

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

зйомки. І *четвертий етап* — це отримання повноцінної 3D моделі та завантаження її на платформу Sketchfab.

У межах магістерського дипломного проєкту я запланувала авторську виставку «Непорушна музика часу: український авангард вчора, сьогодні та завтра», яка буде присвячена авангардному мистецтву та його вузьким течіям. Виставка передбачає показ авангардних споруд, зроблених у стилі конструктивізм або футуризм, яким було притаманне устремління в майбутнє. Це можна простежити на прикладах італійської, української та радянської архітектури. Створені в одному стилі, вони водночас мають особливості, які найкраще характеризуються емоційно-художньою революційністю.

Виставка надасть музейному глядачеві можливість переосмислити минуле та побачити майбутнє засобами архітектури. Для оцифрування планується обирати будівлі, створені у стилі конструктивізму та футуризму, щоб транслювати специфіку новаторського підходу до зведення будівель. Надалі на базі щоденників-замальовок італійських авторів, включити як окрему частину майбутньої виставки 3D-моделі цих будівель, креслення яких зберігаються в щоденниках авторів, для подальшого втілення в культурний простір сучасної України.

А. Євсюков

ПРОЄКТ МУЗЕЙНОЇ ВИСТАВКИ «ДВА КОЛЕСА, ЩО РУХАЮТЬ СВІТ»

A. Yevsiukov

THE PROJECT OF THE MUSEUM EXHIBITION “TWO WHEELS THAT MOVE THE WORLD”

Велосипед із часу свого виникнення мав революційний вплив на хід історичного процесу в різних аспектах і сферах життя кінця XIX ст. Велосипед став результатом розвитку механіки та технологій виробництва й наочно демонстрував прихід нової епохи — модерну, з її ідеями та прагненнями до майбутнього та всього нового. Окрім технологічного новаторства велосипед значною мірою вплинув на тогочасні європейські суспільства, сформувавши новий прошарок громадян — велосипедистів, що сповідували нові цінності та погляди, а саме — індивідуальна мобільність, прогресивність, новий погляд на час і відстань та на проведення дозвілля.

Нині існують виставки та цілі музеї велосипедів, де відображено історію розвитку та становлення велосипедних технологій та велозмагань, проте не надто багато виставок, що були б спрямовані на дослідження та висвітлення соціокультурного впливу велосипедного руху на розвиток суспільства.

Новизна цієї розвідки полягає у створенні виставки. Методологічною основою роботи є культурологічний підхід, який демонструє вплив феномену велосипеду (в його різноманітті) на різні сфери життя суспільств західної Європи та України в період модерну, кінця XIX — початку XX століття.

Ідейний задум виставки полягає в спробі показати велосипед як феномен, з одного боку, технологічний, а з іншого, як соціокультурний та відобразити його вплив на суспільство. Особливої уваги також заслуговує проблема емансипації жінок у контексті переосмислення поглядів на традиційні гендерні ролі.