

## ФОРМЫ РАБОТЫ С МУЗЕЙНЫМИ ПОСЕТИТЕЛЯМИ: ТРАДИЦИИ И ИННОВАЦИИ. ОПЫТ ВЫСТАВОЧНОГО ОТДЕЛА – ЦЕНТР «ЭРМИТАЖ-КАЗАНЬ»

**Аннотация.** Статья посвящена формам работы с музейными посетителями. Показаны методы работы с разновозрастными группами, новые современные подходы, которые способствуют повышению внимания, интереса к историческим памятникам материальной и духовной культуры.

**Ключевые слова:** музей, музейно-образовательная программа, экскурсия, квест-игры, интерактивная программа.

M.S. Tikhonova

## FORMS OF WORK WITH MUSEUM VISITORS: TRADITIONS AND INNOVATIONS. EXPERIENCE OF THE EXHIBITION DEPARTMENT – CENTER «HERMITAGE-KAZAN»

**Abstract.** The article is devoted to forms of work with museum visitors. Methods of working with groups of different ages are shown, which contribute to increasing attention, interest in historical monuments of material and spiritual culture and new modern approaches.

**Keywords:** museum, museum and educational program, tour, quest games, interactive program.

Работа над экскурсиями, программами для посетителей выставок начинается заблаговременно, поскольку перед сотрудниками Выставочного отдела стоит задача с открытия выставки быть готовыми не только провести обзорные экскурсии, но и тематические программы, программы для школьников, программы выходного дня для родителей и детей. На протяжении восьми лет к каждой выставке разрабатываются программы для младшей, средней и старшей школы. Это интерактивные программы, которые включают элементы, соединяющие в себе игровой момент и самостоятельный путь познания. Они позволяют усилить понимание музейного предмета, повысить интерес к выставке и рассказу экскурсовода. Это могут быть простые элементы как поиск предмета, собрать пазлы, могут быть более сложные.

Один из интересных интерактивных элементов использовался на программе «Впечатление» на выставке «Французские импрессионисты и их эпоха». Это элемент «цветные очки». Он действовал при показе картины «Поле маков» Клода Моне. Прежде чем увидеть произведение, участники надевали цветные очки, которые искажали цвет красок картины. Они видели изображение, но не видели цвета картины. Участникам необходимо было их представить. После снимали очки. Конечно, цвета красок, представленные участниками, заметно отличались от колорита, который использовал художник. Этот элемент, действительно, производил впечатление на участников, способствовал повышению внимания к произведению и живописной технике художника. На выставке «Матисс. Пикассо. Шагал. Искусство Западной Европы 1910–1940-х в собрании Эрмитажа» – в программе использовался игровой элемент «Найти картину по аромату». Казалось бы, на первый взгляд, такой простой элемент, но вызывающий восторг у всех участников, даже у взрослых. И главное он способствует вовлечению в экскурсионный процесс.

Всегда остаются актуальными квест-игры. Популярными становятся программы, в которых квест совмещается с театрализацией. Когда квест проводит не только экскурсовод, но и театрализованный герой, что способствует еще большему вовлечению участников в игру.

Конечно, есть сложности при разработке программ, путеводителей, поскольку, несмотря на интерактивность, которая им присуща, все они включают экскурсионно-образовательную часть. И одним из главных критериев успеха музея всегда был и остается - это качественное выполнение образовательной задачи. В короткие сроки сотруд-

ники Выставочного отдела осваивают экскурсионный материал, разрабатывают программы и продвигают их. Одна из существующих проблем по привлечению посетителей, например, на археологическую выставку – это привлечение детской аудитории. Порой сотрудники музея получают от учителей и родителей вопросы подобного типа – «Ой, наверно это будет слишком сложно для них?», «Они поймут это?», «Они маленькие для этого?», «А, им понравится? Это хотя бы красиво?». Сотрудники музея понимают сложность археологического материала и его презентацию для школьной аудитории. Следовательно, перед музейным специалистом встает необходимость разработки музейно-образовательных программ, которые будут способствовать пониманию, запоминанию материала.

Но следует отметить, что одной из положительных сторон работы по привлечению аудитории является, например, работа музейно-образовательных программ, ограниченных временными рамками выставки. Они проводятся только на этой выставке, и нужно успеть увидеть выставку, так и принять участие в наших программах. Но при этом главной сложностью является их подготовка и популяризация в короткие сроки.

Особой популярностью на выставках пользуются театрализованные программы, которые проводятся в праздничные дни, например, в Новый год или когда проходит акция «Ночь музеев». Но это не всегда программы, в которой герои в костюмах рассказывают об экспонатах выставки. В основе программы заложен не экскурсионный материал, а история. Историю, которую придумали сотрудники, которую дополняют участники этой программы, а экспонаты выставки помогают рассказать эту историю. Реакция участников, их ответы, вопросы, импровизация – всё это становится частью истории – они отправляются в путешествие по выставочным залам с музейной феей и Снегурочкой, где греческая, римская скульптура, живопись XVIII века помогают им разгадать тайну заколдованного портрета Деда Мороза. Или ворчливый и очень популярный у детей герой Гринч оказался на выставке «Матисс.Пикассо.Шагал» и вместе с ним, с Петрушкой участники отправляются в музейное новогоднее путешествие. Или театрализованная масленичная программа на выставке художника Асхана Фатхутдинова – где была рассказана история о древних обычаях и традициях праздника весны.

Следует отметить еще один опыт, который применяется в работе со студенческой аудиторией – это методика проведения занятий в форме свободной дискуссии для студенческой аудитории. Сотрудники Выставочного отдела познакомились с ней во время семинара, который проводил Русский музей в Государственном музее изобразительных искусств Республики Татарстан. Методика направлена на организацию свободного обсуждения произведений искусства в группе студентов. Цель проведения таких занятий состоит в пробуждении живой личной заинтересованности в искусстве и, как следствие, к самому музею. Свободная дискуссия, обсуждение, в котором каждый высказывает собственное мнение – наиболее действенный педагогический подход к работе со студенческой аудиторией. Интерактивная форма общения на экспозиции оказывается наиболее привлекательной для молодых людей, вызывает интерес к искусству и желание приходить в музей. Но пока удалось использовать методику только как интерактивный элемент во время экскурсии, поскольку такая методика больше подходит для постоянной экспозиции. Как показывает практика большинство посетителей, которые приходят и желают познакомиться выставкой - они хотят получить общее представление о выставке, но и спрашивают о возможности проведения интерактивных программ, поэтому эта методика пока у нас апробирована в таком формате – как заключительный интерактивный элемент экскурсии.

И говоря о новых формах работы с посетителями невозможно не отметить – работу в социальных сетях. Особенно в настоящее время, когда все музеи закрыты в связи с неблагоприятной эпидемиологической ситуацией. Кроме популярных среди всех музеев онлайн и видео-экскурсий, викторин, опросов, акций, флешмобов, осваиваются и очень

простые приложения, которые помогают, например, «оживить» картинку, создать виртуальную игрушку, используя изображения предметов выставки. Также Музей-заповедник «Казанский Кремль» запустил онлайн-проект «Открытый музей» для школьников, родителей и учителей, состоящий из нескольких музейных занятий. Используя платформу *Zoom*, музеи остаются со своими посетителями. В будущем такой формат, возможно, использовать для общения и проведения занятий, перед тем как школьники придут на выставку.

Таким образом, на временных выставках Музея-заповедника «Казанский Кремль» используются разнообразные формы работы с музейным посетителем, основанные на интерактивности и нестандартности процесса знакомства с экспозицией, способствующие актуализации историко-культурного наследия.