

Його мета — надання психосоціальної підтримки дорослим та навчання їх методам допомоги й самопомоги. Цей проєкт реалізовано протягом квітня-травня 2023 року, у ході якого відбулося п'ять зустрічей. Захід могли відвідати усі охочі — як вимушено переміщені особи, так і мешканці міста.

Для дорослих психологінею була проведена серія заходів з психічними практиками, на яких люди дізнались, як реагувати на різні стреси, як реагувати коли дитина травмована психологічно, які методи самопомоги можна використовувати для себе. Окрім теорії, присутні набули навички з фізичних вправ на стабілізацію та центрування, оволоділи прийомами самомасажу, дихальними практиками й стабілізацією за Шапіро. Також у ході проєкту були проведені практичні вправи з елементами арттерапії: «вимальовування» негативних емоцій, образів. Як відомо, малювання стимулює різні ділянки мозку, відповідальні за мислення, мовлення, зорову та рухову пам'ять, координацію.

Особливістю заходу стало те, що увага приділялась не лише дорослим, які були зайняті психосоціальним розвантаженням, а й діти мали змогу взяти участь у майстер-класах. Це надало можливість дорослим змінити форму взаємодії з дітьми та приділити час самовираженню.

У цьому проєкті музей виступив своєрідним хабом: він надавав майданчик для проведення тренінгів, задовольняв важливі питання, вирішував організаційні труднощі. Водночас науковими співробітниками музею було проведено серію майстер-класів, які допомогли дітям відволіктись, «розвантажитись» від травмуючих моментів дійсності. Діти не лише цікаво провели час, захід також значно посприяв їхньому особистісному розвитку. При цьому зовнішня та внутрішня наповненість майстер-класів втілювала ідею збереження й популяризації старовинних традицій, особливостей побуту нашого народу. Уся ця серія заходів здобула велику кількість позитивних відгуків від учасників проєкту, що демонструє правильний і продуктивний напрямок взаємодії між музеєм, громадськими організаціями та відвідувачами проєкту.

Отже, війна не змусила музей припинити свою діяльність. Були реалізовані всі необхідні умови для збереження музейного фонду. До того ж наш заклад вийшов на новий рівень взаємодії з відвідувачами. Він не лише зберігає та популяризує історію, а й відповідає актуальним потребам суспільства.

Музей розширив свою цільову аудиторію, використовуючи нові методи роботи та доступні засоби. Наш заклад продемонстрував свої здібності до адаптації, виявив вміння відповідати на виклики сучасності, набув цінні навички реагування в нестандартних умовах.

*О. Шанорда*

### **КОРОТКА ІСТОРІЯ СТВОРЕННЯ АРХЕОДРОМІВ У ЄВРОПІ Й ПЕРСПЕКТИВИ ТАКОГО ЗАКЛАДУ НА БІЛЬСЬКОМУ ГОРОДИЩІ**

*О. Shaporda*

### **A BRIEF HISTORY OF THE CREATION OF ARCHAEODROMES IN EUROPE AND THE PROSPECTS FOR SUCH INSTITUTION AT THE BILSK SETTLEMENT**

Скансен, музей під відкритим небом, археодром, археопарк, музеї живої історії, експериментальне поселення — такі назви використовуються для цікавого явища в

музейній справі Європи, яке бере початок від рубежу XIX–XX ст. Звісно, усі наведені терміни мають різне тлумачення й відрізняються «рівнем допуску», або ж ступенем взаємодії відвідувача з експонатом.

Основою, першопочатком названих закладів є музей під відкритим небом, який ще називають «скансеном» від однойменного маєтку на острові Юргорден у Стокгольмі, який 11 жовтня 1891 р. було перетворено на етнографічний музей просто неба. Щоб зрозуміти специфіку терміну «археодром», необхідно виокремити наскрізну ідею, основу існування подібного закладу. Наприклад, експериментальне село початку доби заліза, створене 1964 р. в датському м. Лейр. Навколо нього розміщувалися невеликі ділянки полів, обробка яких здійснювалась примітивними давніми методами, та загони з худобою, властивою тій епосі, виведеною шляхом зворотного схрещування. Поселення було відкрите для відвідувачів у прямому розумінні цього слова — школярі, студенти, їх батьки під керівництвом персоналу, а саме професійних археологів, могли проживати на території поселення в побуті, близькому до притаманного ранньому залізному віку.

Відтак, головною ідеєю, яку несе в собі археодром, на нашу думку, є *пізнання історії через експеримент*. Основою ж колекції є не оригінальні музейні предмети, а наскільки можливо точно відтворені садиби, майстерні, оборонні споруди, звичаї, зброя, інструменти, технології та уклад життя відповідної епохи. Наприклад, польські археологи з 1936 р. відтворюють ремесла та технології населення Біскупінського городища початку доби заліза — від обробки землі та лиття бронзи до проживання у реконструйованих житлах. Цікаво, що залишки давнього поселення, зокрема предмети матеріальної культури, збереглися в дуже доброму стані. Це дало змогу археологам відновити частину городища з житлами та оборонними спорудами практично в первинному вигляді. А 1939 р. дослідниками було проведено експеримент зі штурму фортеці, який закінчився втечею нападників.

Стародавня ферма Бутсер на півдні Англії (заснована 1970 р.) — прекрасний приклад поєднання музею під відкритим небом та експериментальної археології. На її території зведено будинки кам'яного, бронзового та залізного віків, римськx віллу та саксонські будинки. Від часу заснування на фермі проводиться експериментальна робота, зосереджена, здебільшого, на дослідженні сільського господарства, домашнього й аграрного побуту.

Починаючи з другої половини XX до початку XXI ст. кількість музеїв просто неба стрімко збільшувалася. На сьогодні в межах Європи їх налічується близько 400. Досить велика частина з них включає експериментальну археологію. На початку 2000-х рр. в Європі була утворена організація EXARC — міжнародна асоціація археологічних музеїв просто неба, яка в 2007–2008 рр. розроблено сучасне визначення, яке різносторонньо охоплює різноманітні форми таких музеїв. Археологічний музей просто неба — це некомерційний постійно діючий заклад, де під відкритим небом проводиться масштабні архітектурні реконструкції, передусім на основі археологічних джерел. Він зберігає колекції нематеріальних ресурсів і дає інтерпретацію того, як люди жили й діяли в минулому. Це досягається відповідно до науково обґрунтованих методів з метою освіти, навчання та розваг відвідувачів.

Подібне поєднання планується реалізувати на Більському городищі скіфського часу (Україна). З 2005 р. нею опікується Історико-культурний заповідник «Більськ». У минулі роки на території пам'ятки різними науковцями було проведено

археологічні експерименти, пов'язані зі спорудженням жител та відтворенням ділянок оборонних валів. Під час етнофестивалю «Гелон-фест» майстрами відтворювалися стародавні ремесла на кшталт кування залізних мечів, ткацтво. Відвідувачі могли постріляти з реконструйованого скіфського лука. Також для гостей було тимчасово музеєфіковано частину розкопу, у якому вони спостерігали за роботою археологів та навіть брали участь у дослідженнях.

Створення археологічного музею просто неба на території Більського городища надасть вагомому поштовху до розвитку туризму на теренах України. Відтворення скіфських землянок, майстерень, оборонної стіни, храму, залучення відвідувачів до створення власними руками предметів з бронзи, заліза, кістки, глини, приготування їжі з вирощеної поряд пшениці-двозернянки, верхові прогулянки на конях, близьких до тогочасних, занурення в побут початку доби заліза, і все це в автентичному скіфському одязі — серйозна та кропітка робота, яка в більшості пов'язана з експериментальною археологією.

*А. Гузенко*

### **З ДОСВІДУ ОЦИФРУВАННЯ ЗРУЙНОВАНИХ ОБ'ЄКТІВ КУЛЬТУРНОЇ СПАДЩИНИ**

*A. Huzenko*

#### **FROM THE EXPERIENCE OF DIGITIZATION OF DESTROYED OBJECTS OF CULTURAL HERITAGE**

Вторгнення армії РФ на територію України прискорило впровадження у вітчизняну пам'яткознавчу та пам'яткоохоронну практику цифрових технологій. Метою цієї роботи є вибудовування концепції щодо оцифрування нерухомих архітектурних об'єктів як одного із інструментів збереження культурно-історичної спадщини.

Новизна полягає у впровадженні 3D-технологій для цифровізації будівель, виконаних у стилі футуризм та конструктивізм. Це кропіткий процес, тому необхідно виокремити кілька етапів специфіки роботи зі сканером та камерою.

*Перший етап:* охоплює налаштування обладнання та вибудовування маркуванням точок. Наклейки-маркери треба розклеїти по певних кутах споруди, оскільки з нею буде працювати сканер. Як показує досвід, ці маркери важливо розклеїти у правильно пронумерованому порядку, тобто обійти усю територію, де розташована споруда, та зробити так, щоб було охоплено максимальну кількість кутів для якісної обробки.

*Другий етап:* містить запускання сканерів, спостереження та коригування їх програми сканера. На цьому етапі можуть працювати дві групи людей. Перша, яка знімає споруду зовні. У нашому випадку вона буде працювати також із коптером. Друга група, що буде працювати всередині приміщення та буде використовувати камеру на 16 мм, з додаванням великих спалахів для деталізації елементів інтер'єру. Основною метою цього етапу буде створення віртуального музейного туру.

*Третій етап,* найважливіший, оскільки спрямований на обробку та відбір матеріалу. Оскільки є ризик пропустити деякі внутрішні фрагменти будівлі (особливо в кімнатах і коридорі), необхідно розмішувати сканер у всіх частинах внутрішніх переходів та коридорів. Фотограмметрія потребує уважності при під час