

In this article, the author proposes her own classification of symbols of monumental church painting, using examples from frescoes of modern Orthodox churches in the East of Ukraine, mainly from the Donetsk region. It is argued why all the symbolic signs of modern Ukrainian monumental church painting can be divided into the following types: personified, liturgical, apocalyptic, mystical, decorative, abstract spiritualistic, landscape and symbolic elements. An analysis of semiotic signs in monumental church painting is carried out, which contributes to a more detailed «reading» of the painting of an Orthodox church, revealing the hidden semantics of painting and a deeper understanding of the Eastern Christian worldview.

Key words: iconography, painting of Orthodox Church, Orthodox Church, semiotic signs in modern iconography, classification of symbols in painting of Orthodox Church.

UDC 2-526.6:75.01:81'37

THE USE OF SYMBOLIC SIGNS IN MODERN UKRAINIAN MONUMENTAL CHURCH PAINTING: CLASSIFICATION, HIDDEN SEMANTICS

Khlystun Yuliia – postgraduate student
the Faculty of Philosophy, Cultural Studies and Information Activity,
Volodymyr Dahl East Ukrainian National University,
Severodonetsk, Ukraine

Monumental church paintings are often perceived either as the interior decoration of the temple or as the «Gospel for the illiterate», as the temple painting often contains scenes from Holy Scripture. In science the painting of the Orthodox Church is mainly the subject of study of art critics, but from the point of view of culturology and semiotics, it is insufficiently studied. The symbolism of monumental church painting is insufficiently revealed.

The author of the article offers her own classification of symbols of monumental church painting, using examples from the murals of modern Orthodox churches in Eastern Ukraine, mainly from the Donetsk region. According to the author, all symbolic signs of modern Ukrainian monumental church painting can be divided into the following types: personified, liturgical, apocalyptic, mystical, decorative, abstract-spiritualistic, landscape and symbolic elements. The analysis of semiotic signs in monumental church painting contributes to a more detailed «reading» of the painting of an Orthodox church, revealing the hidden semantics of iconographic subjects, and a deeper understanding of the Eastern Christian worldview.

The aim is to give a description of symbolic signs, to classify them, to give examples for each type of signs from the paintings of modern temples of Eastern Ukraine, on the basis of semiotic analysis of iconographic plots used in monumental church painting.

During the research, the following *methods* were used: the method of collecting empirical material (photographs of murals of modern churches in Eastern Ukraine), visual-analytical, iconographic and semiotic methods were used to search for symbolic signs in temple paintings, descriptive was used to describe iconographic plots and images of symbolic signs, the method of systematization and data processing was used to compile the classification of symbols found in the list of Orthodox churches, culturological and semiotic methods were used to reveal the possible meanings of the symbols, which contributes to the «reading» of the painting of the temple as a cultural text.

Conclusion. Despite the fact that most of the images in the paintings of the Orthodox Church are iconic signs, in the monumental church painting symbolic signs have a special place.

Iconographic symbols are signs with a hidden motivation, occupying a marginal position in the class of conventional signs, ie the same bearer can be considered as an index and as a symbol. Symbolic signs of modern Ukrainian monumental church painting can be divided into the following types: personified, liturgical, apocalyptic, mystical, decorative, abstract-spiritualistic, landscape and symbolic elements.

The reason for the appearance of a symbolic sign may be a metaphorical image from the text of Scripture or from a liturgical text (for example, from an akathist).

Decorative and landscape symbols are less sacred than, for example, liturgical, abstract-spiritualistic or apocalyptic. The inclusion of a symbol in a new context can change the semantics of the iconographic plot. Depending on the context, the same symbol can be interpreted differently, for example, as personified, liturgical or decorative (vine).

Key words: iconography, painting of Orthodox Church, Orthodox Church, semiotic signs in modern iconography, classification of symbols in painting of Orthodox Church.

Надійшла до редакції 15.09.2021 р.

УДК 069.124

СУЧАСНИЙ МУЗЕЙ ЯК ПРОСТІР ХУДОЖНЬОГО ЕКСПЕРИМЕНТУ : ДОСВІД THE MUSEUM OF MODERN ART (МОМА)

Тормахова Анастасія Миколаївна – кандидат філософських наук, доцент,
Київський національний університет ім. Т. Г. Шевченка, м. Київ
<https://orcid.org/0000-0001-7178-850X>
<https://doi.org/10.35619/ucpmk.v39i.500>
tormakhova@ukr.net

Аналізуються особливості функціонування сучасних закордонних музеїв, для яких притаманна багатоаспектна діяльність. Відзначено, що музейні установи є не лише місцем збереження мистецьких артефактів, але й осередками, в яких реалізуються освітні програми. Проаналізовано практику проведення в музейних установах інтерактивних занять, поширену в країнах Західної Європи та США. На прикладі діяльності The Museum Of Modern Art (МОМА) розкриваються основні вектори сучасних практик у музеї, які включають групові форми інтеракції з мистецькими артефактами, їх осмислення через ігровий метод та гейміфікацію, різні аналітичні роботи. Підкреслено, що музейні практики можуть включати нові шляхи комунікації з творами мистецтва. Форми музейної діяльності передбачають інтерес до збагачення досвіду сприйняття мистецьких творів та активізацію творчого начала. Наголошено на перспективності вектору розвитку The Museum Of Modern Art (МОМА). В даній інституції впроваджуються онлайн-курси, які відображують результати актуальних розробок, що на практиці реалізуються співробітниками музейної установи.

Ключові слова: музей, освіта, практика, мистецтво, МОМА, інтерактивні форми, гра.

Постановка проблеми. Музейні установи є невід'ємним компонентом сучасної культури. Роль та значення музеїв пов'язані не лише з трансляцією певного типу інформації про мистецькі та культурні ціннісні орієнтири. Музеї набувають значення закладів, в яких надаються освітні послуги, причому методика навчальних практик, які застосовуються в закордонних інституціях, відрізняються від впроваджуваних у вітчизняних. Актуальним завданням є висвітлення специфіки навчання в музеї та форм, які реалізуються в американському культурному просторі, на прикладі The Museum of Modern Art (МОМА).

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Значення музеїв та необхідність їх трансформації окреслюється в культурологічних розвідках вітчизняних авторів О. Салати [1] та С. Шман [3]. Питання ролі проектної діяльності у вітчизняних музейних установах висвітлювалось у попередній публікації автора статті [2]. Різні аспекти освітніх процесів у музейних установах розглядалися у ряді англійських робіт. Роль музейної освіти в опануванні мистецтва розкрито в працях О. Хабард [7, 8], Г. Хейна [6], Р. Рітхарта [9]. Можливість використання відеоігор у навчальному процесі висвітлено в статті Дж. Джі [5]. Результати, що містяться в даних публікаціях, дають можливість охарактеризувати методологію та специфіку сучасної закордонної освітньої музейної практики. Даний вектор розвитку інституцій вбачається таким, що має перспективний характер, адже музейні установи є місцем збереження та трансляції культурного (матеріального та духовного) досвіду людства. Пошук шляхів привернення уваги до музеїв дозволяє їм бути не лише «архівними», а інтерактивними просторами, в яких формується нова сучасна культура.

Мета статті – розкрити освітній потенціал сучасних закордонних музейних установ на прикладі The Museum of Modern Art (МОМА).

Виклад основного матеріалу. Мистецтво є важливою частиною людської культури. Внаслідок історичного розвитку людства унаочнювалась потреба у формуванні певних мистецьких об'єднань. Їх становлення було обумовлено рядом чинників – релігійних, економічних, соціальних, політичних тощо. На певному етапі розвитку культури чималу роль у становленні мистецтва мали угруповання, які поєднували митців. Причому ці об'єднання могли мати як інституціональну, так і не інституціональну форму. Розвиток угруповань міг відбуватись як у напрямі формування закладів освіти (перші консерваторії, музичні та мистецькі академії тощо тощо), так і як об'єднання любителів мистецтва, аматорів. Зокрема становлення інституту критики було підготовлено саме такими творчими зібраннями, які ініціювались митцями. Однією з інституцій, що стали частиною нашої культури, є музеї. Першою історичною формою, що вплинула на формування сучасних музеїв, був грецький Мусейон. «Перший Мусейон, був скоріше навчальним закладом, аніж музеєм (у сучасному розумінні цього слова) і заснований в Александрії Птолемеєм I у 290 р. до н. е.; він містив приміщення для житла, харчування, читання, бібліотеку, сади і т. п.» [2; 9]. Шлях від давньогрецького Мусейону до сучасного музею, зокрема віртуального, вже був представлений у вітчизняному та закордонному культурологічному, мистецтвознавчому та історичному дискурсі. Проте актуальним завданням є висвітлення ролі музеїв не лише як місць збереження та демонстрації мистецьких полотен, а й простору, потенціал якого лише починає поступово відкриватись. Мова йде про особливості використання музейних установ як майданчику для освітнього процесу.

Доречно відзначити, що у вітчизняній музейній практиці за радянських часів проводились лекції, в музеях влаштовувались екскурсії школярів, студентів та дорослих, що регламентувалось культурною політикою Уряду. Подібні заходи лише частково залишились у сучасній українській практиці, набувши багато в чому формального характеру. Можна з повною вірогідністю зазначити, що на початку другого десятиліття XXI ст. існує розрив між баченням місії музею у вітчизняному та закордонному просторі.

Докорінна відмінність міститься на формальному рівні. Способи представлення музейного контенту у вітчизняних установах здебільшого не мають жодного стосунку до комп'ютерних

технологій чи віртуальних вмістилищ інформації. Переважає принцип презентації експонатів (картин, певної документації, культурно-історичних артефактів). Також специфічною особливістю вітчизняних музейних установ є намагання інтерпретувати той контент, що міститься в ньому, екскурсивним. Проте перспективність мають інші форми, пов'язані з впровадженням інтерактивних експозицій, поширенням «музейно-педагогічних методик, що передбачають ознайомлення з простором музею» [1; 155], внаслідок чого є подолання пасивної споглядальності контенту.

Дещо інший принцип подачі музейного контенту використовується у країнах Західної Європи та США. Доволі вражаючим є принцип, впроваджений у багатьох музейних установах, зокрема у *Ägyptisches Museum und Papyrussammlung* в Берліні чи інших закладах, розташованих на Музейному острові, в яких поєднуються історичні пам'ятки, мистецькі витвори та інтерактивні табло, мануали, що представляють історичну реконструкцію певних місць чи обставин життя. Зростання ролі технологічного оснащення музеїв здебільшого спостерігається у країнах Західної Європи, де відбувається потужна робота щодо покращення рівня інформативності музею, збільшення інтерактивності у ньому. «Вдосконалення роботи приводить співробітників музеїв до пошуку інноваційних шляхів формування власного культурно-просвітницького простору, зокрема створення різних соціально-культурних програм, що інтегрують основні функції музеїв і представляють їх в якості соціокультурного партнера іншим закладам соціокультурної сфери» [3; 58]. Реконструкції музеїв тривають від п'яти до десяти років, проте після відкриття стають такими, що своєю мультифункціональністю, універсальністю та технічною осначеністю дозволяють задовольнити найвибагливіших відвідувачів. Усе це хоча й потребує великих фінансових внесень, проте надає й високу результативність.

Водночас, не лише суто технологічний рівень оснащення закордонних музейних установ вирізняє їх. Велику роль відіграє намагання виховувати здатність сприймати мистецькі витвори, без додаткової підготовки. Подібна практика впроваджена у Нью-Йоркському музеї сучасного мистецтва - *The Museum of Modern Art* (МОМА) та у ряді інших музейних установ. Значну роль у формуванні такої практики у даній інституції мали погляди американського автора Дж. Дьюї, який наголошував на потужній освітній цінності музеїв. Він відводив центральну роль музеям як інтегративним компонентам первинного досвіду у своїй освітній теорії та широко впроваджував відвідування студентами музеїв *Chicago Laboratory School*. Власне, багато викладачів та директорів музеїв почали розвивати філософію музейної освіти, що ґрунтується на прогресивних методах навчання. Дьюї переконаний, що сам досвід відвідування музею є цінним, проте він стає таким внаслідок вірної інтерпретації та завдяки тому, що він підкріплюється певними базовими знаннями. Ідея того, що музеї мають бути невід'ємною частиною будь-якого навчального середовища згодом була розвинена в американському освітньому просторі. Для Дьюї музей є зразковим не завдяки цінності колекції, а у тому випадку, коли він виступає центром організації досвіду та аналізу його результатів. «Музеї повинні виростати з життєвого досвіду і використовуватися для роздумів про життя. Для Дьюї регулярні відвідування музеїв, поряд з іншими видами екскурсій, були складовою освітньої програми, а не спеціальним заняттям раз на рік» [6; 420].

Форми практичної роботи, що впроваджуються в музейних установах, можуть бути різними. Зокрема, працюючи з великими групами доцільним є її поділ на невеликі об'єднання, кожне з яких буде відстоювати власну критичну думку. Можливі колективні дослідження чи певні форми взаємодії з арт-об'єктами, які будуть включати написання текстів, малювання, використання аудіо чи навіть руху. Різноманітні форми активності є надзвичайно популярними в американській музейній практиці, адже не лише їх використання, а й часта зміна дозволяють задіяти різні канали сприйняття, поглибити зацікавленість об'єктами. О. Хабард (*Olga Hubbard*) виокремлює три типи робіт, які використовуються у музеях. До них можна віднести ті, які обрамлюють форму комунікації з творами мистецтва, що поглиблюють та збагачують взаємодію з роботами, які поєднують досвід сприйняття мистецьких творів з іншими формами навчання чи творчості. «Кожна з практик може виконувати декілька функцій – відвідувачі можуть малювати щоб поглибити результати власних спостережень або щоб довести власну художню майстерність; вони можуть рефлексувати від відвідування музею через написання тексту або щоб передати емоційний тон твору» [8; 7]. Доволі цікавою є практика, що згадується у роботах О. Хабард, пов'язана зі створенням своєрідного саундтреку до візуальних полотен. Вона активно використовується у МОМА. Кореляція між візуальним та аудіальним началом відсилає до ідеї синтезу мистецтв, що набула поширення у філософсько-естетичній думці та художній діяльності XIX-XX ст. Зокрема Хабард пропонує створювати своєрідні вокальні партитури, які будуть імпровізуватися відвідувачами музею, під впливом візуальних робіт. Головна задача буде полягати у створенні такого аудіо твору, який відтворюватиме сутнісні риси картини. Одна лінія, наприклад, буде передавати тло малюнку, інша – відтворювати головного персонажа, третя – другорядних тощо. Так, О. Хабард у статті «*Complete Engagement: Embodied Response in Art Museum*

Education» [7; 50] описує аудіо практики, які виникають під впливом роботи мексиканського художника-мураліста Давіда Альфаро Сікейроса «Echo of a Scream» (1937 р.).

Застосування різних креативних форм взаємодії з мистецькими творами дозволяє краще відчувати структуру роботи, зрозуміти задля чого були використані ті чи інші матеріали, або яким був намір художника. Завдяки застосуванню подібних практик підсилюється емоційний бік сприйняття творів. Отримані внаслідок досвіду певні теоретичні знання є більш значущими та підкріпленими естетичними переживаннями. Ефективне навчання має бути спрямоване на розвиток мислення, а не лише на навички. Потрапляючи до музею студенти не лише потрапляють на екскурсію, вони скоріше стають частиною унікальної мікрокультури, долучаючись до специфічного способу мислення. «З соціокультурної точки зору, саме в цьому груповому контексті відбувається навчання та виховуються моделі мислення, коли приділяється увага контексту навчання» [9; 137].

У процесі навчання в музейних установах використовується практика гейміфікації. Ряд дослідників обґрунтовують потребу застосування ігор для поглиблення інтересу до предмету навчання. Захоплення грою та процес ідентифікації з персонажами дозволяють побачити її світ інакше, оцінити майстерність кожного артефакту, персонажу тощо. «Хороші відеоігри захоплюють гравців через формування ідентичності. Гравці стають відданими новому віртуальному світу, в якому вони будуть жити, вчитися та діяти завдяки своїй відданості новій персоні» [5; 5]. На думку американського автора Дж. П. Джі, спільні ігри, в яких діють різні учасники, сприяють їх консолідації. Таким чином впроваджуючи ігрові форми роботи виникає глибоке проникнення у сутність предмету, вибудовується інтерес до кожного компонента, що має стосунок до його творення. Процес навчання у формі діалогу та колективного брейнсторму надає найбільш високу результативність. У просторі Нью-Йоркського музею сучасного мистецтва (The Museum of Modern Art – MOMA) проводяться навчання для дітей та дорослих. Істотною відмінністю між ними не існує. В якості об'єкта «дослідження» пропонуються різні мистецькі полотна, причому жоден із ведучих таких проєктів не перебирає на себе роль володаря істинного знання, це скоріше ментор, який шляхом постановки коректних запитань допомагає групі самостійно дійти певних висновків. Завданням ментора є окреслення цілей, формування запитань та допомога у пошуку відповіді. Дж. П. Джі вказує, що на відміну від «стандартної» письмової форми, яка використовується у підручниках, процес гри супроводжується подачею інформації у вербальній формі, яка надається «вчасно» – тобто саме тоді, коли гравці потребують і можуть її використати. Дана форма не може бути порівняна з семінарськими заняттями, адже остання передбачає наявність попередньої підготовки, в той час як інтерактивні ігрові форми взаємодії учасників не потребують наявності попередньо засвоєного матеріалу. Ігри заохочують гравців ретельно досліджувати, перш ніж рухатися далі, мислити латерально, а не лінійно, щоб час від часу переосмислювати свої цілі. Ігрове середовище дозволяє гравцям розвиватись активно, проте в індивідуальному темпі, а також сприяти тому, щоб ігри давали можливість розвивати різні інтереси та здібності кожного гравця, а також виховували навички до співпраці.

У MOMA пропонується ряд ігор, які використовуються задля кращого розуміння матеріалу. Зокрема, є такі, що орієнтовані на двох гравців, а також на більшу їх кількість (від трьох). Зокрема гра «Кожен – критик. Дружня гра на спостереження та переконання» пропонується модель, за якою розробляються навички аналітичної діяльності, вироблення здатності аргументувати власну позицію та доносити її до співрозмовника. Якщо гра розрахована на двох учасників, то один має виконувати роль критика, а інший – митця. Митець повинен обрати певну тему, проте не зазначати вголос, яку саме. Критик показує на будь-яку роботу, що знаходиться в галереї. Після цього митець має зазначити, яким чином мистецьке полотно може бути співвіднесеним з його темою. За описом, який надається митцем критик має вгадати тему. Подібна гра розвиває навички аргументації та креативність.

Якщо ж у грі беруть участь понад три учасники, то впроваджується інший сценарій. Зокрема критик пропонує певну тему, а інші учасники (митці) обирають різні мистецькі полотна, обґрунтовуючи перед критиком їх приналежність до теми. Лише одну «роботу» критик обирає в якості такої, що найкраще розкриває тему, а її «автор» стає переможцем. Після завершення раунду ігри, гравці змінюють ролі, намагаючись опанувати інші творчі методи [4].

В умовах зростання актуальності дистанційних форм навчання доволі перспективними є курси «Art & Activity: Interactive Strategies for Engaging with Art», «Art & Inquiry: Museum Teaching Strategies For Your Classroom», «Art & Ideas: Teaching with Themes» на Coursera, від MOMA [10]. Їх зміст пов'язаний з опануванням інтерактивних форм музейного навчання, які організуються та проводяться саме у цій інституції. Всі творчі практики випробовуються з різними віковими групами, як дитячим, так і з дорослим контингентом. Звісно відмінності існують у використанні тієї чи іншої лексики, проте навчальні результати є високими при роботі з будь-якими колективами.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Функціонування сучасних музеїв пов'язане з багатоаспектною діяльністю. Дані інституції є не лише місцем збереження мистецьких артефактів, але й осередками, в яких реалізуються освітні програми. Проведення в музейних установах інтерактивних занять поширене в країнах Західної Європи та США. На прикладі діяльності The Museum of Modern Art (МОМА) розкриваються основні вектори сучасних музейних практик, які включають групові форми інтеракції з мистецькими артефактами, їх осмислення через ігровий метод та гейміфікацію, різні аналітичні роботи. Підкреслено, що музейні практики можуть включати нові шляхи комунікації з творами мистецтва. Форми музейної діяльності передбачають інтерес до збагачення досвіду сприйняття мистецьких творів та активізацію творчого начала. Наголошено на перспективності вектору розвитку МОМА. В даній інституції впроваджуються онлайн-курси, що відображують результати актуальних розробок, що на практиці реалізуються співробітниками музейної установи.

Список використаної літератури

1. Салата О. О. Еволюція музею як соціокультурного інституту в умовах процесу глобалізації. *Сумська старовина*, 2013. № XL. С. 150-157.
2. Тормахова А. Специфіка взаємодії культурних інститутів і проектів у сучасному українському просторі. *Університетська кафедра*, 2016. № 5. С. 7-14.
3. Шман С. Ю. Соціокультурна діяльність музеїв. *Культура і сучасність*, 2015. № 1. С. 53-58.
4. Everyone's a Critic. A Friendly game of observation and persuasion. New York: MOMA, 4 p.
5. Gee J. P. Good video games and good learning. *Collected Essays on Video Games, Learning and Literacy*. Peter Lang, 2013. 194 p.
6. Hein G. E. John Dewey and Museum Education. *Curator*, 2004. 47/4. P. 413-427.
7. Hubard O. M. Complete Engagement: Embodied Response in Art Museum Education. *Art Education*, 2007. P. 46-53.
8. Hubard O. M. Art Museum Education: Facilitating Gallery Experiences. New York: Palgrave Macmillan, 2015. 191 p.
9. Ritchhart R. Cultivating a Culture of Thinking in Museums. *Journal of Museum Education*, 2007. Vol. 32, № 2. P. 137-154.
10. The Museum of Modern Art. URL: <https://www.coursera.org/moma> (дата звернення: 24.10.2021).

References

1. Salata O.O. Evoliutsiia muzeiu yak sotsiokulturnoho instytutu v umovakh protsesu hlobalizatsii. *Sumska starovyna*, 2013. №XL. S. 150-157.
2. Tormakhova A. Spetsyfyka vzaiemodii kulturnykh instytutiv i proektiv u suchasnomu ukrainskomu prostori. *Universytetska kafedra*, 2016. №5. S. 7-14.
3. Shman S.Iu. Sotsiokulturna diialnist muzeiv. *Kultura i suchasnist*, 2015. № 1. S. 53-58.
4. Everyones a Critic. A Friendly game of observation and persuasion. New York : MOMA, 4 p.
5. Gee J. P. Good video games and good learning. *Collected Essays on Video Games, Learning and Literacy*. Peter Lang, 2013. 194 p.
6. Hein G. E. John Dewey and Museum Education. *Curator*, 2004. 47/4. P. 413-427.
7. Hubard O. M. Complete Engagement: Embodied Response in Art Museum Education. *Art Education*, 2007. pp. 46-53.
8. Hubard O.M. Art Museum Education: Facilitating Gallery Experiences. New York: Palgrave Macmillan, 2015. 191 p.
9. Ritchhart R. Cultivating a Culture of Thinking in Museums. *Journal of Museum Education*, 2007. Vol. 32, № 2. P. 137-154.
10. The Museum of Modern Art. URL: <https://www.coursera.org/moma> (data zvernennia: 24.10.2021).

THE MODERN MUSEUM AS A SPACE FOR LEARNING: THE EXPERIENCE OF THE MUSEUM OF MODERN ART (MOMA)

Tormakhova Anastasiia – Ph.D, Associate Professor,
Taras Shevchenko National University of Kyiv, Kyiv

The article analyzes the features of the functioning of modern foreign museums, which are characterized by multifaceted activities. It is noted that museum institutions are not only a place of preservation of art artifacts, but also centers in which educational programs are implemented. The practice of conducting interactive classes in museum institutions, common in Western Europe and the United States, is analyzed. The example of The Museum of Modern Art (MOMA) reveals the main vectors of modern practices in the museum, which include group forms of interaction with art artifacts, their understanding through the game method and gamification, various analytical works. It is emphasized that museum practices may include new ways of communicating with works of art. Forms of museum activity include interest in enriching the experience of perception of works of art and activation of creativity. Emphasis is placed on the prospects of the vector of development of The Museum Of Modern Art (MOMA). This institution introduces online courses that reflect the results of current developments, which are implemented in practice by employees of the museum.

Key words: museum, education, practice, art, MOMA, interactive forms, game.

UDC 069.124

THE MODERN MUSEUM AS A SPACE FOR LEARNING: THE EXPERIENCE OF THE MUSEUM OF MODERN ART (MOMA)**Tormakhova Anastasiia** – Ph.D, Associate Professor,
Taras Shevchenko National University of Kyiv, Kyiv

The aim of study is to reveal the educational potential of modern foreign museum institutions on the example of The Museum of Modern Art (MOMA). The realization of this goal is revealed through a description of the methodological grounds for the formation of such practices and specific examples of its implementation.

Research methodology. Ten major publications on the subject (scientific journal and books) have been reviewed. The obtained information was used to understand the strategies of education in museums.

Results. The operation of modern museums is associated with different activities. These institutions are not only a place for the preservation of artistic artifacts, but also centers in which educational programs are implemented. The practice of conducting interactive classes in museum institutions is widespread in Western Europe and the United States. The example of MOMA's activity reveals the main vectors of modern activities in the museum, which include group forms of interaction with art artifacts, their understanding through the game method, various analytical practices. They can include interesting forms of communication with works of art, enrichment of experience of perception of works of art and activation of the creative beginning. Emphasis is placed on the prospects of the vector of development of The Museum Of Modern Art (MOMA). This institution introduces online courses that reflect the results of current developments, which are implemented in practice by employees of the museum.

Novelty. The experience of museum education, which is embedded in American culture, is outlined. The main methods are presented, which include the application of game and creative principles for learning.

The practical significance. The results of this study may be important for developing the Ukrainian socio-cultural sphere. It requires the involvement of new approaches that will be useful for Ukrainian museums.

Key words: museum, education, practice, art, MOMA, interactive forms, game.

Надійшла до редакції 26.10.2021 р.

УДК 379.845

МУЗЕЇ ПРОСТО НЕБА : СОЦІОКУЛЬТУРНИЙ АСПЕКТ

Вишневська Галина Георгіївна – кандидат культурології, PhD, доцент кафедри готельно-ресторанного і туристичного бізнесу, Київський університет культури, м. Київ
<http://orcid.org/0000-0003-0923-5159>
wisna23@i.ua

Булгакова Наталія – викладач кафедри готельно-ресторанного і туристичного бізнесу, Київський національний університет культури і мистецтв, м. Київ
<http://orcid.org/0000-0001-8910-0574>
<https://doi.org/10.35619/ucpmk.v39i.501>
mrs.bulgakova@ukr.net

Розглядаються теоретичні та практичні питання діяльності музеїв просто неба, а також напрями розвитку цієї особливої групи музеїв у сфері туризму. Проаналізовано досвід європейських країн щодо можливостей використання потенціалу музеїв просто неба для реалізації освітніх і наукових програм, розвитку культурного туризму, збереження культурної спадщини. Виявлено динаміку розвитку музеїв просто неба та туристичної діяльності Київщини, визначені фактори, що впливають на привабливість музеїв просто неба і їх експозицій. Проаналізовано музейні практики, що дозволяють відтворити традиційне народне середовище. Розкрито залучення відвідувачів до участі в різноманітних видах діяльності: проживання в традиційному житлі, участі в традиційних обрядах, забавах, рольових іграх та майстер-класах традиційних народних ремесел.

Ключові слова: музей, музей просто неба, музейні практики, туризм, дозвілля.

Постановка проблеми. Останнім часом у сфері туристичної індустрії зростає роль музею як культурної установи. Основним призначенням музею є збереження культурної матеріальної і нематеріальної спадщини, що своєю чергою, дозволяє громадянам отримати вільний доступ до ознайомлення з нею. За своїм призначенням музей є носієм історичних епох. Адже через їх збереження та презентацію матеріальної і нематеріальної спадщини транслюється досвід минулих поколінь.

Поряд із загальною активізацією ролі музеїв, за останні десятиліття, відзначається особливий інтерес до музеїв просто неба. Діяльність цих музеїв пов'язана, як правило, з культурною або історично значущою нерухомою спадщиною і оточуючим його історико-культурним ландшафтом. У цьому – основна, принципова відмінність музеїв просто неба від класичних музеїв. Ця обставина створює безмежні можливості розширення їх сфери діяльності і задоволення дозвіллевих потреб відвідувачів