

Канапацкі А. В., студэнт 350 групы
дзённай формы навучання
Навуковы кіраўнік – Бамбешка І. І.,
кандыдат культуралогіі

ВЫКАРЫСТАННЕ AR-ТЭХНАЛОГІЙ Ў ДЗЯРЖАЎНЫМ ЛІТАРАТУРНЫМ МУЗЕІ ЯНКІ КУПАЛЫ

У апошнія гады выкарыстанне дапоўненай рэальнасці (AR) стала больш распаўсюджаным у розных галінах, уключаючы музейную справу, ахову і выкарыстанне гісторыка-культурнай спадчыны. У дадзеным артыкуле разглядаецца вовыт выкарыстання AR-тэхналогій у Дзяржаўным літаратурным музеі Янкі Купалы (ДЛМ імя Янкі Купалы). Аналізуюцца асаблівасці рэалізацыі праекта, яго эфектыўнасць і перспектывы развіцця ў кантэксце сучасных тэхналагічных трэндаў.

Першым чынам, варта даць вызначэнне тэхналогіям дапоўненай рэальнасці (AR). Па меркаванні сучасных даследчыкаў, дапоўненая рэальнасць – гэта інтэграваныя ў рэальную прастору тэкст, графіка ці аўдыё з дапамогай пераноснай прылады адлюстравання або праекцыйных графічных накладанняў у рэжыме рэальнага часу [1, с. 106].

У дадзеным артыкуле як прыклад выкарыстання тэхналогій дапоўненай рэальнасці разглядаецца ДЛМ імя Янкі Купалы, які выкарыстоўвае галаграму ў сваёй сталай экспазіцыі, што значна ўзбагачае рэпрэзентатыўныя магчымасці. Музейны мультымедычны комплекс «Галаграфічны тэатр “Янка Купала ў працоўным кабінце”» уяўляе сабой частку экспазіцыйнага комплексу «Кабінет Янкі Купалы». Прадстаўлена галаграма была ў 2014 г. А. Р. Ляшковіч, тагачасны

дырэктар ДЛМ імя Янкі Купалы такім чынам прадстаўляла галаграму: «Янка Купала толькі што атрымаў з друку сваю кнігу «Песня будаўніцтву» і чытае яе. Мы можам пачуць голас Песняра. Янка Купала, які з кубачкам гарбаты слухае «беларускую перапёлачку» Ларысу Александроўскую» [2].

Праекцыя мастацка-дакументальнага відэа з выявай Янкі Купалы і гукавым суправаджэннем «Голас Янкі Купалы» з'яўляецца неад'емнай часткай асноўнай экспазіцыі «Шляхі», прысвечанай жыццю і творчасці паэта. Гэта дазваляе музею аб'яднаць візуальную і віртуальную музейную прастору і стварыць больш пачуццёвае ўспрыманне апошняй для наведвальнікаў.

Мэта праграмы – стварэнне дынамічнага мультымедычнага асяроддзя для больш шырокага разумення спадчыны і асобы Янкі Купалы і актыўнага ўключэння наведвальнікаў у працэс музейнай камунікацыі. Праграма распрацавана з улікам інтарэсаў шырокай аўдыторыі, сярод якой прыярытэт аддадзены рознаўзроставай дзіцячай і маладзёжнай аўдыторыі [3].

Выкарыстанне дапоўненай рэальнасці ў ДЛМ імя Янкі Купалы паляпшае наведвальніцкі досвед і прыцягвае новую, больш маладую, аўдыторыю. З дапамогай дапоўненай рэальнасці наведвальнікі могуць убачыць галаграму Янкі Купалы, якая дапаўняе экспазіцыю і стварае незвычайныя, абсалютна новыя ўражанні. Такі падыход не толькі робіць наведванне музея больш цікавым для сучаснай аўдыторыі, але таксама дапамагае прыцягнуць новых наведвальнікаў, уключаючы моладзь і тых, хто цікавіцца сучаснымі тэхналогіямі. У выніку выкарыстанне дапоўненай рэальнасці павялічвае колькасць наведвальнікаў музея і павышае яго папулярнасць сярод розных узроставых груп. Дзякуючы

выкарыстанню AR тэхналогій, ДЛМ імя Янкі Купалы становіцца больш цікавым і актуальным для сучаснага грамадства.

СПІС ВЫСКАРЫСТАНЫХ КРЫНІЦ

1. Биткин, В. В. Дополненная реальность. Ее виды и инструменты создания / В. В. Биткин // Скиф. – 2021. – №5 (57). – С. 106–109.

2. Купала в 3D: модернизация музея Песняра завершена! О чем расскажет сам талант поклонникам? [Электронный ресурс] // Агульнаацыянальнае тэлебачанне. – Рэжым доступу: <https://ont.by/news/00114348>. – Дата доступу: 02.02.2024.

3. Музейный мультимедийный комплекс «Голографический театр «Янка Купала в рабочем кабинете» [Электронный ресурс] // Интернет фестиваль музейного мультимедиа «Музейный Гик». – Рэжым доступу: <http://museumgeek.ru/en/archive/season2014/competitionentries/item/78-muzejnyj-multimedijnyj-kompleks-golograficheskij-teatr-yanka-kupala-v-rabochem-kabinete>. – Дата доступу: 02.02.2024.