

УДК 069.1(069.157)

О. О. Шевченко

## Інтерактивна екскурсія як основа музейної комунікації (на прикладі Художньо-меморіального музею І. Ю. Рєпіна)

В статті розглянутий досвід Художньо-меморіального музею І. Ю. Рєпіна в проведенні екскурсійної роботи з відвідувачами різних вікових категорій. Автор розглядає різноманітні форми і методи освітньої роботи музею, роблячи основний акцент на інтерактивних екскурсіях. Такі екскурсії доступні не лише для організованих груп, а й для поодиноких відвідувачів чи для родин з дітьми та є цікавим і сучасним музейним продуктом.

*Ключові слова:* музей, екскурсія, музейне заняття, відвідувачі, школярі, інтерактив, квест.

Сучасний музей все далі відходить від традиційних видів діяльності, таких як класична екскурсія чи лекція-розповідь, залишаючи їх, здебільшого, для дорослої аудиторії. Проте й у роботі з дорослими музеї переходять на новий рівень. На думку Є. Ковальчука, сутність і майбутнє музею в значній мірі складає процес людського спілкування і в епіцентрі музейної діяльності основною стає людина, тобто відвідувач [5, с. 17–22]. Звісно, потрібно утримувати певний баланс, щоб не перетворити музей на майданчик суто для розваг.

Загальноприйнятим визначенням екскурсії є таке: «Екскурсія — це одна з традиційних форм навчання в музеї. Її організація характеризується просторовим і часовим режимом, розподілом функцій у спілкуванні між музейним працівником та відвідувачами» [4, с. 125–130]. Та, незважаючи на це, все більше музеїв шукають нові та нетрадиційні форми взаємодії з відвідувачем. Бо, як влучно сказав Михайло Гнедовський, «музей повинен не тільки зберігати пам'ять, але й пояснювати наш спадок наступним поколінням. І кожному новому поколінню ми маємо пояснювати цей спадок інакше. Тому що світ змінюється — і питання, які ми задаємо минулому, щоразу інші. І в цей момент музей змушений бути творчим, іноваційним, яскраво і несподівано мислячим інститутом» [10]. Власне цього й прагнуть сучасні музеї.

На сьогодні все більш ефективними формами комунікації в музеях стають тематичні екскурсії, екскурсії-подорожі, екскурсії-квести.

Більшість музейних працівників вважає, що важливою умовою виконання музейно-освітніх програм є впровадження в музейне середовище іноваційних розвиваючих технологій. При використанні таких образно-емоційних прийомів, як занурення в минуле, театралізація, драматургія, рольові ігри, відвідувач музею отримує надзвичайні емоції, бо має можливість виступати не в ролі пасивного споживача інформації, а як рівноправний співрозмовник, активний учасник діалогу [6, с. 230–232]. Як говорить у відомій китайській поговорці: «Розкажи мені — і я забуду, покажи мені — і, може бути, я запам'ятаю, але залучи мене, і я зрозумію». Саме залучити відвідувача до певної музейної дії, надати можливість «включити» в експозиції всі органи відчуття й намагаються музейники. При цьому, як вважає О. А. Ярмолюк [12, с. 139–141], екскурсовод повинен володіти не лише класичними прийомами розповіді та показу, а й задіювати вербальне спілкування, акторську та анімаційну майстерність для кращого сприйняття теми екскурсії екскурсантами.

Не залишився в стороні від цих тенденцій і Художньо-меморіальний музей І. Ю. Рєпіна (далі — Музей І. Ю. Рєпіна). Взагалі, говорячи про Музей І. Ю. Рєпіна, ми маємо на увазі справжній музейний комплекс, який складається з трьох окремих музеїв, що працюють на правах відділів. Це Меморіальний музей І. Ю. Рєпіна, Художня галерея та Краєзнавчий музей. Така різноплановість музеїв призводить і до різних форм подачі матеріалу. Так відвідува-

чами меморіального музею та Художньої галереї здебільшого є гості міста та організовані групи дорослих, школярів та студентів з різних міст України, і в першу чергу з Харкова. Такі відвідування мають за мету в досить короткий час ознайомитися з експозицією. Тому в даному випадку здебільшого замовляються звичайні оглядові екскурсії. Хоча вже і ця категорія відвідувачів все частіше починає замовляти інтерактивні заняття чи навіть музейні свята. Це проявляється в тому, що останнім часом величезним попитом у школярів-харків'ян користуються комбіновані екскурсії в Художній галереї, під час яких діти не тільки отримують відомості про живопис та декоративно-прикладні промисли, представлені в музеї, а й мають можливість самі розписати тарілочку, коника або дзвоник елементами народного розпису, чи спробувати намалювати автопортрет або скласти натюрморт [2]. В арсеналі цього відділу також декілька циклів музейних занять, таких як «Мистецькі жанри дітям: навчаємося разом з Машею» та «Абетка мистецтв» [7].

Зовсім інша картина з відвідуванням Краєзнавчого музею. Основними споживачами цього музею є школярі міста Чугуєва та невеликий процент організованих груп харківських школярів. Для учнів сьогодні є абсолютно непринятною статична розповідь біля вітрин та стендів музею, бо сучасні діти з дитинства мають різноманітні гаджети, які надають змогу постійно черпати віртуальну інформацію, що супроводжується яскравою візуалізацією, і просто слухати екскурсовода їм вже не цікаво. Окрім того на сьогодні музейна експозиція є досить сталою, тому, побувавши в музеї на звичайній оглядовій екскурсії, школярі навряд чи прийдуть оглядати її знову. На щастя, в минуле пішли обов'язкові відвідання музею «за рознарядками», обов'язкові для шкіл свята в музейних стінах: «Прийом в піонери чи жовтєнята», «Посвячення в робітники» та тому подібні, які були досить популярними за радянських часів. Сьогодні збільшити відвідуваність музею, застосовуючи адміністративний ресурс,



неможливо та й небажано, адже у сучасних людей це викличе відторгнення і заперечення.

Тому завданням і викликом для музейників є створення такого музейного інтерактиву, який зміг би зацікавити дитину і змусити знову і знову приходити до музею. Саме тоді на допомогу приходять інтерактивні екскурсії, які унеможливають пасивну участь екскурсантів у процесі відвідання музею, коли вони тільки слухають і дивляться, але при цьому зазвичай дуже поверхнево сприймають побачене.

Взагалі термін «інтерактивність» Вікіпедія [7] визначає, як принцип організації системи, при якому мета досягається інформацій-

ним обміном елементів цієї системи. Елементами інтерактивності є всі елементи взаємодіючої системи, за допомогою яких відбувається взаємодія з іншою системою / людиною (користувачем). У випадку музейної екскурсії взаємодія відбувається між музейним співробітником, відвідувачем та музейною експозицією. Інтерактивні екскурсії дозволяють залучити відвідувачів в активну взаємодію з екскурсоводом, підштовхнути їх до «самостійного» дослідження експонатів музею.

Така подача матеріалу значно посилює гостроту сприйняття й робить екскурсію більш корисною з

точки зору засвоєного матеріалу (хоч це і звучить дещо по-шкільному). Насправді сучасна інтерактивна екскурсія в музейних стінах більше схожа на чарівну казку або веселу пригоду [3].

Виходячи з цього, науковими співробітниками Музею І. Ю. Репіна були розроблені екскурсії, в яких відвідувачі є безпосередніми учасниками дійства. Ми зробили ставку на такі якості дітей, як допитливість і прагнення все спробувати й відчути на дотик. Так у залі найдавнішої історії міста Чугуєва «Від городища до фортеці» кожен відвідувач може відчути себе археологом і спробувати віднайти артефакти в імпровізованих розкопках (при цьому не забувши здати знахідки до музейного фондосховища), пограти в стародавню гру «Креймахи», а наостанок ще й пройти своєрідний квест, виконавши завдання цікавого ігрового путівника, адаптованого для різних вікових груп.

Зовсім інше дійство отримують відвідувачі Краєзнавчого музею в залі, присвяченому Другій світовій війні. По завершенні розповіді кожен має можливість скласти власними руками листівку-трикутник, таку ж, яка лежить у вітрині, і забрати її з собою.

Ось уже декілька місяців у музеї працює виставка «На захисті України», присвячена трагічним подіям на сході нашої країни. Сприяти розповідь про ці події спокійно не можливо. Тому під час екскурсії цією виставкою відвідувачі можуть прийняти участь в акції «Захисти захисника» і спробувати плести справжню маскувальну сітку, яка після закінчення акції буде передана бійцям 92-ї Окремої механізованої бригади, що дислокується в нашому місті. Цим самим відвідувачі роблять свій внесок у справу перемоги, а усвідомлення того, що вони, можливо, допомогли зберегти життя, також дозволяє їм бути причетними до сьогодення. Зазвичай участь в акції приймають всі відвідувачі: від малечі до дорослих [1].

Такі екскурсії доступні не лише для організованих груп, а й для поодиноких відвідувачів чи для родин з дітьми, що якісно відрізняє музей від багатьох інших закладів, котрі «інтерактивлять» лише з колективними відвідувачами. І треба відмітити, що часто й дорослі на рівні з дітьми залюбки виконують всі завдання чи «шукають скарби». Родинні відвідування музею є не тільки пізнавальними, а й зближують батьків з дітьми.

Ще одну цікаву інтерактивну екскурсію під назвою «Екскурсію веде Ілля Репін» створили співробітники меморіального відділу в рамках святкування «Ночі музеїв-2012». Яскрава, емоційна аудіорозповідь, побудована на спогадах самого Іллі Юхимовича, розкрила перед відвідувачами світ дитинства і юності художника. Образом великого митця було наповнене кожне слово, кожний звук. У великій і світлій вітальні на столі парували товстун-самовар, всюди проникали аромати свіжовипеченої харківської булки, створюючи повне відчуття присутності господарів будинку [9]. Ця екскурсія так полюбилася відвідувачам меморіального будиночку, що довелося її повторювати ще безліч разів.

Сьогодні меморіальний музей І. Ю. Репіна закритий на реставрацію, в рамках якої будинку був повернутий автентичний вигляд часів проживання в ньому самого художника. А наукові співробітники розробляють нову експозицію з урахуванням нових методів музейної комунікації.

Інколи ідеї для нового інтерактиву «підкидують» реалії нашого життя. Звичайне вимкнення електрики автоматично відправляє нас у середньовіччя разом з відвідувачами. Так народилася екскурсія «У світлі ліхтариків», яка потім була використана під час проведення акції «Ніч музеїв-2016» і користувалася шаленим попитом у гостей музею.

За окремим замовленням проводиться археологічний квест-екскурсія, який розпочинається на подвір'ї музею та продовжується в експозиції з поєднанням як теоретичних, так і практичних завдань. За визначенням «квест-екскурсії – це командні ігри-екскурсії на швидкість мислення і руху, під час яких команди вирішують логічні завдання, виконують пошук на місцевості чи в стінах музею, будують оптимальні маршрути переміщення, шукають оригінальні рішення і підказки» [3, с. 29–34].



Під час нашого квесту діти діляться на дві команди та для виконання завдань превтілюються чи в археологів, здобуваючи артефакти в імпровізованих «археологічних розкопках»; чи в первісних художників, малюючи вугіллям бізонів; чи в слідопитів, шукаючи за «старовинною» картою наступні завдання; чи в ремісників, здобуваючи за допомогою зернотерки із зерна борошно. Така ігрова форма дозволяє школярам отримати значно більше знань і навиків, чим урок чи класична екскурсія. А про отримані емоції годі й говорити!

Нещодавно такий археологічний квест, звичайно адаптований для старшої вікової категорії, був проведений для змішаної (дорослі і діти) екскурсійної групи з Харкова, яка заздалегідь попросила урізноманітнити відвідання музею. Цікаво було спостерігати, як дорослі люди з захватом та блиском в очах розгадували загадки та виконували завдання, відкривали так звані «капсули часу» і розкладали їх згідно з історичною хронологією.

Взагалі квест, як вид музейної діяльності, набув у нашому музеї неабиякої популярності та користується чималим попитом як серед школярів міста, так і школярів Харкова та Харківської області. Так і в Художній галереї розроблений путівник для самостійного проходження маршрутів як залом живопису, так і залом декоративно-прикладного мистецтва. Поки дорослі з екскурсоводом проходять залами музею, діти розгадують цікаві завдання. Окрім того співробітники Художньої галереї проводять квест «Весна іде, красу веде!», який присвячений весняним народним святам. Його можна замовити для родинної компанії, для друзів, для класу. Ця екскурсія-квест включає естафети, майстер-класи, пошукові завдання, хороводи і ще безліч чого.

Проте серед молодших школярів та дошкільнят найбільшою популярністю користуються не екскурсії, навіть і інтерактивні, а розроблені музейними працівниками всіх відділів цикли музейних занять, таких як «Оживають речі», «Абетка мистецтв», «Українські народні традиції і промисли», «Знайомсь з Репінім», «Найдавніше минуле краю», «Мистецькі жанри дітям. Навчаємося разом з Машею» та інші [8].

Всі ці заняття включають в себе елементи гри і змагальності, а також супроводжуються мультимедійними презентаціями. Найцікавішими в цих заняттях є ігрові моменти, бо саме під час гри дитина знайомиться з навколишнім світом та отримує необхідні навички і власний досвід. Коли ця гра

проходить в музейному середовищі, то школярі мають можливість поступово отримувати нову інформацію з різних музейних напрямів, адаптовану для їх віку. Маємо надію, що діти поступово зрозуміють, що в музеї дійсно цікаво, відчують

тягу до отримання нових знань і в майбутньому будуть приходити в музей без примусу дорослих, можливо, навіть долучать до цього й своїх друзів та навіть батьків [11, с. 312–315]. Сьогодні музейні заняття користуються великим попитом не тільки серед школярів Чугуєва, а й активно просуваються туристичними агенціями в

школах Харкова та Харківської області.

Звісно, в статті подані далеко не всі форми музейної комунікації, що використовуються музейними співробітниками. Життя не стоїть на місці, тому постійно з'являються якісь нові цікавинки. Так найближчим часом в Ху-

дожній галереї буде презентований аудіогід залами галереї, розроблений на безкоштовній платформі izi.TRAVEL. Аудіогід дуже зручний елемент інтерактивну для тих відвідувачів, які надають перевагу індивідуальному огляду експозиції. Для використання мобільного аудіогіду в гале-

реї розміщені QR-коди, а для виходу в Інтернет і завантаження необхідного мобільного додатку для їх зчитування вже більше року працює абсолютно безкоштовний WiFi.

У наукових співробітників нашого музею є безліч нових ідей, як зробити перебування у



музеї максимально зручним і цікавим. Не все, на жаль, залежить від нас. На сьогодні дуже важливим завданням є застосування в експозиційній та виставковій діяльності інноваційних комп'ютерних технологій. Для цього необхідна наявність мультимедійного та комп'ютерного обладнання. Проте матеріально-технічна база нашого музею, як і більшості українських музеїв, є застарілою, бюджетне фінансування не-

задовільне, існують навіть регіональні заборони на придбання найнеобхідніших технічних засобів, випуск друкованої продукції тощо. Звісно, все це дуже гальмує музейний прогрес. Проте і в таких, доволі складних, умовах Музей І. Ю. Рєпіна активно використовує різноманітні форми музейної комунікації та має змогу запропонувати своїм гостям цікавий і сучасний музейний продукт.

## Джерела та література

1. Акція «Захисти захисника у музеї Рєпіна». Група «Музей Рєпіна», Чугуїв, 2015 [Електронний ресурс]. — Режим доступу: [http://vk.com/public65890548?w=all-65890548\\_177](http://vk.com/public65890548?w=all-65890548_177).
2. «Блакитні квіти Гжелі»: майстер-клас з розпису глиняних тарілок [Електронний ресурс] // Офіційний сайт ХММ І. Ю. Рєпіна. — Режим доступу: <http://www.repin.in.ua/uk/news/golubi-kvity-gzheli-mayster-klas-z-rozpysu-glynyanyh-tarilok>.
3. Верес К. О. Інноваційні технології в екскурсійному супроводі // Сборник научных трудов SWorld. — 2014. — Вып. 2, т. 34. — С. 29–34.
4. Вітрик І. С., Кордик Д. Ю., Коцар Л. О. Екскурсійна робота і основи музейної педагогіки [Електронний ресурс] // XVIII Сумцовські читання: Музей як соціокультурний інститут в умовах інформаційного суспільства. — Харків: Майдан, 2012. — С. 125–130. — Режим доступу: <http://museum.kh.ua/academic/sumtsovconference/2012/article.html?n=21>.
5. Ковальчук Є. Музей у сучасному світі: розробка наукової концепції // Волинський музейний вісник: наук. зб. Вип. 3 / упоряд. А. Силук, Є. Ковальчук. — Луцьк, 2012. — С. 17–22.
6. Мартем'янова Н. С. До питання про умови особистісно-орієнтованої, розвиваючої освіти у музейному середовищі [Електронний ресурс] // 18-ті Сумцовські читання: Музей як соціокультурний інститут в умовах інформаційного суспільства. — Харків, 2012. — Режим доступу: <http://museum.kh.ua/academic/sumtsovconference/2012/article.html?n=20>.
7. Матеріал з Вікіпедії — вільної енциклопедії: Інтерактивність [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Інтерактивність>.
8. Музейні заняття [Електронний ресурс] // Офіційний сайт ХММ І. Ю. Рєпіна. — Режим доступу: <http://www.repin.in.ua/uk/muzeyni-zanyatta>.
9. «Ніч музеїв» пройшла в Чугуєві [Електронний ресурс] // Музейний простір України. 2012 рік. — Режим доступу: <http://prostir.museum.ua/post/12101>.
10. Сучасні тенденції в європейських музеях. Лекція Михайла Гнедовського [Електронний ресурс] // Українська правда. — 2016. — 3 травня. — Режим доступу: <http://www.istpravda.com.ua/articles/50dab0433696b>.
11. Шевченко О. О. Цикл музейних занять «І оживають речі» як один із способів популяризації колекції та музейної культури // Волинський музейний вісник: наук. зб. / упоряд. А. Силук. — Луцьк, 2015. — Вип. 7. — 552 с.
12. Ярмолюк О. А. Матеріали III Всеукраїнської науково-практичної конференції «Сучасні тенденції розвитку туризму». — Миколаїв: ВП «МФ КНУКІМ», 2015. — Ч. II. — 145 с.

**Interactive guided tour as a basis of a museum communication (the Memorial Museum of I. E. Repin is taken as an example)**

*O. Shevchenko*

The article describes the experience of the Memorial Museum of I. E. Repin at holding of guided tours for visitors of different age. The author examines the various forms and methods of educational work of the museum, focusing on the interactive tours. These tours are available not only for groups but also for individuals or for families with children and they represent an interesting and modern museum product.

**Keywords:** museum, guided tour, museum classes, visitors, students, interactivity, quest.