

**Симбирцева Наталья Алексеевна,**

доктор культурологии, доцент, доцент кафедры художественного образования, Уральский государственный педагогический университет; 620017, г. Екатеринбург, пр-т Космонавтов, 26; e-mail: Simbirtseva.nat@yandex.ru.

**Биттер Маргарита Владимировна,**

студентка, Институт филологии, культурологии и межкультурной коммуникации, Уральский государственный педагогический университет; 620017, г. Екатеринбург, пр-т Космонавтов, 26; e-mail: xxxmarxxx@mail.ru.

**СОВРЕМЕННЫЙ МУЗЕЙ КАК ПРОСТРАНСТВО РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** музеи; музейная педагогика; культурно-просветительская деятельность; культурно-досуговая деятельность; проектная деятельность; метод проектов; проектная деятельность; музейные маршруты.

**АННОТАЦИЯ.** Одним из приоритетных направлений современности является проектная деятельность, осуществляемая учреждениями культуры как вариант решения задач прикладной культурологии. Музей сегодня становится востребованной площадкой, реализующей проекты культурно-просветительской и культурно-досуговой направленности, что создает благоприятные условия для реализации разных видов деятельности и привлечения широких масс населения.

В настоящее время музей открыт для диалога с исторически значимыми ценностями и смыслами культуры, а также актуализирует опыт прошлого в контексте современности с помощью особых механизмов и форм взаимодействия с социумом. Игры, квесты, событийные мероприятия, музейные маршруты, авторские проекты, лектории и многое другое становятся неотъемлемой составляющей музейного пространства. Сотрудничество со специалистами разных профессиональных сфер (архитекторы, дизайнеры, арт-менеджеры, фотографы и др.) способствует созданию репрезентативного облика музея и делает его привлекательным для посетителей.

Авторами разводятся понятия «культурно-просветительская» и «культурно-досуговая деятельность», которые часто употребляются как синонимы, и приводятся примеры органичного синтеза обоих видов деятельности в практике отечественных музеев, стремящихся максимально полно отвечать запросам и требованиям культуры XXI века. В качестве компонента реализации проектной деятельности, привлекающего внимание посетителей, становится интеракция, побуждающая к сотрудничеству, творческому взаимодействию и раскрытию личностного потенциала в процессе решения просветительских и досуговых задач.

Как пример включения молодежи в музейное пространство Екатеринбурга студентами-культурологами УрГПУ был разработан и реализован проект музейного маршрута «TopArt».

**Simbirtseva Natalia Alekseevna,**

Doctor of Cultural Studies, Associate Professor, Department of Art Education, Ural State Pedagogical University, Ekaterinburg, Russia.

**Bitter Margarita Vladimirovna,**

Student, Institute of Philology, Culturology and Intercultural Communication, Ural State Pedagogical University, Ekaterinburg, Russia.

**CONTEMPORARY MUSEUM AS A BASIS FOR PROJECT ACTIVITIES**

**KEYWORDS:** modern museum; cultural, educational and cultural-recreational activities; project activity; project; museum route.

**ABSTRACT.** One of the current trends today is project activity, implemented in cultural institutions as a way of solution of tasks in applied cultural studies. Museum serves today as the basis for development of cultural-educational and cultural-leisure projects, which provides favourable conditions for different activities and audience attraction.

Today, museums are open for a dialogue with historically important values and meanings of cultures; they interpret the past experience with the help of certain mechanisms and forms of cooperation with the society. Games, quests, events, museum routes, author's projects, lectures and others become an inseparable part of museum activities. Cooperation with specialists in different spheres (architecture, design, art-management, photography, etc.) contributes to the positive image of museums and make them attractive to the audience.

The article explains the difference between the concepts of "cultural-educational activity" and "cultural-leisure activity", which are often used as synonyms. Besides it provides examples of synthesis of these activities in the work of Russian museums, which aim at fulfillment of the demands of the culture of the XXI century. Interaction is a component of project activity, which attracts the audience, cooperation and personal fulfillment when solving educational and leisure problems.

Students of Cultural Studies in Ural State Pedagogical University worked out the project "TopArt" to attract young people in Ekaterinburg museums.

**В** современном мире музей перестал восприниматься исключительно как храм вещественных ценностей, как

учреждение, специализирующееся на хранении и экспонировании культурных ценностей. Понимание особой значимости и

роли музея в эпоху информационной культуры пришло постепенно. Вместе со множеством культурных практик и событийных мероприятий стали складываться специфические коммуникативные тренды в области культуры. В частности, музеи все больше превращаются в многофункциональные образовательные центры культуры и искусства, осуществляющие разноплановую деятельность в сфере досуга, образования и просвещения, и становятся интересными для разновозрастных групп населения мегаполиса. Музей XXI века – это учреждение культуры, которое одновременно является и вместилищем социально-культурной памяти, и хранителем артефактов, и местом досуга и творческой самореализации. Распространенной и неотъемлемой практикой в работе музеев (независимо от профиля и вида) стало осуществление проектной деятельности, направленной на актуализацию и популяризацию культурного наследия. Помимо этого современные музеи осуществляют культурно-просветительскую, культурно-досуговую деятельность. Эти понятия близки по содержанию и зачастую употребляются как синонимы. Стоит отметить, что первая направлена на формирование, сохранение, распространение культурных ценностей и приобщение к ним различных слоев населения. Вторая – ориентирована на особым образом организованное освоение окружающего мира человеком в свободное от работы (вне рабочее, вне учебное) время. Важными критериями качества этого процесса, с одной стороны, становятся содержательная и предметная деятельность субъекта, а с другой – творческая активность личности, проявленная в постижении ценностей и смыслов культуры.

Современные музейные программы разрабатываются таким образом, чтобы одновременно было охвачено несколько функций, среди которых актуальными для посетителей являются:

– документирование (отражение фактов, событий и явлений с помощью предметов, которые экспонируются в музее);

– образование и воспитание (культурно-просветительская и культурно-образовательная деятельность, приобщение к ценностям культуры и искусства);

– информационно-коммуникативная деятельность (осмысление содержания музейного пространства, представленной в нем информации на субъект-субъектном и субъект-объектном уровнях);

– рекреация (ресурс для восполнения физических и духовных, интеллектуальных и эмоциональных, а также творческих сил

человека с помощью особых технологий, игр, мероприятий и т.п.).

Так как политика музея направлена на максимальный охват интересов и запросов общества, вероятность найти что-то значимое в процессе посещения данного типа учреждений культуры для каждого человека или группы людей возрастает. Главное, что привлекает внимание посетителей, – это предложение музея стать его частью, когда посетитель становится полноправным участником интерактивов. Они организуются музейными работниками и, как правило, получают освещение в средствах массовой коммуникации и являются востребованными и актуальными практиками. По словам Л. Солоницыной, «в современном мире музеи вышли за рамки обычного классического экспонирования музейных предметов. Музей сейчас довольно редко является просто площадью для экспозиции: обычно есть еще образовательные программы, мастер-классы, кинопоказы, лектории. Современный музей – это многофункциональный культурный центр, где вокруг коллекции, вокруг того или иного направления, в котором музей специализируется, создаются дополнительные, необходимые сегодня активности» [15]. Сегодня музеи предлагают своим посетителям лекции, дискуссии, кинопоказы, выставки, мастер-классы, тренинги, воркшопы, семинары, курсы, ридинг-группы, конференции. Выходя за рамки только музейной деятельности, площадки музея дополняются кафе, ресторанами, сувенирными лавками и магазинными со специализированной литературой. Как отмечает З. Трегулова (генеральный директор Государственной Третьяковской галереи): «Музеи превращаются в очень важные места, где люди получают впечатления самого разного рода, но все они связаны с искусством, эстетическими переживаниями и ощущениями. Даже сувенирный магазин в современном музее должен выглядеть так, что просто невозможно пройти мимо него, и все в этом магазине должно нравиться» [8].

Когда в 2015 г. в Екатеринбурге открылся Ельцин-центр, кинорежиссер П. Лунгин отметил: «Раньше мы воспринимали музей как большой ангар, в который сваливают разные вещи, большие и маленькие, и пишут под ними таблички, объясняя, что это за вещь. Музей современный – это экскурсии-сенсации. Два часа жизни, похожие на фильм или спектакль. Человек должен быть увлечен, его должны куда-то вести, манить, что-то рассказывать новое и, испытав катарсис, он должен выйти взволнованным, наполненным, готовым к переосмыслению» [Цит. по: 18]. И в этих

словах раскрывается та концепция, которой сейчас стараются следовать музеи. Но не стоит забывать о том, что наравне с современными формами работы вполне гармонично существуют и традиционные. Это как некий баланс, позволяющий посетителю любого возраста чувствовать себя комфортно в музейном пространстве.

Формы работы музея с посетителями с каждым днем динамично развиваются. И современные музеи предлагают такой перечень, который будет способствовать привлечению посетителей. Самыми популярными и востребованными являются интегрированные, которые соотносятся как с традиционными, так и инновационными формами общения с посетителями. Одной из таких является проектная деятельность.

Само слово «проект» происходит от латинского «projectus», дословно «брошенный вперед», то есть реализация в будущем – главная цель деятельности вообще. По своему содержанию, наполнению и функциональной значимости проекты бывают очень разные. Это и открытие нового музея, музейного здания, и масштабная реэкспозиция, и отдельные акции, и выставки, и показы, и обед в залах музея, и реклама фотографий экспонатов на улицах города. Их основная задача – привлечь внимание посетителей теми средствами и способами, которые востребованы в культуре начала XXI века. К ним можно отнести и использование визуальных средств, и игровой компонент, и технологии музейной педагогики, а также деятельность в сфере инклюзивного образования. Особо стоит отметить привлекательность образа музея, создаваемую, во-первых, на внешнем уровне (уровне первичного восприятия посетителей), во-вторых, на уровне организации внутреннего пространства и, в-третьих, на уровне условий коммуникативного взаимодействия сотрудников музея и посетителей.

Как актуальная практика проектная деятельность музея подразумевает своеобразный язык общения, творческий подход в решении культурно-просветительских задач и в преобразовании существующей реальности, то есть в создании такой реальности, которая «выхватывает» посетителя из круговорота будничной суеты. Специфика осуществления такой деятельности напрямую зависит от характера мероприятия, которое организуется музеем. Это могут быть как традиционные проекты (например, организация выставок), так и инновационные, связанные с использованием новых технологий. Сам процесс реализации проектов требует больших затрат как творческих, так и финансовых, поэтому к исполнению привлекается большое количество людей раз-

ных профессий (спонсоры, кураторы, организаторы, музейные педагоги, аниматоры, ученые и исследователи и т.д.).

Сегодня при организации выставочных площадок и пространств экспонирования арт-объектов архитектор занимается планировкой здания, иногда и оформлением фасадом. Создавая «лицо» музея, он учитывает его специфику. То есть у посетителя не должно возникнуть диссонанса между внешним обликом и внутренним содержанием. Как пишет Е.С. Бакушкина, «создавая физическую оболочку для хранения и экспонирования коллекций, архитектор формирует особое музейное пространство, вовлекает посетителя в мир музея, воздействуя на людей только ему присущими средствами художественной выразительности: фактурами, текстурами материалов, освещением, формами и пропорциями пространства» [1].

Ярким примером работы архитектора над «лицом» музея является музей современного искусства «Гараж» в Москве. Над этим проектом работал голландец Рем Колхас. Команде предстояло переделать здание ресторана «Времена года», построенного в 1968 г., под современное музейное пространство. Колхас, оставив бетонную коробку, покрыл ее полупрозрачным поликарбонатом. Этот материал архитектором был выбран из-за его свойства: дает рассеянный мягкий свет, не пропускает губительный для многих предметов искусства ультрафиолет, недорогой, мало весит, легко монтируется и при необходимости заменяется. Используя два слоя поликарбоната, был достигнут эффект еще более интересного рассеивания света в пространстве музея. Также «Гараж» имеет стеклянный вестибюль, через который просматривается то, что находится внутри. Тут приняли участие еще и ландшафтные дизайнеры, которые сделали акцент на расположении музея в Парке Горького. «И через этот “портал”, намеренно установленный вровень с землей, парк проникает внутрь музея, а искусство выходит в парк – становится публичным, чего так хотели добиться авторы и основатели “Гаража”» [10]. В год открытия нового здания (2015 г.) в музее проходила выставка Эрика Булатова «Все в наш Гараж!», послужившая неким агитплакатом. Это масштабная инсталляция высотой девять с половиной метров. Работа Булатова совмещает в себе и текст, и изображение. Можно сказать, что это своего рода реклама музея современного искусства «Гараж», призывающая всех его посетить – «Все в наш Гараж!» [2]. Реализация этого проекта – результат слаженной работы архитекторов, ландшафтных дизайнеров, художни-

ков. Музей осуществляет культурно-просветительскую деятельность и предлагает своим гостям детские, семейные курсы и курсы для взрослых, которые направлены на развитие креативного и нестандартного мышления [9]. Также музеем разработана серия программ по развитию и обучению профессиональной аудитории. Помимо этого проводятся тренинги и интенсивы по кураторству, музейному администрированию и галерейному делу. На базе музея современного искусства «Гараж» осуществляется свою работу исследовательская инициатива, охватывающая обширный круг тем, сосредоточенных на истории и актуальном состоянии художественной практики. Все результаты исследований доступны на официальном сайте.

Интересным и привлекающим внимание посетителей является проект, который реализуется на базе Московского музея современного искусства (ММОМА), – проект-ретроспектива В. Айзенберга «*Migratio*». Это выставка, задача которой состоит в том, чтобы «показать контекст и развитие современного российского искусства за последние полвека через призму творчества одного из самых ярких российских художников, громко заявившего о себе в 1980-е годы и остающегося актуальным сегодня» [13]. Выставка познакомит зрителя с более чем 100 произведениями, которые создавались художником на протяжении 40 лет. Произведения группируются в инсталляции, но их всех объединяет общий сюжет. Данная выставка – это своего рода путешествие по творчеству В. Айзенберга. Увидеть биографию и судьбу автора произведений в сложности жизненных перипетий, сквозь призму значимых для него образов тоже является актуальной интерпретаторской практикой, в основе которой лежит особое чтение, привычное для человека XXI века, – скольжение по тому, что зримо очами. И посетителю представлена история творческого пути не на вербальном, а на визуальном уровне.

Помимо единичных выставок В. Айзенберг является автором проекта, который успешно существует уже не первый год. Это «Программа *Escape*», созданная в 1999 г. В нее входили несколько художников, реализующих совместные проекты, отличающиеся своей необычностью. Галерея «*Escape*» располагалась в квартире-студии – это возвращение к традициям «квартирников». Чаще всего художники работали в жанре перформанса, так как считали, что это есть искусство жизни. Большую роль здесь играли отношения между художником и его зрителем. Участники программы «*Escape*» старались донести до своего посетителя, что они являются реальными, а не иллюзорны-

ми и недостижимыми. Также у «*Escape*» была своя уникальная особенность – постоянная смена форм своего социального функционирования [19]. К сожалению, на сегодняшний день, «*Escape*» уже никаких проектов не реализует.

В оформлении музея важную роль играет организация внутреннего пространства. Многие современные музеи большое внимание уделяют именно этому аспекту, чтобы создать такую площадку, на которой гармонично будут смотреться произведения искусства. Наиболее ярким примером является центр фотографии «Март» в Екатеринбурге. Организаторы большое внимание уделяют соответствию дизайна выставочного пространства экспозиционному содержанию. Перед открытием каждой новой выставки работники центра тщательно готовят музейное пространство. Из раза в раз перекрашиваются стены, чтобы подчеркнуть идею, которую несет новая экспозиция. Центр фотографии «Март» – пространство, разделенное на несколько зон, каждая из которых всегда имеет свой собственный дизайн, но при этом всегда есть связующие элементы. «Март» интересен в плане дизайнерских решений и оформления пространства, а также является образовательной площадкой. На базе центра организована фотошкола для детей и подростков. Большое внимание при обучении отводится именно практическим занятиям, которые дополняются теоретическим материалом. За время учебы в фотошколе юные фотографы познают все тонкости фотографирования, параллельно с этим каждый будет работать над своей собственной серией фотографий. Финалом становится выставка созданных работ.

Подготовка выставки – это реализация особого творческого проекта. Такого рода проекты сегодня очень популярны. Об этом свидетельствует, например, то, что в НИУ ВШЭ открыта школа дизайна, в рамках которой существует курс «Современный музейный дизайн». Совместно с Политехническим музеем, Благотворительным фондом В. Потанина и Школой культурологии НИУ ВШЭ была разработана специальная программа, по которой готовят музейных дизайнеров-профессионалов, способных создавать комплексные проекты по дизайну музея: по оформлению внутреннего пространства, стратегиям построения экспозиций, формированию опыта посетителя и работе с брендом музея [16].

Сотрудничество с художниками-дизайнерами для музеев является востребованной и продуктивной практикой: есть возможность работы с постоянными музейными экспозициями, временными выставками для организации графического сопро-

вождения музея. К примеру, каталоги, буклеты, афиши, музейные билеты, этикетки, сопроводительные тексты. То есть художники-дизайнеры способствуют созданию единого дизайнерского решения, которое становится визитной карточкой, отличительной особенностью каждого отдельного музея [15].

Освещение в работе музейного проектировщика также играет важную роль, именно поэтому музей «Огни Москвы» в рамках проекта «Копилка светлых идей» [6], который проходил в 2015 г., создал ресурсный центр световых решений. Каждый мог обратиться к кураторам за консультацией по световому дизайну. Это позволило научиться пользоваться инструментами для художника по свету, а также познакомиться со световыми решениями разных музеев мира. Свет может выполнять как эстетическую, так и прагматическую функции. Свет можно использовать как навигацию по музею, как акцент на отдельных экспонатах, а также как путеводитель по экспозициям музея.

Современные музеи большое внимание уделяют своим веб-сайтам, которые тоже являются визитной карточкой музея и реализуемых им направлений деятельности. Они должны быть удобны в навигации и информативны, оснащены обратной связью, отражать план мероприятий, ресурсы музея, удобными для восприятия и грамотно организованы для аудио-визуального восприятия. В ряде случаев создаются мобильные приложения, облегчающие знакомство и общение с музеями. Например, у музея современного искусства «ERARTA» помимо того, что имеется веб-сайт, есть еще и мобильное приложение с одноименным названием. Разработчиком является С. Матвеев. Приложение включает в себя информацию обо всех выставках, навигацию по зданию музея, а также здесь можно осуществить покупку билетов на любое мероприятие, проходящее в музее «ERARTA». Это очень удобно, быстро и доступно. И один из существенных критериев – приложение бесплатное.

На базе этого же музея реализован и активно функционирует ряд авторских проектов. Главная цель этих проектов – приблизить современное искусство к публике. Один из авторских – восемь тотальных инсталляций «U-Space». Это уникальные арт-пространства, каждое из которых имеет свою тему. На посещение одной инсталляции отводится 15 минут. За это время посетитель может окунуться в особый мир чувств и размышлений, а затем интерпретировать его для себя.

Помимо «U-Space» «ERARTA» реализует еще несколько авторских проектов. Среди

них «Изоанимация» – анимированные интерпретации картин, выполненные профессиональными аниматорами [4]. Это своего рода помощник в понимании произведений искусства, так как картина – это только один фрагмент, вплетенный в общую полноценную историю. Короткометражные анимационные фильмы развивают работы художников во времени, объясняя или обыгрывая их сюжеты. И самое привлекательное в этом проекте – любой желающий может предложить свой вариант развития сюжетов произведений из коллекции музея современного искусства «ERARTA».

Новаторский проект – «Изолитература»: опыт всеобщего произведения искусства» [7]. В его основе лежит создание эссе, которые сопровождают отдельные экспонаты в коллекциях музея. Произведения изолитературы расширяют и раскрывают внутренние смыслы выставленных произведений искусства. Это мифотворческий проект. Лучшие эссе в жанре изолитературы, написанные любым желающим, печатаются и размещаются в выставочных залах, а также включаются в каталоги, издаваемые «ERARTA». Вербализовать впечатление от увиденного с обозначением перспективы дальнейшей его публикации – интересно и ответственно одновременно для посетителя. Смысловая «палитра» становится оригинальной и безграничной: каждый прочитывает то, что видит; и каждый запечатлевает в слове то, что значимо и актуально для него.

Проект «Озвученные истории картин» – это аудиоинсталляции по мотивам произведений музейной коллекции [12]. Они оживляют полотна звуками, музыкой и шумами. Саундтрек к живописи дает возможность целиком услышать то развернутое повествование, из которого на картине запечатлен только фрагмент. Такая практика актуализирует совсем другой уровень рефлексии экспонатов посетителями, непривычный для традиционного музейного пространства. Аудиальная интерпретация произведений, предназначенных изначально для визуального восприятия, необычна и нова.

«Театр без актеров» [17] – авторский проект, который гармонично вписался в музейное пространство «ERARTA». Он представляет собой эксперимент музея в жанре мультимедиа. Актерами в этом театре выступают герои живописных произведений, которые могут «говорить». А все действие сопровождают музыка, звуковые и световые эффекты. Все это делает картины живыми. И в жанре мультимедиа уже поставлен спектакль «Отчего люди не летают?», который длится 30 минут. Герои полотен спорят о простых и вечных истинах, борются за свои

мечты и идеалы. Перевод статичных образов в динамику, «оживление» персонажей и т.д. отвечает запросам современности, то есть становится воплощением желаний и возможностей вступить, или быть вовлеченным в активный диалог с искусством.

Последние четыре авторских проекта музея современного искусства «ERARTA» направлены именно на помощь в интерпретации произведений искусства. Это объединение мыслей многих людей, способствующих в полной мере раскрыть смысл каждого произведения. Картины могут оживать, звучать, становиться частью целой истории, короткометражного фильма. И это уже не застывший арт-объект, а что-то большее, имеющее продолжение. Эти проекты являются результатом работы специалистов в разных областях, а также проявления активной позиции, творческих интенций посетителей музея и особой атмосферы общения с прекрасным. Помимо этого «ERARTA» ведет активную деятельность, которая направлена не только на знакомство своих посетителей с произведениями искусства, развлечения, но и на просвещение. Музей проводит выставки, экскурсии, театральные постановки, концерты, спектакли, фестивали, мастер-классы, лекции и квесты. Также «ERARTA» реализует свои проекты, которые направлены на приобщение публики к современному искусству. На базе музея проходят интерактивные занятия с творческими заданиями.

В Перми с 2009 г. активно осуществляет свою работу музей современного искусства «PERMM», открытый по инициативе М. Гельмана (коллекционер, галерист). Создание самого музея называют уникальным проектом. «PERMM» – энергичный и популярный центр просветительских и образовательных программ, музейной педагогики для посетителей любого возраста [11]. На базе музея реализуются несколько культурно-просветительских проектов, которые направлены на знакомство разновозрастной публики с современным искусством. Детский проект «Чердак» – это творческое пространство музея для семей с детьми от 1,5 до 12 лет. На занятиях не только знакомятся с произведениями искусства, выставками, но и создаются свои творческие работы. Это настоящая мастерская, где в жизнь воплощаются любые идеи, а время проходит не только интересно, но и с образовательной пользой.

Проект музея «PERMM», только уже для подростков, называется «За Партой». «Это серия встреч-занятий для детей от 12 до 18 лет, цель которых – познакомиться с культурой XX и XXI вв. и увидеть, что современное искусство – это совсем не страш-

но, а очень даже интересно!» [3]. Занятия проходят в разнообразных формах. Это и игровые экскурсии, и воркшопы, квесты, творческие мастерские, и даже встречи с художниками. Участники проекта сами выбирают для себя темы, которые будут интересны для общего обсуждения. Ребята учат работать с экспозицией, а также знакомят с музеем как площадкой для реализации разноплановых идей. В финале серии встреч подростки совместно со специалистами могут реализовать свои собственные проекты. А Кузнецова (волонтер музея современного искусства «PERMM»), например, отмечает, что участниками проекта «За партой» была открыта официальная выставка, которая представляла собой одну большую инсталляцию, состоящую из десятка маленьких [5].

Оба пермских проекта имеют группы в социальной сети «ВКонтакте», что позволяет вести учреждениям культуры активный диалог с заинтересованной в жизни музея аудиторией. Там можно найти полезную информацию как о прошедших мероприятиях, так и о предстоящих, фотоотчеты, видеоматериалы, оставлять комментарии и задавать волнующие вопросы. Учитывая современные тенденции, складывающиеся в нашем обществе, такая форма коммуникации очень удобна и востребована.

Опыт осуществления проектной деятельности музеями крайне важен для решения маркетинговых задач в области культуры и привлечении большего количества посетителей. Разрабатываются разнообразные программы, направленные на просвещение населения и досуг, запускаются механизмы, способствующие повышению интереса населения к посещению учреждений культуры этого типа, создается и тиражируется репрезентативный образ музея в информационной среде. В качестве альтернативы предлагаются и музейные маршруты для жителей, туристов и гостей города. В частности, нами был разработан проект такого маршрута – «ТопArt», суть которого состояла в том, чтобы участники познакомились с музейными площадками Екатеринбургa, смогли приобрести навыки общения с исторически значимым наследием культуры и актуальными практиками, проявили умения формулировать и запечатлеть собственное восприятие предлагаемого материала, подкрепляя теорией и дополнительной информацией, а также были способны в дальнейшем организовывать маршруты освоения музейных пространств в свое свободное время.

Разработка и реализация данного проекта осуществлялась в период с октября по декабрь 2017 г. в Екатеринбурге студента-

ми-культурологами четвертого курса Института филологии, культурологии и межкультурной коммуникации Уральского государственного педагогического университета. Для самих студентов организация проекта решала практические задачи: попробовать себя в роли кураторов и авторов заданий, оценить состоятельность подобных мероприятий в молодежной среде, провести анализ собственной деятельности.

Маршрут «TopArt» включал восемь разноплановых музейных площадок – исторические и художественные. В него вошли Фотографический музей «Дом Метенкова», Музей истории Екатеринбурга, Музей Невьянской иконы и Музей Миши Брусиловского (одна площадка), Художественный музей Эрнста Неизвестного, Екатеринбургский музей изобразительных искусств, Ural Vision Gallery, Музей Б. Н. Ельцина – «Ельцин-центр» и 4-я Уральская индустриальная биеннале современного искусства. Такой выбор позволил продемонстрировать многоплановость музейных пространств Екатеринбурга, удовлетворяющих разнообразные интересы посетителей.

В музейном маршруте «TopArt» приняли участие пять групп студентов Института математики, физики, информатики и технологий и Института общественных наук УрГПУ. В общей сложности в проекте приняли участие 96 студентов первого и второго курсов обучения. Был предложен перечень музейных площадок, и группа согласовывала и выбирала свою траекторию посещения. Каждый пункт музейного маршрута сопровождался заданием, которое необходимо было выполнить студентам после посещения музейной площадки. Были продуманы следующие критерии для анализа выполненных работ: первое знакомство с музеем, позитивное впечатление, творческий подход в решении просветительских задач, желание повторного посещения, запоминающиеся произведения. Задания разрабатывались в соответствии со спецификой музея и той выставки, которую посещали студенты.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Бакушкина Е. С. Архитектура современных музейных зданий. Формирование смысловых моделей [Электронный ресурс] // Вестник КемГУКИ. – 2016. – № 34. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/architektura-sovremennyh-muzeynyh-zdaniy-formirovanie-smyslovyh-modeley> (дата обращения: 29.04.2017).
2. Выставка Эрика Булатова «Все в наш Гараж!». – Музей современного искусства «GARAGE» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://garagemca.org/ru/event/714> (дата обращения: 29.04.2017).
3. За Партой. Проект для подростков. – PERMM [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://permm.ru/#/page/education/proekt-dlya-podrostkov-za-partoj/> (дата обращения: 30.04.2017).
4. Изоанимация. – ERARTA [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.erarta.com/ru/museum/projects/detail/8aa774ed-061b-11e2-beae-8920284aa333/> (дата обращения: 30.04.2017).
5. Козаченко Д. У взрослых нет сил бороться: истории подростков, которые меняют мир к лучшему [Электронный ресурс] // Афиша Daily. – 2017. – 3 мая. – Режим доступа: <https://daily.afisha.ru/relationship/5331-u-vzroslyh-net-sil-borotsya-istorii-podrostkov-kotorye-menyayut-mir-k-luchshemu/> (дата об-

Многие из студентов отмечали, что это были первые посещения музеев в Екатеринбурге, которые оставили положительное впечатление. В большинстве проанализированных работ участниками указывалось, что им конкретно понравилось, запомнилось, а также, что они узнали нового на выставке, с чем впервые познакомились в процессе посещения музея, что привлекло их внимание в реализации и содержании проектов. Необходимо отметить, что к выполнению некоторых заданий многие студенты подходили творчески, оформляя свои работы фотографиями, эпиграфами, коллажами и т.д. Целесообразность данного проекта в студенческой среде очевидна: стихийно самоорганизовать культурно-досуговую деятельность сложно и не всегда получается особенно у тех, для кого пространство большого города становится новой жизненной реальией в силу ряда причин: информационная неосведомленность, плохое знание местности, досуговых мест, мотивация.

В целом, проектная деятельность как своеобразный язык общения, благодаря которому музей налаживает контакты с внешним миром, с партнерами, предполагает творческий подход в преобразовании существующей реальности. Деятельность самого музея перестает носить будничность характер, и в то же время она ориентирована на организацию лично, социально значимых мероприятий, событий, проектов в сфере образования и воспитания. Общение и коммуникация, которыми сегодня наполняется пространство музея, способствуют пробуждению интереса общества к содержанию музейных экспозиций и внутреннего пространства музея. Проектная деятельность позволяет реализовывать учреждениям подобного типа образовательные и просветительские задачи. И в этом смысле она становится не просто актуальной и востребованной социокультурной практикой в условиях XXI века, но и удобной и перспективной формой активного взаимодействия и творчества посредством тех ресурсов, которыми обладает тот или иной музей.

ращения: 05.03.2017).

6. Копилка светлых идей, 2015 г. – Музей «Огни Москвы» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ognimos.ru/projects> (дата обращения: 29.04.2017).

7. Львов А. ИЗОЛИТЕРАТУРА: ОПЫТ ВСЕОБЩЕГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ ИСКУССТВА. – ERARTA [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.erarta.com/ru/museum/projects/detail/5a45ad6e-061d-11e2-beae-8920284aa333/> (дата обращения: 30.04.2017).

8. Музеи XXI века: между виртуальной реальностью и торговым центром [Электронный ресурс] // Strelka magazine. – 2016. – 18 февраля. – Режим доступа: <https://strelka.com/ru/magazine/2016/02/18/musei-discussion> (дата обращения: 11.02.2018).

9. Музей современного искусства «GARAGE» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://garagemca.org/ru> (дата обращения: 01.03.2017).

10. Музей современного искусства «Гараж» в Парке Горького в Москве [Электронный ресурс] // Arch: speech – интернет-издание об архитектуре, градостроительстве и дизайне. – Режим доступа: <http://archspeech.com/object/muzej-sovremennogo-iskusstva-garazh-v-parke-gorkogo-v-moskve> (дата обращения: 29.04.2017).

11. О музее. – PERMM [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://permm.ru/#/page/museum/about/> (дата обращения: 30.04.2017).

12. Озвученные истории картин. – ERARTA [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.erarta.com/ru/museum/projects/detail/c9a252c7-061e-11e2-beae-8920284aa333/> (дата обращения: 30.04.2017).

13. Проект-ретроспектива Валерия Айзенберга в Московском музее современного искусства [Электронный ресурс] // Новости музеев. Музеи России. – Режим доступа: <http://www.museum.ru/N64908> (дата обращения: 30.04.2017).

14. Семме Т. Дизайнеры СПбГУ готовятся к работе в музеях [Электронный ресурс] // Санкт-Петербургский университет. – 2012. – № 7. – Режим доступа: <http://journal.spbu.ru/?p=7127> (дата обращения: 29/04/2017).

15. Современный музей – это многофункциональный культурный центр [Электронный ресурс] // Lenta.ru. Культпросвет. – 2017. – 8 декабря. – Режим доступа: <https://lenta.ru/articles/2017/12/08/museums/> (дата обращения: 11.02.2018).

16. Современный музейный дизайн [Электронный ресурс] // НИУ ВШЭ. Факультет коммуникаций, медиа и дизайна. – Режим доступа: <http://design.hse.ru/museumdesign> (дата обращения: 29.04.2017).

17. Театр без актеров. – ERARTA [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.erarta.com/ru/museum/projects/detail/fec5213f-7cdb-11e2-817d-8920284aa333/> (дата обращения: 30.04.2017).

18. Филиппова Т. Современный музей как слом стандартов [Электронный ресурс] // Ельцин-центр. – 2016. – 5 февраля. – Режим доступа: <http://yeltsin.ru/news/sovremennyy-muzej-kak-slom-slom-standartov/> (дата обращения: 01.03.2017).

19. Escape Program [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://escapeprogram.ru/russian/index.html> (дата обращения: 06.07.2017).

#### REFERENCES

1. Bakushkina E. S. Arkhitektura sovremennykh muzeynykh zdaniy. Formirovanie smyslovykh modeley [Elektronnyy resurs] // Vestnik KemGUKI. – 2016. – № 34. – Rezhim dostupa: <http://cyberleninka.ru/article/n/arhitektura-sovremennykh-muzeynykh-zdaniy-formirovanie-smyslovykh-modeley> (data obrashcheniya: 29.04.2017).

2. Vystavka Erika Bulatova «Vse v nash Garazh!». – Muzey sovremennogo iskusstva «GARAGE» [Elektronnyy resurs]. – Rezhim dostupa: <http://garagemca.org/ru/event/714> (data obrashcheniya: 29.04.2017).

3. Za Partoy. Proekt dlya podrostkov. – PERMM [Elektronnyy resurs]. – Rezhim dostupa: <https://permm.ru/#/page/education/proekt-dlya-podrostkov-za-partoj/> (data obrashcheniya: 30.04.2017).

4. Izoanimatsiya. – ERARTA [Elektronnyy resurs]. – Rezhim dostupa: <https://www.erarta.com/ru/museum/projects/detail/8aa774ed-061b-11e2-beae-8920284aa333/> (data obrashcheniya: 30.04.2017).

5. Kozachenko D. U vzroslykh net sil borot'sya: istorii podrostkov, kotorye menyayut mir k luchshemu [Elektronnyy resurs] // Afisha Daily. – 2017. – 3 maya. – Rezhim dostupa: <https://daily.afisha.ru/relationship/5331-u-vzroslykh-net-sil-borotsya-istorii-podrostkov-kotorye-menyayut-mir-k-luchshemu/> (data obrashcheniya: 05.03.2017).

6. Kopilka svetlykh idey, 2015 g. – Muzey «Ogni Moskvy» [Elektronnyy resurs]. – Rezhim dostupa: <http://ognimos.ru/projects> (data obrashcheniya: 29.04.2017).

7. L'vov A. Izoliteratura: opyt vseobshchego proizvedeniya iskusstva. – ERARTA [Elektronnyy resurs]. – Rezhim dostupa: <https://www.erarta.com/ru/museum/projects/detail/5a45ad6e-061d-11e2-beae-8920284aa333/> (data obrashcheniya: 30.04.2017).

8. Muzei XXI veka: mezhdru virtual'noy real'nost'yu i trgovym tsentrom [Elektronnyy resurs] // Strelka magazine. – 2016. – 18 fevralya. – Rezhim dostupa: <https://strelka.com/ru/magazine/2016/02/18/musei-discussion> (data obrashcheniya: 11.02.2018).

9. Muzey sovremennogo iskusstva «GARAGE» [Elektronnyy resurs]. – Rezhim dostupa: <http://garagemca.org/ru> (data obrashcheniya: 01.03.2017).

10. Muzey sovremennogo iskusstva «Garazh» v Parke Gor'kogo v Moskve [Elektronnyy resurs] // Arch: speech – internet-izdanie ob arkhitekture, gradostroitel'stve i dizayne. – Rezhim dostupa: <http://archspeech.com/object/muzej-sovremennogo-iskusstva-garazh-v-parke-gorkogo-v-moskve> (data obrash-



cheniya: 29.04.2017).

11. O muzee. – PERMM [Elektronnyy resurs]. – Rezhim dostupa: <https://permm.ru/#/page/museum/about/> (data obrashcheniya: 30.04.2017).

12. Ozvuchennyye istorii kartin. – ERARTA [Elektronnyy resurs]. – Rezhim dostupa: <https://www.erarta.com/ru/museum/projects/detail/c9a252c7-061e-11e2-beae-8920284aa333/> (data obrashcheniya: 30.04.2017).

13. Proekt-retrospektiva Valeriya Ayzemberga v Moskovskom muzee sovremennogo iskusstva [Elektronnyy resurs] // Novosti muzeev. Muzei Rossii. – Rezhim dostupa: <http://www.museum.ru/N64908> (data obrashcheniya: 30.04.2017).

14. Semme T. Dizaynery SPbGU gotovyatsya k rabote v muzeyakh [Elektronnyy resurs] // Sankt-Peterburgskiy universitet. – 2012. – № 7. – Rezhim dostupa: <http://journal.spbu.ru/?p=7127> (data obrashcheniya: 29/04/2017).

15. Sovremennyy muzey – eto mnogofunktsional'nyy kul'turnyy tsentr [Elektronnyy resurs] // Lenta.ru. Kul'tprosvet. – 2017. – 8 dekabrya. – Rezhim dostupa: <https://lenta.ru/articles/2017/12/08/museums/> (data obrashcheniya: 11.02.2018).

16. Sovremennyy muzeynyy dizayn [Elektronnyy resurs] // NIU VShE. Fakul'tet kommunikatsiy, media i dizayna. – Rezhim dostupa: <http://design.hse.ru/museumdesign> (data obrashcheniya: 29.04.2017).

17. Teatr bez akterov. – ERARTA [Elektronnyy resurs]. – Rezhim dostupa: <https://www.erarta.com/ru/museum/projects/detail/fec5213f-7cdb-11e2-817d-8920284aa333/> (data obrashcheniya: 30.04.2017).

18. Filippova T. Sovremennyy muzey kak slom standartov [Elektronnyy resurs] // El'tsin-tsentr. – 2016. – 5 fevralya. – Rezhim dostupa: <http://yeltsin.ru/news/sovremennyy-muzey-kak-slom-slom-standartov/> (data obrashcheniya: 01.03.2017).

19. Escape Program [Elektronnyy resurs]. – Rezhim dostupa: <http://escapeprogram.ru/russian/index.html> (data obrashcheniya: 06.07.2017).