиля, функционирует в культуре как социально эстетический феномен, выполняя несколько функций и влияя на человека и культуру в целом. Советский архитектор и выставочный дизайнер *Р. Р. Кликс* в своей работе *«Художественное проектирование экспозиций»* дал такое определение понятию: «Экспозиция рассматривается как многофункциональный и разнообразный комплекс, одним из основных принципов которого является построение визуальной взаимосвязи экспонатов, то есть расположенного контекста, который формирует ее и обладает своим собственным (автономным) образом» [2, с. 79].

Экспозицию в какой-то степени можно назвать синтетическим видом искусства, ведь музей собирает в себе некую коллекцию, серию работ воедино для дальнейшего показа. Термин «экспозиция» зачастую воспринимается как нечто, выставленное напоказ. А музейное экспозиционное пространство – особая форма коммуникации, благодаря которой осуществляется связь «человек – музей – артефакт».

Музейная экспозиция в большинстве случаев не может существовать как отдельная структура, обычно она является частью музейной деятельности. Любая деятельность несёт в себе определенный набор функций, музеи в данном случае не исключение. Музей можно рассматривать и как систему, и как процесс, при этом функции будут немного отличаться.

А. М. Разгон, советский историк и музеевед, выделяет 4 основные функции музейной деятельности [7]:

1. функция *документирования* – эту функцию ученый считает самой важной и основополагающей, поскольку она связана с приобретением информации, новых навыков, умений или научных знаний;
2. *охранная* – защита документов и экспонатов от порчи, утери или кражи;
3. *исследовательская* – выработка информации, о которой общество не знало раньше: изучение музейных объектов, музееведческие исследования;
4. *образовательная* – столь же важна, как и функция документирования.

Н. Ф. Федоров, русский мыслитель, деятель библиотековедения и педагог-новатор в своей статье «Музей, его смысл и назначение» выдвинул совсем другие функции [8]: *Исследование – Учительство – Деятельность*.

Е. Л. Краснова в диссертации «Современное экспозиционное пространство музеев Беларуси: коммуникативный аспект» разделила функции музейной экспозиции на два вида: общие и специальные функции [3]. Первый вид по своим функциям практически совпадает с другими авторами. А вот в разделе специальных функций музея *Е. Л. Краснова* выделяет несколько новых направлений:

- *гедонистическая* – развлекательная, проведение досуга;
- *мемориальная* – сохранение человеческой памяти, вовлечение человека в жизнь своих предков и изменение отношения к своему будущему;
- функция *моделирования* – передача нужной атмосферы.

Для реализации гедонистической функции *Д. А. Равикович*, советский ученый-музеевед, предлагает три основных направления [6]:

- удовлетворение познавательно-рекреационных потребностей населения;
- эстетическое и эмоциональное воздействие на человека музейными предметами с помощью атмосферы музея;
- восприятие музея как места содержательного общения, так как он способен объединять людей с похожими интересами, приобщая их к музейной работе.

Многие авторы выделяют в музейной деятельности в качестве основной лишь социальную функцию музейного экспозиционного пространства, полагая, что от нее исходят менее масштабные функции.

М. А. Лантева, кандидат философских наук, в своей диссертации «Музей как социальный институт» приводит следующие социальные функции музея [4]:

- приобщение к историческому прошлому и настоящему (актуализация смысла идеи наследования);
- преодоление нравственного несовершенства в эпоху дегуманизации;
- преодоление нивелирования вкусов и суждений, а также аномии (кризиса ценностей);
- противостояние маргинализации культуры;
- способствование достижению плодотворной ориентации человека (в противовес конформизму).

Список дополняет *В. Н. Нагорский*, доктор педагогических наук из Санкт-Петербурга, который пишет, что современный музей интегрирует в себя сразу несколько направлений деятельности [5]:

- выполняет функцию экспонирования научно осмысленного собрания раритетов, которые несут в себе визуальную, символическую и другую историко-культурную информацию;
- вовлекает людей в мир непреходящих ценностей через художественно-просветительскую среду;
- является открытым и доступным для всех слоев населения местом духовного насыщенного общения и рационального досуга.

Структура музейного экспозиционного пространства достаточно сложна и имеет организованную иерархию. Каждый экспонат и элемент художественно-декоративного оформления занимает место в пространстве экспозиции, выступая в качестве неотъемлемого элемента. Структура МЭП напрямую зависит от функций, которые оно представляет и транслирует потребителю.

Некоторые авторы объясняют цель экспозиционного пространства с прагматической точки зрения. Цель каждой экспозиции – информация, причем информация может иметь дидактический, коммерческий или представительский характер. Направленная на человека как потребителя товаров и идей, экспозиция используется, чтобы поучать, привлекать на свою сторону, представлять что-то, влиять на человека, склонять его к определенным действиям. Главный критерий любой экспозиции – ее двойственность.

Выше перечисленные авторы вполне полно отразили структуру МЭП и описали его функции, но нельзя не коснуться важного фактора, воздействующего на эту сферу и приводящего к постоянной трансформации и поиску новых решений МЭП. Речь идет о современных технологиях.

Сегодня современное музейное экспозиционное пространство изменилось до неузнаваемости. XXI век внедрил мультимедийные и интерактивные технологии в музейное пространство. Эта тема набирает всё большую популярность по причине быстрого темпа жизни и новейших открытий в данной области. Современные технологии в музеях выполняют множество функций. При сохранении баланса между мультимедийными средствами и экспозиционным пространством технологии могут действительно улучшить музей и помочь ему. Перечислим небольшой ряд преимуществ и дополнений, вдохнувших новую жизнь в МЭП.

Разделение контента

Не каждый экскурсовод, проводящий экскурсию в музее, сможет донести информацию для разных категорий одинаково хорошо. К школьникам, студентам и взрослым людям нужен разный подход. Таким образом, с помощью новых технологий посетитель может выбрать индивидуально для себя подходящий ему контент, опираясь на свой возраст или интересы. Меняющиеся мониторы-инсталляции с настройками, подстраивающиеся под каждого, или микрофон с аудио сопровождением – как стандартные варианты, доступные во многих музеях мира.

Хорошим примером служит Детский экологический центр в Санкт-Петербурге, где все экспозиционное наполнение – экраны, аудиогиды и прочие мультимедиа можно настроить как под ребенка, так и под

взрослого. Ориентация на людей с ограниченными возможностями также является элементом разделения контента, который используют сегодня. Среди них интерактивные инсталляции, с которыми можно взаимодействовать тактильно, например, с использованием *азбуки Брайля* [1].

Осуществление коммуникации с посетителем

Любая информация, которую человек хочет получить от музея должна быть доступна, и ничто не должно мешать человеку достичь цели. Для более понятного и простого перемещения и взаимодействия с экспозицией могут помочь современные технологии. Информационные указатели, табло, карты с маршрутом – все это используется сегодня для хорошей работы процесса «человек – экспозиция».

В Бельгийском городе *Ипр* на западе Фландрии располагается *музей Первой мировой войны*. Каждому посетителю выдается браслет, который сопровождает его на протяжении всего путешествия по экспозиции: пропускает через турникеты, открывает информацию на электронных табло, собирает всю полученную информацию, которую, после посещения музея, посетитель получает себе на почту. То есть, поход в музей не закончится простым просмотром экспозиции и видео-историй, человек действительно получит информацию и будет вовлечен в образовательный процесс [1].

Эмоциональный фон в экспозиционных пространствах

Безусловно, большинство музеев являются местами для получения новой информации и для образования. Но любая «мозговая» нагрузка для лучшего запоминания и усвоения может быть подкреплена яркой подачей. Играть на впечатлениях посетителей начали задолго до появления современных технологий. Однако сегодня, когда человека уже не удивишь просто ярким оформлением экспозиции, начинают задействовать мультимедиа-технологии, что позволяет оставить в памяти больше информации и получить положительные эмоции от посещения той или иной экспозиции. На сегодняшний день такими технологиями владеет практически каждый музей. Например, экспозиции в *Минском музее истории Великой Отечественной войны* обладают возможностью погрузить человека в минувшую эпоху за счет использования звуковых и световых эффектов. Погружаясь в ту атмосферу, посетитель не только запоминает некоторые факты из истории, но и может сам хоть немного прочувствовать наполненный трагизмом момент. Новое музейное пространство создает ощущение пребывания внутри героической эпохи нашего народа. Таким образом, музейное пространство помогает глубже понять и лучше усвоить историю.

ОТКРЫВАЕТ ПУТЬ К НЕДОСТУПНЫМ ОБЪЕКТАМ

Экспонирование предметов, которые невозможно показать вживую, когда посетители не имеют возможности увидеть объект своими глазами. Что-то хранится в фондах, что-то утеряно, какие-то предметы обладают слишком маленькими или, наоборот, слишком большими размерами – причин может быть огромное количество. До появления технологий долгое время было невозможно показать эти «скрытые» экспонаты. Теперь проблема решена с помощью создания голографических витрин, 3D-проекций и других современных инсталляций. С приходом «гаджетов» можно наглядно показать процессы, события, которые нереально воссоздать вживую в условиях обычного музея.

В лондонском *Музее науки* собрано огромное количество экспонатов, которые могут рассказать об устройстве планеты и жизни людей. С помощью новых технологий создатели музея смогли предложить вниманию посетителей все то, что обычному человеку в реальности невозможно увидеть, начиная от интерактивного устройства Большого адронного коллайдера до экспозиций, посвященных истории и изучению космоса. Все движется, издает звуки и передает живость технической мысли, вовлекая посетителя в изучение экспозиций, создавая иллюзию реального присутствия всех экспонатов [1].

Новые технологии во многих музеях только приветствуются, там стараются внедрять в экспозиции только самое современное. Джейн Александер (*Jane Alexander*), главный информационный сотрудник *Художественного музея Кливленда* сказала: «Лучшее использование цифровых технологий – не значит знать больше о самих технологиях, это значит знать больше об искусстве. Речь идет о том, чтобы вывести искусство на передний план. <...> Речь идет о лучших практиках и размышлениях о том, как это может быть набором инструментов для привлечения людей в экспозицию. И как люди смогут использовать нашу экспозицию, чтобы привнести искусство в повседневную жизнь? <...> Речь идет не о цифровых технологиях ради цифровых технологий, а о том, чтобы увидеть объект, который мог быть только 4 фута в высоту, и видеть его увеличенным и как он был сделан. Это заставляет людей хотеть смотреть на объект и восхищаться им» [9].

Но на самом деле «современные технологии» в музейном экспозиционном пространстве – это не только достижения науки и техники. Все дело в подходе к вопросу. Экспозиция может оставаться современной и без использования сложных мультимедийных инсталляций и голограмм, если там есть замысел и идея.

С точки зрения использования технологий существует несколько тенденций развития музейного экспозиционного пространства:

МЭП и ВИРТУАЛЬНАЯ СРЕДА

На сегодняшний день уже доступны функции, когда при просмотре экспозиции можно навести экран телефона на экспонат или на стену и получить больше информации об объекте, ссылки на источники, или увидеть больше экспонатов, которые не вошли в действующую экспозицию. Переход от получения информации из телефона в виртуальные очки – одна из тенденций развития музейного пространства. Посетитель надевает 3D очки для более глубокого погружения в пространство экспозиции и ее изучения.

В *Национальном историческом музее Чили* доступны гарнитуры для виртуального тура по трем периодам страны. А Нью-Йоркская оружейная выставка совместно с *Arty* (бесплатная онлайн-платформа для сбора и изучения искусства) создала виртуальный музей с помощью виртуальных очков от *Microsoft* [1].

РОБОТИЗАЦИЯ

Многие профессиональные обязанности людей уже перешли к роботам. Не исключено, что в будущем экскурсоводов заменят либо телефоны и виртуальные очки, либо роботизированные машины. *Музей на набережной Бранли в Париже* в одной из экспозиций уже представил посетителям робота-критика по имени *Беренсон*, который бродил по залам музея.

На наш взгляд, внедрение роботов в экспозиционное пространство будет полезно лишь с точки зрения аттрактивности. Сегодня (как и в ближайшее время) люди будут посещать экспозиции скорее ради роботов, нежели образования. Но роботы-экскурсоводы могли бы стать хорошими помощниками при экспозиционном процессе. Однако, возможно, мы даже не предполагаем сегодня, насколько актуальной и востребованной будет роботизация музейного пространства и каким неожиданным образом будут применяться роботы.

Подводя итог, можно выделить несколько основных функций, которые, по нашему мнению, являются основополагающими в музейной деятельности, особенно в музейном экспозиционном пространстве:

- научно-исследовательская функция;
- коммерческая;
- функция коммуникации;
- функция моделирования;
- образовательная функция.

Совершенствование музейного экспозиционного дизайна как разностороннего явления открывает новую сторону его возможностей в трансформации предметно-пространственной среды. В западных странах в связи с развитием общего уровня образования в целом музей имеет очень сильное влияние, которое с течением времени будет только увеличиваться. В Беларуси и странах постсоветского пространства также происходит совершенствование МЭПа, хоть и с небольшим опозданием. Технологических приемов экспонирования становится все больше, а устаревшие композиционные идеи уходят в прошлое. Меняется мир, вместе с ним меняется и общество, которое будет нуждаться в новых формах получения, хранения и обработки информации.

На сегодняшний день проектная деятельность в области музейного пространства у нас в стране является молодой и востребованной. Новые поколения более подготовлены к принятию большого потока информации, они открыты для исследования и познания тайн мира, начиная с исторических эпох и изобретений своей родины, заканчивая глобальными путешествиями во времени и пространстве.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Высокие технологии в современных музеях // Культура. РФ [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.culture.ru/materials/50729/vysokie-tehnologii-v-sovremennykh-muzeyakh> – Дата доступа : 04.11.2019.
2. Кликс Р. Р. Художественное проектирование экспозиций : Монография / Р. Р. Кликс – М. : Высшая школа, 1978. – 368 с.
3. Краснова, Е. Л. Современное экспозиционное пространство музеев Беларуси: коммуникативный аспект. / Е. Л. Краснова // Белорусский государственный университет культуры и искусств. – Минск, 2012. – 23 с.
4. Лаптева, М. А. Музей как социальный институт. / М. А. Лаптева // Библиотека диссертаций [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.dslib.net/soc-filosofia/muzej-kak-socialnyj-institut.html>. – Дата доступа : 04.11.2019.
5. Нагорский, Н. В. Музей как открытая социально-педагогическая система. / Н. В. Нагорский // disserCat [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.dissercat.com/content/muzei-kak-otkrytaya-sotsialno-pedagogicheskaya-sistema> – Дата доступа : 04.11.2019.
6. Равикович, Д. А. Социальные функции и типология музеев / Д. А. Равикович // Музееведение. Вопросы теории и методики. – М., 1987. – С. 10 – 26.
7. Разгон, А. М. Музейный предмет как исторический источник / А. М. Разгон // Проблемы источниковедения истории СССР и специальных исторических дисциплин. – М. : Наука, 1984. – С. 174 – 183.
8. Фёдоров, Н. Ф. Музей, его смысл и назначение / Н. Ф. Фёдоров // Литература и жизнь [Электронный ресурс]. – Режим доступа : http://dugward.ru/library/fedorov/fedorov_muzei.html#muz. – Дата доступа : 09.11.2019.

9. Alexander, J. Introducing Open Access // The Cleveland Museum of Art [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.clevelandart.org/magazine/cleveland-art-marchapril-2019/introducing-open-access> – Дата доступа : 10.11.2019.

**РАЦЫЯНАЛЬНАЕ ПРЫРОДАКАРЫСТАННЕ
Ў СВЯТЛЕ ПРАВАВОГА РЭГУЛЯВАННЯ
Ў ВКЛ У 16–17 СТСТ.**

**RATIONAL ENVIRONMENTAL MANAGEMENT
IN THE LIGHT OF THE GDL LEGAL REGULATION
IN THE 16–17 CENTURIES**

**Н. І. ЗДАНОВІЧ
N. I. ZDANOVICH**

Беларускі дзяржаўны тэхналагічны ўніверсітэт
Мінск, Рэспубліка Беларусь
Belarusian State Technological University
Minsk, Republic of Belarus
e-mail: NinaZdan@tut.by

Рацыянальнае прыродакарыстанне ў ВКЛ у 16–17 стст. базавалася на прыватнай ўласнасці на зямлю і маёмасць, адлюстраваную найперш ў Статуце 1588 г. Ён замацаваў віды і памеры пакаранняў за браканьерства (за вырубку ці пашкоджанне бортных дрэваў, за выдзіранне мёду з борцяў (да смяротнай кары), за паляванне за зверам, лоўлю рыбы ці пашкоджанне птушыных гнёздаў на чужой тэрыторыі. Справы копных судаў дэманструюць рэальны кантроль з боку грамады за выкананнем закона і непазбежнасць пакарання за яго парушэнне. Так заканадаўства і судовая сістэма аб'ектыўна выконвалі прыродаахоўныя функцыі.

Ключавыя словы: рацыянальнае прыродакарыстанне, копны суд, бортныя дрэвы, меры за нелегальнае паляванне, прыродаахоўныя функцыі.

Rational environmental management in the Grand Duchy of Lithuania in the 16th – 17th centuries was based on private land and property ownership that appeared in the Grand Duchy of Lithuania Statute of 1588. The law code fixed responsibility (the type and size of punishment) for poaching: cutting down side trees, tearing out honey (up to death penalty), for illegal hunting and fishing, damage of birds' nests on the territory of other people. The cases of mops courts showed that community really controlled the law implementation and inevitability of punishment for its breaking. So, legal and judicial system performed environmental function.