

- P. 1–20. DOI: <https://doi.org/10.3389/fdigh.2019.00010> (accessed 07.04.2023).
9. Gaydarska B., Nebbia M., Chapman J. Trypillia Megasites in Context: Independent Urban Development in Chalcolithic Eastern Europe. *Cambridge Archaeological Journal*. 2019. Vol. 30. № 1. P. 97–121.
 10. The Second Phase of the Trypillia Mega-Site Methodological Revolution: A New Research Agenda / J. Chapman, M. Videiko, D. Hale et al. *European Journal of Archaeology*. 2014. Vol. 17. № 3. P. 369–406.
 11. Tripolye – Strategy and Results of an ongoing Ukrainian-European Project / R. Hofmann, M. Shatilo, R. Ohlrau et al. *Vita Antiqua*. 2018. № 10. P. 146–154.

Лук'яниця В. В.
Сиволап Л. Г.

ТЕМА ОХОРОНИ АРХЕОЛОГІЧНИХ ПАМ'ЯТОК У НАУКОВО-ПРОСВІТНИЦЬКИХ ЗАХОДАХ СЕКТОРУ АРХЕОЛОГІЇ ЧЕРКАСЬКОГО КРАЄЗНАВЧОГО МУЗЕЮ

Анотація. У статті розглядається методика формування та реалізації науково-просвітницьких заходів на базі сектору археології Черкаського обласного краєзнавчого музею. Наголошено, що їхньою метою є ознайомлення відвідувачів усіх вікових, соціальних і професійних категорій з археологічною спадщиною Черкащини та розуміння необхідності обліку, збереження й охорони пам'яток археології згідно чинного законодавства. Підкреслено, що навчально-розважальні заходи з елементами інтерактивності сприяють популяризації та брендизації пам'яток археології Черкащини.

Актуальність. Музеї завше перебували на вістрі просвітницької роботи, що набула нових вимірів і значення під час повномасштабного російського вторгнення. Свідоме та несвідоме нищення археологічних пам'яток – нерідко через незнання методики їхнього виявлення, їхньої наукової та культурної цінності, законодавства щодо охорони археологічної спадщини – є суттєвою

проблемою в сучасній Україні. Тож просвітницька діяльність, здійснювана музейними працівниками й покликана ознайомити з подібною проблематикою якнайширші верстви суспільства, є об'єктивною необхідністю. Особливо актуально ця тема звучить у контексті надзвичайно багатой на археологічну спадщину Черкащини. Співробітники сектору археології Черкаського обласного краєзнавчого музею (ЧКМ) розробили та реалізують низку креативних заходів у даній сфері.

Огляд історіографії. Просвітницька діяльність сектору археології ЧКМ ще не висвітлювалися в історіографії, проте її концепції значною мірою спираються на теоретичні та практичні розробки співробітників інших науково-дослідних і культурно-освітніх установ [2; 7; 8], а також на відповідні археологічні дослідження [3; 4]. Принципи й методи, покладені в основу цих заходів, у свою чергу виходять із напрацювань теоретиків музейної справи [5; 6; 9]. Важливе місце в сучасній діяльності музеїв посідає й питання брендизації стосовно пам'яток археології, узагальнено розглянуте в монографії П. Анашкіної [1].

Мета дослідження. Аналізуючи методику моделювання та реалізації популяризації питання охорони пам'яток археології в Черкаському краєзнавчому музеї, вважаємо за необхідне розглянути на прикладі окремих заходів навчально-розважальну методику ознайомлення із проблемами збереження археологічної спадщини та її втілення, а також перспективні способи і прийоми для підвищення рівня ефективності в роботі музейних працівників із різними категоріями відвідувачів.

Виклад основного матеріалу. Археологічний напрямок науково-просвітницької роботи Черкаського краєзнавчого музею моделюється з огляду на сучасні напрацювання в галузі музейної педагогіки [2; 5, 407; 6–9] та націлений передусім на своєрідне інтерактивне «оживлення» візуальної експозиційної послідовності й перетворення будь-якої екскурсії чи майстер-класу на своєрідну мандрівку в часі. Нашою головною метою є створення у відвідувачів усіх вікових, професійних і соціальних категорій незабутніх спогадів та позитивних законослухняних емоційних прив'язок до всього ареалу археологічних пам'яток нашого краю. Особливе місце в нашій роботі займає тема охорони пам'яток археології, яка зазвичай

присутня в будь-якому навчально-розважальному блоці, але найбільш акцентована в археологічній грі «Розкопки» (рис. 1), у тематичній екскурсії з елементами інтерактивності «Межиріцька стоянка мисливців на мамонтів – археологічна пам'ятка світового значення», в «Археологічній прогулянці-розвідці» та ін.

Археологічна гра «Розкопки» стисло моделює вивчення археологічної експозиції, ознайомлення з основними постулатами законодавства України в галузі охорони пам'яток археології (ПА), дає розуміння значення Відкритого Листа та Державного Реєстру ПА. На жартівливих прикладах ми розповідаємо про розпитування місцевого населення як перший початковий етап будь-якої археологічної розвідки, згадуємо при цьому типові побрехеньки про «золотого воза», «золоту скриню» і, нарешті, про Золоту Козу. Вкид про Золоту Козу запланований як приклад того, що треба дуже уважно ставитися до-будь-якої легендарної інформації, бо на завершення заходу буде продемонстровано театралізовану відеореконструкцію про ще не знайдений скарб під назвою «Черкаський скарб Золотої Кози», в якій присутні конкретні топографічні прив'язки, а саме назви окремих населених пунктів довкола Черкас, міських вулиць та історичних урочищ («Черкаський скарб Золотої Кози»: Козак Кожухар – Олесь Маланич; сценарій – Лариса Сиволап; оператор – Антон Дементьєв; художнє оформлення – Олександр Забродін; монтаж – Сергій Ганницький. Створено у ЧКМ у 2020-му році).

Наступний етап – імітація-тренінг археологічної розвідки у форматі збору підйомного матеріалу. У місці проведення «розвідки» (це може бути музейне приміщення або відкрита місцевість як варіант завершення «Археологічної прогулянки-розвідки») розміщуються окремі тематичні скупчення дрібних неатрактивних посудин певних епох, репліки крем'яних знарядь, неатрактивні уламки скам'янілостей, сучасні власноруч виготовлені копії трипільських предметних та зооморфних статуеток тощо. Таким чином моделюється процес «виявлення» «нових археологічних пам'яток» та постановки їх на Державний облік.

Імітація-тренінг розкопок передбачає проведення власне «розкопок», хронологічні та функціональні визначення, «музеефікацію», побудову «експозиції», «посвяту» до когорти «Вартових Історичної Пам'яті» (ВІП), розіграш сувенірів, «інтерв'ю»

місцевим ЗМІ, камеральну «реконструкцію» «розвалів старовинних посудин». Такі заходи особливо охоче відвідують діти молодшого та середнього шкільного віку (рис. 2).

Передусім для середнього, старшого шкільного віку та для студентів може бути цікавою функціонально та аналітично складніша тематична екскурсія «Межиріцька стоянка мисливців на мамонтів», яка насичена інтерактивними реконструкціями, а в основі всього дійства лежать результати надзвичайно глибокого, детального і з елементами трасології наукового дослідження стоянки академіком І. Г. Підоплічком [4, 195–200]. Магістраллю через усю екскурсію йде тема збереження, музеєфікації та охорони нашої унікальної пам'ятки.

Перспективним для популяризації теми охорони пам'яток археології є напрямок брендизації як комплексних пам'яток так і окремих артефактів науково-просвітницькими методами [1]. Прикладом успішного та надзвичайно перспективного з точки зору брендизації археологічного експонату є пічна кахля з Черкас другої половини XVII ст. з рельєфним зображенням трьох мушкетерів та з пояснювальним написом над ними «ЖОЛЬДАКИ» [3, 86].

Розроблений та реалізований багатоформатно в нашому музеї тренінг «Трипільський глиняний магіум» якраз націлений на подальшу брендизацію трипільських археологічних пам'яток Черкащини та передбачає акцентування уваги відвідувачів на предметних та зооморфних статуетках трипільської епохи як складових своєрідної «глиняної молитви». У цьому тренінгу ми робимо спробу відродження та популяризації кількатисячолітньої трипільської традиції створення глиняних статуеток-оберегів, статуеток-побажань, статуеток-мрій тощо (рис. 3).

Методика реалізації «Трипільського глиняного магіуму» максимально наближена до ймовірних трипільських технологій підготовки витратних матеріалів. Ми використовуємо спеціально промиту, проціджену та відповідно зневоложену глину; реконструкції старовинних пристосувань для розрізання глиняних кавалків-заготовок; спеціальні площини-підставки для ліплення; кістяні стеки для різних типів рельєфної орнаментациї та ін. Таким чином учасники «магіуму», який буде цікавим для всіх вікових категорій, можуть долучитися до унікального й захопливого досвіду експериментальної археології, покликаної відтворити і краще

зрозуміти спосіб життя та побут давніх суспільств, допомогти зануритися в повсякдення трипільців, відчути себе майстрами енеолітичної доби. Реконструкція процесу та прийомів ліплення зазвичай відбувається спонтанно за візуальними та предметними зразками статуеток, виявлених на території нашого краю (рис. 4).

Висновки. Сектор археології Черкаського обласного краєзнавчого музею протягом останніх років розробив та активно реалізує низку науково-просвітницьких заходів, спрямованих на пропаганду теми збереження й охорони археологічної спадщини нашого краю. Більшість із них може бути динамічно модифіковано відповідно до вікового чи професійного складу учасників для максимальної ефективності й доступності; проведено у вигляді низки етапів для повнішого розкриття теми тощо. Це є основою навчально-розважальної методики, втіленої в даних заходах, яка в науково-популярній формі залучення до експерименту та практичної діяльності сприяє закріпленню і засвоєнню новонабутих теоретичних знань про археологічну розвідку, облік («Археологічна прогулянка-розвідка»), розкопки й музеєфікацію пам'ятки археології (археологічна гра «Розкопки»). Формат театралізованої відеореконструкції «Черкаського скарбу Золотої Кози» пробуджує у глядачів ажіотажний інтерес до археологічних загадок краю, а тематична екскурсія з кількома інтерактивними реконструкціями «Межиріцька стоянка мисливців на мамонтів» пропагує охорону, збереження та музеєфікацію цієї унікальної археологічної пам'ятки світового значення відповідно до її високого статусу. Надзвичайно важливою є брендизація археологічної спадщини, розкриття її актуальності, медійності, атрактивності, що яскраво втілюється у тренінгу «Трипільський глиняний магіум».

Поєднання в ході розробки та реалізації археологічних науково-просвітницьких заходів легендарно-гіпотетичної та науково підтвердженої інформації про окремі археологічні пам'ятки Черкащини дозволяє збільшувати процент інтерактивної складової екскурсій, майстер-класів, навчально-розважальних ігор тощо; а це в свою чергу посилює інтерес відвідувача до музейного продукту та до давньої історії нашого краю. Віддаляючись у своїх музейних методиках від сухого пасивно-споглядального академізму, ми тим самим розширюємо аудиторію щирих прихильників далекоглядної

державницької політики у справі охорони археологічних пам'яток. Попри умови воєнного стану ЧКМ продовжує активну роботу в зазначених секторах, розробляє і реалізує нові стаціонарні та виїзні заходи для споживачів музейного продукту всіх вікових, професійних та соціальних категорій.

Список використаної літератури

1. Анашкіна П. І. Детермінанти формування національного бренду в умовах глобальної конкуренції. Київ, 2021. 112 с.
2. Березко О. Інтерактивна екскурсія як одна із форм роботи з музейною аудиторією. *Волинський музейний вісник*. 2014. Вип. 6. С. 88–90.
3. Куштан Д., Ластовський В. Археологія та рання історія Черкас Київ–Черкаси : Ін-т археології НАН України, 2016. 290 с.
4. Пидопличко И. Г. Межиричские жилища из костей мамонта. Киев : Наукова думка, 1976. 239 с.
5. Руденко С. Б. Соціокультурне призначення та інституційна специфіка музею : дис. ... доктора культурології : 26.00.01. Київ, 2021. 515 с.
6. Сошніков А. О. Культурологічні аспекти розкриття поняття «музейний предмет» як механізму артефакції культурної пам'яті. *Питання культурології*. 2022. № 40. С. 321–331.
7. Споденець І. Г. Презентація сучасних музейно-мистецьких технологій у середовищі музейно-культурного комплексу «Український фізико-технічний інститут. Харків». *Питання культурології*. 2022. № 40. С. 332–339.
8. Чепурний О., Трощинська О. Аспекти науково-освітньої діяльності Національного історико-культурного заповідника «Чигирин». *Волинський музейний вісник*. 2014. Вип. 6. С. 68–73.
9. Юрченко А. Археологія-музей-громада: пошуки точок дотику в маленьких музеях. *Вісник ХНУ: Серія: Історія*. 2018. Вип. 54. С. 168–177.



Рис. 1. Археологічна гра «Розкопки»



Рис. 2. Археологічна гра «Розкопки» – атрибуція знахідок



Рис. 3. «Трипільський глиняний магіум»



Рис. 4. «Трипільський глиняний магіум» – реконструкція процесу ліплення статуєток