



**Վ. ԲՐՅՈՒՍՈՎԻ ԱՆՎԱՆ ՊԵՏԱԿԱՆ
ՀԱՄԱԼՍԱՐԱՆ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ В. БРЮСОВА
BRUSOV STATE UNIVERSITY**

**ԲԱՆԲԵՐ
Վ. ԲՐՅՈՒՍՈՎԻ ԱՆՎԱՆ ՊԵՏԱԿԱՆ ՀԱՄԱԼՍԱՐԱՆԻ
ВЕСТНИК ГОСУДАРСТВЕННОГО УНИВЕРСИТЕТА ИМЕНИ
В. БРЮСОВА
BULLETIN OF BRUSOV STATE UNIVERSITY**

**ՄԱՆԿԱՎԱՐԺՈՒԹՅՈՒՆ ԵՎ ՀԱՍԱՐԱԿԱԿԱՆ
ԳԻՏՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ**

ПЕДАГОГИКА И СОЦИАЛЬНЫЕ НАУКИ

PEDAGOGY AND SOCIAL SCIENCES

2 (61)

**Վ. ԲՐՅՈՒՍՈՎԻ ԱՆՎԱՆ ՊԵՏԱԿԱՆ ՀԱՄԱԼՍԱՐԱՆԻ
«ԼԻՆԳՎԱ» ՀՐԱՏԱՐԱԿՉՈՒԹՅՈՒՆ**

ԵՐԵՎԱՆ – 2022

ՀՏԴ 378.147(069):811.161.1

DOI: 10.51307/182931072015233260-22.61-38

МЕТОДИКА ПРЕПОДАВАНИЯ ПРЕДМЕТА «МУЗЕЙНАЯ АНИМАЦИЯ» НА ПРИМЕРЕ ГОСУДАРСТВЕННОГО УНИВЕРСИТЕТА ИМ.В. БРЮСОВА

МАРИНА ХАЧМАНУКЯН

Аннотация

Последнее время во всем мире все больше музеев, в том числе и музеи Армении, стали прибегать к анимации, как кинновационной форме социокультурной активности, дополнительной и своеобразной услуге, удовлетворяющей духовные потребности посетителя и делающей его пребывание в музейном пространстве более комфортным, эмоционально красочным и впечатляющим. В связи с этим в республике назрела острая необходимость в системной подготовке квалифицированных специалистов, владеющих определенными навыками организации и проведения анимационных программ. Примечательно, что именно Ереванский государственный университет им. В. Брюсова, являясь крупнейшим культурно-образовательным центром по многоязычию и межкультурной коммуникации, первым в Армении, в 2012г. на факультете Лингвистики и Межкультурной коммуникации, предложил студентам новый предмет «Музейная анимация».

Ключевые слова: музей, музейная анимация, культурный потребитель, рекреация, анимационные музейные программы

Введение. В данной статье обосновывается эффективность применения анимации как инструмента для повышения привлекательности музеев, показаны методы и технологии преподавания музейной анимации, анализируются содержание и принципы организации учебного процесса, направленного на формирование у студентов теоретических знаний и практических навыков по разработке, организации и проведения музейных анимационных программ. Анимация как относительно новый вид профессиональной деятельности, имеет серьезные нормативные предписания, требующие от спе-

циалиста решения задач разного уровня сложности, а также предполагает наличие у него определенных профессиональных способностей, которые нуждаются в постоянном развитии для ее эффективного осуществления в изменяющихся условиях (Шульга 2011:158). Для достижения желаемых результатов предпочтительно чтобы студенты обладали определенными личными качествами: коммуникабельностью, креативностью, находчивостью, доброжелательностью и выносливостью, а также имели начальные навыки актерского мастерства, педагога и психолога.

Процесс обучения можно условно разделить на два этапа.

Первый этап – аудиторное, теоретическое обучение (лекции, семинар). Этому этапу отводится меньше половины предусмотренных занятий, в ходе которых студенты вкратце знакомятся с основами музееведения, с понятием «музейная анимация», с ее основными функциями:

1. Адаптационной, позволяющей перейти от повседневной обстановки к свободной, досуговой
2. Компенсационной, освобождающей человека от физической и психической усталости повседневной жизни
3. Стабилизирующей, создающей положительные эмоции и стимулирующей психическую стабильность
4. Информационной, позволяющей получить новую информацию о стране, городе, людях и т.д.
5. Образовательной, позволяющей приобрести и закрепить в результате ярких впечатлений новые знания об окружающем мире
6. Совершенствующей, приносящей интеллектуальное и физическое усовершенствование
7. Рекламной функцией, дающей возможность через анимационные программы сделать гостя носителем рекламы о музее.

Знания студентов на этом этапе обучения оцениваются согласно составленным по теме тестам.

Второй этап – практическое внеаудиторное обучение (отводится большая часть занятий) проходит в Музее истории города Еревана. Нахождение в музейной среде, в окружении музейных экспонатов, а также непосредственное общение с посетителями среди которых много туристов из разных стран, несомненно повышает эффективность учебного процесса. Этот этап наиболее важен, так как дает возможность претворить теоретические знания

на практике. Чтобы студенты научились самостоятельно разрабатывать, организовывать и реализовывать различные тематические анимационные программы они прежде всего должны получить представление об анимации как социально-культурном явлении и новой технологии, об исторических предпосылках её возникновения, разновидностях, особенностях музейной анимации, задачах и целях.

Анимация как социокультурное явление, исторические предпосылки ее возникновения. Термин «анимация», обладая довольно широкими лингвистическими границами, используется во многих современных языковых культурах. Объяснение этому факту можно найти в его этимологии. «**Анимация**» (рус.) «**animation**» (англ.) происходит от латинского корня «**anima**», который имеет несколько самостоятельных значений: жизненное начало, жизнь, душа, разумное начало, дух. Соответственно глагол «**anima**» означает оживлять, одушевлять, воспламенять, дословный перевод латинского «**animator**»- дающий жизнь. Таким образом, термин «анимация» подразумевает действие, направленное на то, чтобы наделить жизнью», «вдохнуть жизнь», «оживить». Впервые термин появился в начале XX в. во Франции в связи с введением закона о создании различных неполитических ассоциаций и трактовался как «деятельность, направленная на усиление живого интереса к культуре, художественному творчеству. Во второй половине XX в. термин «анимация» стал использоваться в нескольких значениях, анимация, рассматривалась еще и как художественная деятельность по созданию мультфильмов. К концу XX в. социокультурная анимация уже являла собой самостоятельное направление психолого-педагогической деятельности в сфере проведения досуга. Превращая досуг в действие, облеченное в яркую, увлекательную форму, анимация обеспечивает духовную и физическую реабилитацию личности. Краткое, но точное определение социокультурной анимации дали французские социологи, согласно которой цель анимации это сопровождение отдыха человека от физического восстановления (**расслабление**) через переживание радости и удовольствия (**развлечение**) к удовлетворению духовных потребностей (**развитие**) (Хачманукян 2014: 50-51). Определяя развлечение и рекреацию – как важнейшие функции анимационной деятельности, исследователи считают, что социокультурная анимация не ограничивается этими функциями, а ставит перед собой еще и воспитательные цели, содействуя этим развитию гражданского общества, его духовному оз-

доравливанию, решению социальных проблем населения и социальному развитию (Нагайцева 2010:112). Анимация как любое другое явление имеет свои исторические предпосылки. К истокам анимации с некоторой долей модернизации можно отнести языческие культовые церемонии и обряды. Наши далекие предки поклонялись различным божествам, олицетворявших силы природы, что выражалось в обрядах, ритуальных танцах. В средние века анимационными действиями оживлялись массовые народные праздники. Так, одним из ярких примеров анимации являлась масленица, во время которой красочное карнавальное шествие по городу сопровождалось театрализацией с показом живых картин. В индустриальном обществе получают развитие общественные формы досуга, разрабатываются законодательные постановления, регламентирующие организацию и проведение досуга. Как вид деятельности, повышающий качество обслуживания потребителя и направленный на удовлетворение его духовных и физических потребностей, анимация активно применяется в социально-культурном сервисе и туризме. Появление таких понятий, как «туристическая анимация», «гостиничная», «спортивная», «рекреационная», «парковая», «музейная» анимация и т.д. объясняется многообразием форм анимационной деятельности, которые реализуются с рекреационными целями и могут проводиться как туристскими предприятиями, так и культурно-просветительными учреждениями.

Музейная анимация - новый вид услуги. Необходимость в музейной анимации, как одной из разновидностей социокультурной коммуникации, вполне закономерна. В меняющихся исторических и социальных условиях музея, создавая свой новый имидж и, стремясь соответствовать потребностям современного человека, пересматривают содержание работы. Оставаясь хранителями культурного наследия, они трансформируются в культурные центры, осуществляющие полифункциональные задачи. Постепенно к образовательно-воспитательным функциям присоединяются еще и развлекательно-рекреационные (Шляхтина, Мастеница 2001:6). Неслучайно, в кодексе музейной этики ИКОМ, принятом Международным профессиональным сообществом, музей определяется как учреждение, действующее «в целях обучения, образования и **удовольствия**» (Кодекс музейной этики ИКОМ 2007:16) посетителей. В свою очередь известный российский музеолог Л.М. Шляхтина называет современного музейного посетителя «**новым культурным потребителем**» (2011), ориентированным не столько на получение

информации просветительного характера, сколько на получение удовольствия. Музейная анимация является той новой демократичной формой работы, которая обеспечивает эффективное взаимодействие музея с аудиторией. Возникновение музейной анимации прежде всего связано с поиском музея новых, более доступных для восприятия приемов подачи музейного материала, а также с организацией досуга в музейном пространстве, что становится приоритетным и перспективным направлением взаимодействия музея с посетителем. Проведение свободного времени в пространстве музея связано с удовлетворением потребности человека в отдыхе в культурной среде, который может осуществляться как пассивно, так и активно с помощью различных анимационных программ. Музейная анимация по определению И.И. Пядушкиной (2011) это воспроизведение исторической эпохи через интерактивные приемы работы с посетителями и организацию анимационных постановок. Понятие «музейная анимация» вошло в музейный обиход относительно недавно, однако сама идея впервые была выдвинута задолго, еще в 1920-ые гг. видным русским ученым Ф. И. Шмитом. Развивая идею экспозиции как образной системы и рассматривая театрализацию как способ активизации восприятия музейной информации и особый способ ее интерпретации, ученый уже тогда предлагал ввести в экспозицию живых людей в костюмах эпохи, что сегодня с успехом реализуется в практической деятельности многих музеев мира. Актуальными оказались и размышления Ф.И. Шмита о взаимодействии музея с публикой. К музейному специалисту, которому отводилась роль посредника между «повестью» или «драмой», представленной в экспозиции, и музейной аудиторией Ф. И. Шмит предъявлял очень серьезные профессиональные требования, которые и сегодня интенсивно осмысливаются в русле музейной педагогики и музееведческого образования. Как видим, идеи русского ученого были не просто новаторскими и революционными, но и провидческими. Анимационные технологии, разрушая традиционных форм музейного просветительства, являются ресурсом развития современного музея. В последнее время музейные анимационные программы становятся наиболее привлекательными «маячками» на туристских маршрутах. Анимация часто применяется в скансенах Швеции, Дании, Венгрии, Польши, Кореи, где посетителю не просто предлагают предметный мир прошлого, а наглядно демонстрируют взаимодействие человека с этим

миром. Без анимационных программ сегодня невозможно представить международную акцию «Ночь музеев».

Студентам разъясняется, что **анимация в музее может принимать разные формы**. Во-первых, форму традиционной музейной экскурсии с анимационными эпизодами. Подобные экскурсии как альтернативный вариант музейной коммуникации включают небольшие театрализованные постановки, элементы игры, театрализации, подготовленного эксперимента, во время которых информация о том или ином экспонате доносится до посетителя посредством художественных образов, продуманного, но не исключаящего моменты импровизации сценария, а также умелых, аниматорских действий музейного сотрудника, выступающего в качестве сценариста, режиссера и актера одновременно. Готовится такая экскурсия как научный труд, а проводится или вернее «играется» как заранее продуманное драматическое действие, которое необходимо отрепетировать, найти верную интонацию и стилистику. Во-вторых, анимация в музее может принимать форму спектакля, связанного с тематикой музея и основанного на использовании музейных экспонатов. Театрализация активно внедряется в музейную практику (Щепеткова 2006:3). Сценарий такого спектакля может быть насыщен содержанием документов из фондов или из экспозиции музея. На их основе строится действие, их тексты используются в диалогах действующих лиц. Фактически сюжетное развитие спектакля имеет под собой документальную основу. Следует заметить, что документы используются не только как исторические источники, но и как средство для воссоздания атмосферы и духа времени. За счёт игрового взаимодействия актёров, музейных предметов, и, возможно посетителей музея может быть достигнуто расширение историко-культурного пространства музейной экспозиции. Как правило вместо театрального реквизита используются подлинные музейные предметы. Отдельные музейные предметы за счёт особых драматургических ходов и театральных приёмов могут быть возведены в ходе музейного спектакля до роли очень значимых символов. Так, копия находящегося в музейной экспозиции документа может сыграть ключевую роль за счёт выведения текста из статуса исторического документа в статус рождающегося на глазах зрителей результата живого действия. Соответственно, эмоциональное восприятие зрителями текста существенным образом меняется.

В подобном музейном спектакле есть место и посетителю, который из зрителя превращается в активного соучастника происходящих событий. Чтобы спектакль не был «разовым», приходится вовлекать в число его участников сотрудников музея, однако следует учесть, что в этом есть определенные риски, связанные с опасностью снижения уровня спектакля.

И, в-третьих, анимация может принимать форму интерактивных программ для детей и взрослых. Это конкурсные и приключенческие программы, состоящие из разнообразных викторин, игр и занятий.

Разработка музейных анимационных программ. На втором этапе обучения начинается самое интересное, студенты получают задание специально для Музея истории города Еревана (поскольку занятия проходят в этом музее) самостоятельно написать сценарий анимационной программы. При этом они должны помнить, что **сценарий анимационной программы**, которая должна иметь культурно-образовательные и развлекательные цели, **составляется на основе научно-документальных материалов** (музейные экспонаты, специализированная литература).

Для разработки и постановки музейных анимационных программ следует выполнить 10 шагов.

1. Выбрать из экспозиции или фондов музея один или несколько экспонатов, которые должны принять «участие» в анимации.
2. Обосновать выбор экспонатов и связанной с ним темы
3. Изучить соответствующую научную литературу и документы, на основе которых будет писаться сценарий (представить список использованной литературы)
4. Определить цели данной анимационной программы
5. Определить целевую аудиторию по возрасту
6. Определить длительность программы
7. Выбрать яркий заголовок для программы
8. Написать сценарий, распределить роли, провести репетицию
9. Приобрести вспомогательные предметы, необходимые для осуществления программы.
10. Постановка анимационной программы

Студенты получают задание – придумать сценарий анимационной программы, соблюдая перечисленные шаги. После совместного обсуждения всех вариантов, выбирается лучший сценарий, на основе которого и осуществ-

вляется постановка. Как одну из наиболее удачных анимационных программ с участием студентов Государственного Университета им. В. Брюсова можно выделить небольшую театрализованную постановку «Предсвадебный переполох в Музее истории города Еревана» (продолжительность 10 минут), которая стала составной частью традиционной экскурсии. Темой была выбрана неслучайно. Во-первых, армянская свадьба, демонстрирующая национальные традиции и обычаи, сама по себе уже интересна широкому кругу посетителей, особенно туристам. Во-вторых, именно в Музее Еревана хранится уникальный свадебный наряд ереванской невесты конца XIX в., а также свадебное приглашение 1901 г. Анимационная программа (на трёх языках: армянском, русском и английском) направлена на широкую аудиторию, без возрастных ограничений. Действие разворачивается вокруг традиционного обряда пошива свадебного платья невесты. Диалог действующих лиц построен на основе экскурсионного текста и информации об экспонатах. В последующие годы тот же сценарий разыгрывали студенты Ереванского педагогического университета им. Х. Абовяна.

**«Предсвадебный переполох в Музее истории города Еревана»
(Театрализованная постановка)**

Действие происходит в одном из залов музея истории Еревана, воссоздающего интерьер дома зажиточного ереванца начала XX в.

Действующие лица: рассказчица, невеста Марьям, жених Геворк, теща, свекровь, портниха

Действие первое

Место действия – балкон в доме зажиточного ереванца

Действующие лица: ведущий, Марьям, Геворк

Рассказчица - Дорогие гости, позвольте представить вам героев нашей истории - красавицу Марьям и храбреца Геворка! Молодые познакомились во время праздника Барекендан (Масленица), символизирующего конец зимы и начало весны. Это дни безудержного веселья, развлечений и, конечно обильного застолья. И вот, Марьям и Геворк, разыгрывают сценку с участием обрядовых кукол.

Марьям в руках держит куклу и говорит- Я Бабка Утис символизирую Масленицу. Знаете какие вкусные блюда готовлю я на праздник? Толму, арису... пальчики оближешь! А сладости какие - халва, гата... не удержаться!

Геворк говорит от имени куклы Деда Великий Пост – Глупая ты женщина, у тебя на уме одна еда и только еда! Недаром тебя прозвали Утис от слова утел/кушать/...

Марьям – А ты что?...не ешь и не пьёшь, все только постишься... смотри какой худой!

Геворк – Я конечно, и пью и ем, но только растительную пищу. Бестолковая ты баба, во время поста нужно придерживаться ограничений не только в пище, важнее соблюдать духовный пост!

Действие второе

Место действия – интерьер спальни в доме зажиточного ереванца

Действующие лица: ведущий, теща, Марьям

Рассказчица - Дело молодое... через некоторое время влюбленный Геворк делает предложение красавице Марьям и вскоре они решают сыграть большую армянскую свадьбу...Переместимся на Царскую улицу, которая получила свое название в честь русского царя Николая!. Именно на Царской улице, в особняке под N 80, проживала семья Марьям. Давайте послушаем, о чём говорят мать с дочерью.

Теща – Счастье переполняет меня мою любимую, единственную, драгоценную дочь замуж выдаём. Моя Марьям – бесценный клад и красавица, и умница, и рукодельница. Руки у неё, ну просто золотые! Вся в меня! Недаром в народе говорят «беря в жены дочь, смотри на мать»! Кстати, о приданом, вот этот роскошный умывальник из самого Парижа (экспонат в экспозиции) тоже отдам любимой дочери.

Марьям – матушка, довольно меня хвалить, давай-ка лучше послушай, что написано в свадебном приглашении, оно уже готово.«Погос и Нуниа Мушегянцы по случаю свадьбы своей дочери Марьям и Геворга Геозальянца, с глубочайшим почтением просят Вас со всем семейством почтить своим присутствием свадебную церемонию, которая состоится 18 апреля в 6 часов вечера в собственном доме под номером 80 на Царской улице».

Теща – А что? Хорошо написано.

Действие третье

Место действия - гостиная зажиточного ереванца.

Действующие лица: теща, Марьям, свекровь, портниха

Раздаётся стук в дверь, в гостиную входят свекровь с портнихой

Теща – Вай, кого я вижу! Кума джан, добро пожаловать!

Свекровь – Добрый день кума джан! Вот пришла и портниху с собой привела, чтоб нашей невестушке платье свадебное сшить. Ну-ка позови Марьям

Теща- Погоди кума Марьям звать, присядь лучше отдохни, а я тем временем покожу и расскажу как живем. Сразу скажу тебе, дорогая джан у нас в доме нет ничего простого. Вот к примеру, этот стол одно время принадлежал известному ереванскому предпринимателю Эсапяну. Консервный завод, который он основал первый не только в Ереване, но и во всем Закавказье. Видишь на столе Кузнецовский сервиз! А вот этот диван представляешь принадлежал самому Мусинянцу.

Свекровь – Бог мой, Мкртичу Мусинянцу, управляющему на коньячном заводе?

Теща – Да, да, ему самому! Мкртич Мусинянц ещеи градоначальником Еревана был.

Свекровь – Хватит разговаривать, времени у нас нет. Сколько еще дел перед свадьбой! Давай кума, зови Марьям...

Тещазовёт дочь– Марьям, Марьям, доченька!

Скромно опустив голову, входит Марьям.

Свекровь – Вай, дочка джан, рада тебя видеть. Пришли мы к тебе с сладким, вот возьми сахар, пусть дни твои будут сладкими как сахар...Эй портниха, давай, приступай к делу!

Портниха подходит к Марьям и начинает брать мерки

Портниха – Плечи 45, талия 60, рукав 65, рост 1.65.

Портниха расстилает на полу материал, берёт ножницы и, сделав небольшой надрез, поворачивается в сторону свекрови

Портниха - Вот беда! Ножницы притупились никак не режут...

Теща – Погоди, принесу другие

Свекровь – Постой кума джан, не спеши, сейчас мы это дело уладим
Свекровь обращается к портнихе

Свекровь – Вот возьми золотую монету, теперь уж ножницы будут резать.

Рассказчица – Пока портниха шьет подвенечный наряд, теща и свекровь ведут беседу о предстоящей свадьбе.

Свекровь – Знаешь, кума джан, сколько расходов с этой свадьбой? Три быка должны заколоть, купить один пуд сахара, фунт чая, фунт изюма,

сухофрукты, вино, водку, кольцо золотое 15 рублей. Однако, самые большие расходы связаны с платьем невесты – 70 рублей! Вот и подвенечный наряд готов. Фата, пояс-передник и верхняя часть платья расшиты золотой кручёной нитью. Это не просто красивый орнамент, а узор-ловушка, в котором должны запутаться зло и зависть. Да благословит Господь новобрачную и дарует большое, здоровое потомство на счастье и радость нашему очагу, мне и моему Погосу!

На этом представление заканчивается, а экскурсия продолжается... Премьера театрализованной постановки «Предсвадебный переполох в Музее истории города Еревана» /на трех языках/ состоялась в 2017 г. Студенты Ереванского государственного университета им. В.Брюсова не только активно содействовали написанию сценария, но и приняли непосредственное участие в его постановке. Успешная реализация последующих музейных анимационных программ: «Ереванские истории, застывшие в скульптурах», «Ключи от Ереванской крепости», «Невероятные приключения в музее», является показателем эффективности методов обучения студентов, которые на практике сумели претворить свои знания и умения.

Заключение. В заключение следует отметить, что анимация в музее – это одна из возможностей преодоления традиционной отчужденности посетителя. Музеи ставят перед собой важную задачу: привлечение современного потребителя посредством театрализации, превращая пребывание в музее в яркое представление или шоу. Музейная анимация за счет необычной подачи информации и активного вовлечения аудитории в ход экскурсии обеспечивает лучшее восприятие материала и усиление впечатлений. Разнообразные спектакли, представления, исторические реконструкции углубляют и разворачивают представленную в музее тематику под «живым» и более демонстративным углом, тем самым превращая музей в центр культурной коммуникации. По мере распространения анимационных программ специалисты в области туризма и музееведения предполагают, что подобные мероприятия могут быть интересны различным возрастным группам: школьникам, студентам, взрослым. В связи с популярностью анимации в музее, каждый год появляются новинки, которые рассчитаны как на местных жителей, так и на туристов из-за рубежа. В этой связи тема исследования видится актуальной и заслуживает дальнейшего рассмотрения.

ЛИТЕРАТУРА

1. Кодекс музейной этики ИКОМ. ИКОМ России, М., 2007., с 16
2. Нагайцева Н.Д. Музейная анимация как ресурс развития современного музея, Музей и этнокультурный туризм, III-ий Ежегодный симпозиум ИКОФОМСИБ Шанхай, Китай, 7-12 ноября, 2010 г. с 112
3. Никитский М. В. Теоретические и исторические аспекты современной социокультурной анимационной деятельности, Вестник ПСТГУ IV, Педагогика. Психология. Вып. 3(10), 2008г., с 28-36
4. Пядушкина И.И. Анимация в социально-культурном сервисе и туризме. Учебное пособие. Иркутск, 2011г. с 24
5. Хачманукян М.Г. Музейная анимация. Музей, М. N11 2014г. с 50-51
6. Шульга И.И. Педагогическая анимация - новая профессия организатора досуга. Вестник СГУТиКД, 2011г., N3 /17, с 158
7. Шляхтина Л.М. Современный музей: идеи и реалии –Вопросы музеологии, 2011г. с 15
8. Шляхтина Л.М., Мастеница Е.Н. Музей и посетитель. Михайловская пушкиниана. Вып.19, Москва, 2001г. с 6
9. Щепеткова И. А. Театрализация музейного пространства как форма взаимодействия с посетителями, Санкт-Петербург, Автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата культурологии. 2006г. с 3
10. <http://www.emissia.org/offline/2011/1555.htm>

REFERENCES

1. Kodeks muzejnoj jetiki IKOM. IKOM Rossii, M., 2007., s 16
2. Nagajceva N.D. Muzejnaja animacija kak resurs razvitija sovremennogo muzeja, Muzej i jetnokul'turnyj turizm, III-ij Ezhegodnyj simpozium IKOFOMSIB Shanhaj, Kitaj,7-12 nojabrja, 2010 g. s 112
3. Nikitskij M. V. Teoreticheskie i istoricheskie aspekty sovremennoj sociokul'turnoj animacionnoj dejatel'nosti,Vestnik PSTGU IVPedagogika. Psihologija. Vyp. 3(10), 2008g., s 28-36
4. Pjadushkina I.I.Animacija v social'no-kul'turnom servise i turizme. Uchebnoe posobie. Irkutsk, 2011g.s 24
5. Hachmanukjan M.G. Muzejnaja animacia. Muzej, M. N11 2014g. s 50-51
6. Shul'ga I.I. Pedagogicheskaja animacija - novaja professija organizatora dosuga. Vestnik SGUTiKD, 2011g., N3 /17, s 158
7. Shljahtina L.M. Sovremennyj muzej: idei i realii –Voprosy muzeologii, 2011g. s 15
8. Shljahtina L.M.,Mastenica E.N. Muzej i posetitel'.Mihajlovskaja pushkiniana. Vyp.19, Moskva, 2001g.s 6
9. Shhepetkova I. A. Teatralizacija muzejnogo prostranstva kak forma vzaimodejstvija s posetiteljami, Sankt-Peterburg, Avtoreferat dissertacii na soiskanie uchenoj stepeni kandidata kul'turologii. 2006g.s 3

ՄԱՐԻՆԱ ԽԱՉՄԱՆՈՒԿՅԱՆ - ԹԱՆԳԱՐԱՆԱՅԻՆ ԱՆԻՄԱՑԻԱ ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԴԱՍԱՎԱՆԴՄԱՆ ՄԵԹՈԴԱԲԱՆՈՒԹՅՈՒՆԸ Վ. ԲՐՈՒՍՈՎԻ ԱՆՎԱՆ ԵՐԵՎԱՆԻ ՊԵՏԱԿԱՆ ՀԱՄԱԼՍԱՐԱՆԻ ՕՐԻՆԱԿՈՎ

Հիմնաբառեր՝ թանգարան, թանգարանային անիմացիա, մշակութային սպառող, ռեկրեացիա, թանգարանային անիմացիոն ծրագրեր

Վերջին տարիներին Հայաստանի թանգարանները հաճախ դիմում են անիմացիային, որպես նոր, յուրօրինակ, լրացուցիչ ծառայության, որը կոչված է բավարարելու այցելուի հոգևոր պահանջները, ինչպես նաև դարձնել նրա գտնվելը թանգարանում ավելի հարմարավետ, տպավորիչ և հիշարժան: Այդ առումով ՀՀ-ում արդեն իսկ հասունացել է որակավորված մասնագետների պատրաստման անհրաժեշտությունը: Ուշագրավ է, որ հանրապետությունում Վ.Բրուսովի անվան Երևանի պետական համալսարանը առաջինը կամընտրական առարկաների ցանկում ընդգրկեց «Թանգարանային անիմացիա» առարկան: Հոդվածում ներկայացված են «Թանգարանային անիմացիա» առարկայի դասավանդման մեթոդները, ուսումնական գործընթացի կազմակերպումն ու առանձնահատկությունները:

MARINA KHACHMANUKYAN - METHODOLOGY OF TEACHING MUSEUM ANIMATION SUBJECT BY THE EXAMPLE OF V. BRUSOV STATE UNIVERSITY

***Keywords:** museum, museum animation, cultural consumer, recreation, museum animation programs*

In recent years, Armenian museums have often resorted to animation as a new, unique, additional service designed to meet the visitor's needs, as well as to make their stay in the museum more comfortable, impressive and memorable. In this regard, the need to train qualified specialists has already matured in Armenia. It is noteworthy that V. Brusov State University was the first in the country to include the subject "Museum Animation" in the list of elective subjects. The article presents the methods of teaching "Museum Animation", the organization and the peculiarities of the educational process.