

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://studservis.ru/gotovye-raboty/glava-diploma/201384>

Тип работы: Глава диплома

Предмет: Музееведение

-

Застройка пространства, свето-музыкальное оформление широко используется в театрализованных представлениях. Эти методы драматургии роднят перформансы, музейные выставки и театральные постановки. Они обеспечивают «заразительность» происходящего для зрителя, формируют вовлечение. Вовлечение – одно из важных свойств современных произведений и музейных событий. Любая игровая практика начинается с вовлечения, когда что-то привлекает внимание зрителя, захватывает его и удерживает, позволяя совершить успешный акт музейной коммуникации.

Игровые практики являются способом создания пространства диалога. Произведение и автор получают возможность трансляции смыслов. За зрителем сохраняется право «улавливать» те из них, которые резонируют его внутреннему мировосприятию. Однако стоит отметить, что несмотря на то, что Зритель в современном музее может быть возведен до роли соавтора, художник при экспонировании произведений, организации перформансов пытается подчеркнуть определенные смыслы.

Игровые практики, выстраивающие диалог между Зрителем, Произведением и Автором, имеют множество форм. Их разнообразие и востребованность являются для музея стимулом для видоизменения форм музейной деятельности. Аппетитивные технологии актуальны для аудитории разных возрастов – от детской до людей старшего возраста, что значительно расширяет возможности музея в организации акта музейной коммуникации с различными типами аудитории. «Педагогическая наука, исследуя сущность образовательных процессов в развитии личности, особое место уделяет диалогу. По утверждению М.М. Бахтина «жить – значит участвовать в диалоге: вопрошать, внимать, ответствовать, соглашаться и т.п. Диалогичность находится и в той модели жизни, которую представляет изобразительное искусство: процесс общения может осуществляться с воображаемым собеседником, которым выступает произведение искусства». [2, 201] Жуковский В.И. отмечает, что образовательное пространство формируется при равнозначном желании обеих сторон отношений вести диалог, быть открытым и искренним в нем. Медиатор или экскурсовод, который может присутствовать в этих отношениях, призван упрочить диалог и стать дополнительным средством транслирования смыслов от произведения к зрителю. При этом Юренева Т.Ю. отмечает, что «экскурсия должна быть адресной и проводиться на основе дифференцированного подхода к группе. Способность устанавливать контакт с аудиторией и умение корректировать свой рассказ и действия в зависимости от ее реакции являются очень важными показателями мастерства экскурсовода».[16, 5]

Глушкова П.В. Актуализация этнокультурного наследия музейными средствами // Культурология. Вестник КемГУКИ. – 2019. – 48. С.125-134.

2.Жуковский В.И. Образовательное пространство в изобразительном искусстве: диалог, игра, общение // Международный журнал экспериментального образования. – 2017. – №3 (часть 2) – С.201-203

3. Карлова А. И. Музей современного искусства: история институализации // Вопросы культурологии. 2009. № 3. С. 39

4. Коськов М.А. Игра: опыт философской теории // Философия культуры. – 2018. – С.69-85

5. Лола Г.Н., Александрова Т.И. Код времени в современном искусстве: дискурсивный анализ темпоральных арт-проектов // Вестник СПбГУ. Искусствоведение. – 2021. – Т. 11. Вып.1. С.150-166

6. Майстровская М.Т. Композиционно - художественные тенденции формообразования музейной экспозиции: в контексте искусства, архитектуры, дизайна / Автореф. дис. - Москва, 2002.- 54 С. 1 -28

7.Макулин А.В. Философия игры и игрорефлексика фантомного лидерства / Автореф. дис. Архангельск. – 2007. С.1-24

8. Рахматов Н.Э. Импровизация и хэппенинг // Scientific progress. – 2021. – 2(4). С. 224-229

9. Салтанова М. В. Игровые принципы в организации экспозиционного пространства музея // Вопросы музеологии.- 2010.-№1(1). С.133-140

10. Словарь актуальных музейных терминов // Музей. – 2009. – № 5. С. 47-68
11. Сокол И.Н. Классификация квестов // «Молодой вчений». — 2014. — № 6 (09). С. 138-140
12. Федосеева И. Перформансы и художественное творчество в современной культуре // Современное искусство. –2015. – С. 107-114.
13. Формы и способы сохранения, презентации и интерпретации культурного наследия в музее. — Текст : электронный // Искусствоед.ру – сетевой ресурс об искусстве и культуре : [сайт]. – 2018. – URL: <https://iskusstvoed.ru/2018/08/18/formy-i-sposoby-sohraneniya-prezentac/> (дата обращения: 6.02.2022)
14. Шляхтина Л.М. Современный музей: идеи и реалии//Сб.ст. Вопросы музеологии. 2011. – 2(4). С.14-19
15. Шляхтина М.В. Игровые стратегии музея современного искусства / СПбГУКИИ. С. 252-258
16. Юренева Т.Ю. Составление и проведение экскурсий // Музееведение. Учебник для высшей школы. – М. : Академический проект. – 2003. С.471-479

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://studservis.ru/gotovye-raboty/glava-diploma/201384>