

Районная научно-практическая конференция

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №78»
Свердловский район города Красноярска

Тема работы:

**«Актуализация астроархеологического наследия «Сундуков» в
современных социально-культурных практиках»**

Выполнили: Фатеев Вячеслав,
ученик 9«б» МБОУ СОШ №78
Свердловского района
г. Красноярска.
Абдуллоев Кудратулло,
ученик 9«б» МБОУ СОШ №78
Свердловского района
г. Красноярска.
Каунова Анна,
ученица 9«а» МБОУ СОШ №78
Свердловского района
г. Красноярска.

Руководитель: Малеев Олег Николаевич
учитель информатики, МБОУ СОШ №78

Красноярск 2014 г.

Абдуллоев Кудратулло, Фатеев Вячеслав, Красноярск, муниципальное бюджетное образовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №78», 8 б класс

Каунова Анна, Красноярск, муниципальное бюджетное образовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №78», 9 а класс

«Актуализация астроархеологического наследия «Сундуков» в современных социально-культурных практиках»

Основная гипотеза проекта

Проблема. Необходимо сохранить археологическое наследие «Сундуков», защитить его от варварского туризма. Не ограничивая при этом доступ к нему посетителей, необходимо «превратить посетителей в хранителей», а также заинтересовать в изучении и сохранении «Сундуков» научную общественность и власть.

Гипотеза. Существуют некоторые инновационные социально-культурные практики, с помощью которых можно решить данную проблему.

Оглавление

1. ВВЕДЕНИЕ.....	4
2. ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ	5
2.1 КУЛЬТУРНОЕ НАСЛЕДИЕ «СУНДУКОВ» - ДРЕВНЕЙШЕЙ АСТРОНОМИЧЕСКОЙ ОБСЕРВАТОРИИ.....	6
2.2 СУЩЕСТВУЮЩИЕ ПРАКТИКИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С КУЛЬТУРНЫМ НАСЛЕДИЕМ.....	9
2.3 АКТУАЛИЗАЦИЯ АСТРОАРХЕОЛОГИЧЕСКОГО НАСЛЕДИЯ «СУНДУКОВ».....	11
3. ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	19
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	20
ПРИЛОЖЕНИЕ	21
Применение практик актуализации археологического наследия на «Сундуках».....	21
ПРИЛОЖЕНИЕ №2	24

1. ВВЕДЕНИЕ

Актуальность. Современное общество находится сейчас на своеобразном культурном перепутье, в России, как и во всем мире, происходит переосмысление значения культурного наследия в жизни человека и общества. Наблюдается уникальная ситуация синтеза всех культурных традиций прошлого и современности в единое культурное пространство. Все больше людей посещают учреждения и памятники культуры, появляются новые формы работы этих учреждений с посетителями, интенсивно развивается культурный туризм, огромный вклад в развитие межкультурных коммуникаций вносят возможности сети Интернет. Но одновременно с этим наблюдается все большая поверхностность, пассивность, потребительское отношение к культуре массового зрителя, воспитываемые современными СМИ с их шоу-программами и «дешевыми сенсациями», жадными до наживы, но безответственными представителями туристического бизнеса, и властью, равнодушно относящейся к проблемам культурного наследия. Особенно остро эта проблема стоит в области археологии. Сегодня очень быстрыми темпами идет разрушение и уничтожение памятников мародерами и грабителями, так на «Сундуках» часть петроглифов испорчена современными рисунками и надписями, часть просто исчезла вместе с отколотыми кусками песчаника, на которых они были изображены.



Кроме того, «Сундуки» – это не просто археологический памятник, это древнейшая астрономическая обсерватория, это объект относительно новой области науки – астроархеологии, которая в России с трудом доказывает свое право на существование. В 2011 году здесь был открыт музей-заповедник «Сундуки», но под охрану взят только первый «Сундук», финансирование музея настолько мизерное, что не позволяет говорить ни о каких новых технологиях.

Проблема. Необходимо сохранить археологическое наследие «Сундуков», защитить его от варварства, не ограничивая при этом доступ к нему зрителям, необходимо «превратить зрителей в хранителей», а также заинтересовать в изучении и сохранении «Сундуков» научную общественность и власть.

Гипотеза. Существуют некоторые инновационные социально-культурные практики, с помощью которых можно решить данную проблему.

Цель. Определить практики актуализации астроархеологического наследия «Сундуков» в современном обществе.

Задачи.

- проанализировать сущность и значимость культурного наследия «Сундуков»;

- проанализировать существующие способы актуализации археологического наследия;
- выделить наиболее эффективные практики актуализации археологического наследия и применить их в отношении «Сундуков».

Методология. В основе проекта лежит культурно-гуманистический подход и методология диалога культур [5]. Для решения отдельных задач были использованы следующие методы: историко-логический метод, обобщающий анализ, сравнительный анализ, метод теоретического моделирования.

Новизна. Впервые проанализировано возможное применение наиболее эффективных практик актуализации археологического наследия в современной культуре с точки зрения гуманитарно-диалогического подхода на материале музея-заповедника «Сундуки» и предложены практические идеи.

Практическая значимость исследования. Результаты данного исследования могут лечь в основу работы с посетителями музея-заповедника «Сундуки» и других аналогичных музеев в России, а также могут быть использованы в учебных курсах краеведения, истории, предметов культурологической направленности.

2. ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Степень разработанности проблемы. Изучением «Сундуков» вот уже 40 лет занимается доктор исторических наук, главный научный сотрудник сектора теоретической археологии и информатики Института археологии и этнографии СО РАН г.Новосибирск Виталий Епифанович Ларичев. Он создал команду ученых, в нее входят не только археологи, но и физики и астрономы, которые вместе с ним продвигают астроархеологию как науку в целом и на «Сундуках» в частности, их научные статьи изданы в различных сборниках [1,2,3,4]. Но, по словам В.Е.Ларичева секреты «Сундуков» на сегодняшний день раскрыты только процентов на двадцать, есть еще поле деятельности для ученых разных областей науки. В настоящее время не существует никаких методик, адаптированных для музея-заповедника «Сундуки», директор музея-заповедника А.Э.Вайгандт разрабатывает экскурсии для музея-заповедника «Сундуки» на основании исследований академика В.Ларичева, но по устаревшим технологиям. Проблема актуализации археологического наследия и методы ее решения затрагивались в работах многих авторов, но наиболее полно освещены в работах С.Ю.Каменского [5,9]. При адаптации некоторых социально-культурных практик к материалу «Сундуков» мы опирались на работы В.М. Русакова, О.Ф. Русаковой [10] и М.Т. Майстровской [11].

Этапы исследовательской работы:

1. Подготовительный (сентябрь-октябрь 2013г.)
 - a. Поиск проблемного поля;
 - b. выбор темы «Археологический памятник «Сундуки»;
2. Поисковый
 - a. уточнение тематического поля и темы исследования;
 - b. библиографический поиск по теме исследования (октябрь 2013г.);
 - c. Знакомство с материалами открытия музея-заповедника «Сундуки» (октябрь 2013г)
 - d. накопление материала (октябрь-ноябрь 2013г.);
 - e. уточнение темы, определение актуальности, формулировка проблемы, постановка цели исследовательской работы, построение гипотезы (ноябрь 2013г.);
3. Аналитический (ноябрь-декабрь 2013г.)
 - a. сбор и изучение информации;
 - b. поиск оптимального способа достижения цели работы;
4. Практический (декабрь 2013г. – июль 2014г.)
 - a. проведение исследования;
 - b. анализ результатов исследования;

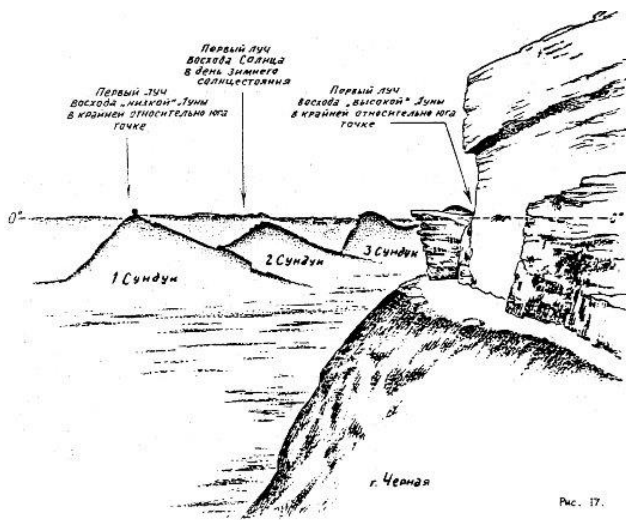
- с. выделение наиболее эффективных практик актуализации археологического наследия;
- d. анализ возможного применения данных практик к материалу музея-заповедника «Сундуки»;
- е. разработка идей возможного применения данных практик в музее-заповеднике «Сундуки»;
- f. внедрение некоторых практических разработок в работу музея-заповедника «Сундуки» (июнь-июль 2014г.);
- 5. Презентационный
 - a. Подготовка презентационных материалов (декабрь 2013- январь 2014г.);
 - b. презентация исследовательской работы (январь – апрель 2014г.);
 - i. на школьной научно-практической конференции;
 - ii. на районной научно-практической конференции;
 - iii. на городской конференции проектов;
 - iv. перед академиком В.Е.Ларичевым и директором музея-заповедника «Сундуки» А.Э.Вайгандтом;
 - с. изучение возможностей использования результатов проекта на практике;
 - б. Контрольный
 - a. анализ результатов выполнения проекта.

2.1 КУЛЬТУРНОЕ НАСЛЕДИЕ «СУНДУКОВ» - ДРЕВНЕЙШЕЙ АСТРОНОМИЧЕСКОЙ ОБСЕРВАТОРИИ

«Сундуки» расположены в Хакасии на границе Орджоникидзевского и Ширинского районов. Горная гряда «Сундуки» протянулась с севера на юг, она состоит из 9 скал-останцев, из которых пять наиболее изучены. По форме это куэсты, то есть образования с четко выраженной асимметрией. Один склон останца обрывистый и отвесно уходит вниз, а второй спускается в долину и оставляет удобный подход. Высота скал не превышает отметки 200 м. Из центра долины массив расположен амфитеатром, центром которой выступает скальное углубление. Первый «Сундук» возвышается на самом северном останце – это скальное образование практически правильной кубической формы. Все остальные вершины так же получили порядковые номера.



Уже почти сорок лет ведут исследования археологи Новосибирска на этом участке земли – в живописном пограничье горной тайги и степей, прилегающих к заболоченной долине реки Белый Июс (север Хакасии, Кузнецкий Алатау). Человек с незапамятных времен оценил сказочное величие «Сундуков». Это подтверждают многочисленные памятники древности. «Сундуки» представляют собой комплекс поверхностных археологических объектов, сочетающих могильники, наскальные рисунки и специальные сооружения, которые все вместе являются фактически прибором наблюдения за небом, астрономической обсерваторией древних людей. Почти все - и могильные камни, и рисунки - служит главной задаче древних астрономов: наблюдению за звездами, солнцем и луной.



Комплекс содержит множество наблюдательных площадок, два варианта «солнечных часов», календарь, жизнеописание великого воина, отражающее мифологию древних, а также множество объектов и артефактов непонятного назначения. Территория археологического комплекса сочетает в себе наслоение нескольких культур и эпох, от древнейшего европеоидного, до скифского и хакасского периодов. Жемчужиной комплекса является «Белая Лошадь», расположенная на Черной горе, рядом с грядой «Сундуки». Этот наскальный рисунок, выполненный по уникальной технологии, по мнению профессора археологии В.Е. Ларичева, насчитывает от 17 до 30 тыс. лет, и представляет собой проекцию созвездия Льва. Перед «Сундуками» расположена огромная поляна, ступать на которую могли лишь жрецы. Хакасы боялись этого места и никогда сюда не ходили. В древности на поляне жрецы вели наблюдения. Каждая выемка на скальном уступе, как считает академик Ларичев, это удобное место наблюдения за определенным созвездием. Большинство ученых относят астрономический комплекс к VIII- II веками до нашей эры, а исследования некоторых объектов специальными методами указывают на XII- XV вв. до н.э. Согласно гипотезе В.Е. Ларичева в систему объединялись 20 «Сундуков», но на сегодняшний день наиболее изучены и доступны лишь пять.



Пятый «Сундук» - самый южный из всех. Перед ним расположена большая группа могильников. Пятый «Сундук», полностью связан с движением Солнца. Это «Сундук Времени». Здесь встречали Новое Солнце, шаманы проводили обряды поклонения ему. До сих пор осталась тропа, по которой ходили жрецы на пятый «Сундук», куда были направлены солнечные лучи. Там изображены две змеи или змея и дракон, разделенные на шесть частей. В.Е.Ларичев считает этот «Сундук» древними часами человечества. Интересна и его гипотеза о том, что весь сибирский фольклор начинался когда-то вот здесь, на «Сундуках». Помимо того, здесь множество астрономических площадок, с которых древний человек вел наблюдения за основными космическими светилами.

Четвертый «Сундук» представляет собой целый сборник эпоса из жизни воина: его рождение, развитие, участие в охоте, битвах, победы и гибель. В окрестностях найдены остатки захоронений, и есть все основания полагать, что этот герой был реальным. Памятник, по мнению Ларичева, относится к поздней тагарской культуре II- начало I века до нашей эры. Сейчас на этой стене не хватает многих фрагментов. «Первый Сундук». Наиболее красивый и значимый в гряде в обрядовом и астрологическом смысле. По мнению академика В. Е. Ларичева, изучающего «Сундуки» около 40 лет, именно здесь располагалась «мировая гора» - астрологическое святилище, включающее жреческий храм и древнейшую обсерваторию. Там согласно древнему преданию хранятся священные знания хакасского народа, все тайны глубокой старины. Огромный амфитеатр, окруженный скальными колоннами, разделенный искусственными валами, в некоторых местах подправленный искусственной каменной кладкой, Первый «Сундук» впечатляет и завораживает. Возле вершины горы, «сундука», расположено так называемое «Кресло Шамана», откуда виден весь центральный каньон «Сундука», а акустика тут лучше некоторых концертных залов.

Между Первым «Сундуком» и Черной Горой расположены остатки загадочного Некрополиса (города мертвых) - особой системы могильников, построенных для астрономических наблюдений. Украшением Некрополиса служит большой менгир в форме лошадиной морды с изображением космической символики тагарской эпохи. Самым загадочным является рисунок Белой Лошади на Черной Горе, неподалеку от Первого «Сундука». Учёные предполагают, что рисунок появился около 16 тысяч лет назад. Профессор Ларичев считает это место древнейшим святилищем и астрономической площадкой комплекса, отражающей созвездие Льва

С «Сундуков» открывается прекрасная панорама на степь с сетью оросительных каналов, по которым бежит чистая и очень холодная вода. Об этой долине ходит множество легенд. Достоверно известно, что в ней долгое время жил могучий народ, который строил каменные дома, крепости и умело использовал природные сооружения. Возможно, именно здесь мог находиться загадочный “каменный городок”, упоминаемый в русских документах XVII века при описании Кыргызской земли, как тогда называли Хакасию. В послании 1628 года “Государю царю и великому князю Михаилу Федоровичу всея Руси” о посольстве сына боярского Дмитрия Черкасова из Тобольска в Кыргызскую землю сообщается, что для его встречи с кыргызскими людьми и князьями было определено место “подле их, кыргызсково, каменново городка, у Юса” [6]. На северо-востоке от Первого «Сундука» километрах в десяти находится гора Кобякова, на вершине которой расположена загадочная «крепость», использовавшаяся не как оборонное, а скорее, как магическое сооружение. Длинные валы метровой высоты из камней отгораживают сакральное внутреннее «помещение» от прочего мира. Из «крепости» идет тропинка к небольшому ущелью, где расположено «святилище Солнца» тагарской эпохи, с четкими рисунками солнечного божества и его жрецов. У подножья Саратовского Сундука, на высоком берегу Юса расположен один из самых загадочных астрономических приборов данной местности, т.н. «Лимб», состоящий из больших камней, установленных по дуге.

Также представляет интерес комплекс «Кинжал», лежащий на севере от «Сундуков».

Четыре небольших хребта, расположенных квадратом, с маленькой долиной внутри, также представляет собой ряд астрономических площадок с рисунками и наблюдательными камнями. Наиболее впечатляет огромный полукилометровый вал, отделяющий «Кинжал» от болотистой долины с каналами.

В.Е.Ларичев доказал, что «Первый Сундук представлял собой в древности грандиозный комплекс отслеживания небесных явлений в течение всего года и мифологически оценивался в качестве Мировой горы. Здесь жрецы «вынуждали» Солнце, Луну и звезды обращаться вокруг священной горы, о чем как раз и повествуется в космогонического характера мифе индоариев. Для того стоило лишь отслеживать восходы и заходы светил, последовательно и в определенном порядке переходя от одного астропункта наблюдения к другому. Такой допуск подтверждает возможность восприятия Первого Сундука земной ипостасью космической Мировой горой» [2].

«Всё здесь за десятилетия многократно исхожено и просмотрено – шаг за шагом, километр за километром, вдоль и поперек, и потому, кажется, не отыскать около пламенно красноцветных песчаниковых гор нечто новое. Но, видимо, неисчерпаемы сокровища скальных Сундуков, ибо каждый очередной полевой сезон не обходится без сюрприза.» [3]

«Таким сюрпризом в 2005 году стало открытие «храма “Сотворения Мироздания” там, откуда как на ладони просматривается Первый Сундук. На одной из двух плоскостей его, сплошь покрытых многофигурными композициями из разного вида зооморфных и антропоморфных изображений, была запечатлена уникальная для наскального искусства Сибири, библейского величия картина. В центре ее размещена главная компонента сюжета, повествующего о сотворении Вселенной – овальное, вертикально поставленное яйцо. Внутри его вписаны правильный круг вод Океана и сфера Земли, а в непосредственном соседстве с ним разместились 7 фигур первозданных богов. Тут же выбиты рисунки хищного орла с головами быков у концов широко расставленных крыльев, человека с поднятыми к Небу руками, высшего божества и 13 округлых символов светил, позволяющих считать время по Луне и Солнцу в течение года и 3-х лет. Плоскости храма доселе сохраняет от непогоды потолок – массивная песчаниковая плита, а у основания его лежат многотонные блоки, воплощенные в камне круглое плоское Солнце и такая же плоская, серповидных очертаний Луна. Восходы их, соответственно зимой и летом, наблюдались от храма над вершиной Первого Сундука, высота которого точно соответствовала высоте дальнего горизонта. Значит, он и при взгляде от нового храма опять-таки достигал высоты орбит обоих светил, в очередной раз подтверждая свой статус Мировой Горы...

Египетские пирамиды всегда были для людей синонимом великих достижений предков в становлении протонаук и духовных канонов. Сибирские Сундуки, сотворенные Природой и чрезвычайно остроумно, без особо тяжких усилий обустроенные древними людьми, заслуживают не меньшего почитания. Такое утверждение справедливо, помимо прочего, и потому, что, как выяснилось, первобытный человек севера Азии начал оценивать их “небесный аспект” задолго до появления на берегах Нила рукотворных феноменов – во мраке полутора десятков тысячелетий древнекаменного века, когда в котловине “Первозданной Земли” Июса бродили мамонты и шерстистые носороги.» [3]

Это только краткое описание того, что входит в культурное наследие «Сундуков», переоценить значимость этого археологического памятника невозможно, но все же, чтобы подчеркнуть ее, проведем сравнительный анализ «Сундуков» с каким-либо археологическим памятником, имеющим всемирное признание.

2.2 СУЩЕСТВУЮЩИЕ ПРАКТИКИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С КУЛЬТУРНЫМ НАСЛЕДИЕМ

Проблематика актуализации археологического наследия до последнего времени получала достаточно слабое освещение. Археологические памятники и материалы в России вплоть до начала XXI века изучались и анализировались исключительно в рамках археологической (исторической) науки. Абсолютное большинство этих трудов не выходило и по-прежнему не выходит за рамки изложения эмпирических наблюдений (публикации материалов разведок и раскопок), анализа типологических и хронологических рядов артефактов и объектов, исследования отдельных археологических культур и археологических культурно-исторических общностей. По мнению Каменского С.Ю. анализ археологического наследия с гуманитарно-культурологической точки зрения, выходящей за рамки изучения традиций древности в область проблематики культурного диалога с ними, в археологической науке реализован не был. В качестве фактов культурного наследия археологические древности рассматриваются преимущественно в русле тематики сохранения и музеефикации памятников археологии, создания построенных на классических основаниях археологических экспозиций в музеях, разработки археологических экскурсий. Исследования, связанные с проблемами актуализации археологического наследия, до сих пор единичны.



«Культурное наследие - это концепт, отражающий определенный способ интерпретации прошлого. Выделяются три парадигмы, задающие отношение к культурному наследию, которые можно обозначить как «отсутствие «прошлого»», «память-преемственность», «культурный диалог». Они исторически соотносимы с разными типами обществ - архаичного, индустриального и постиндустриального, но продолжают сосуществовать в современности. Восприятие собственно исторических артефактов реализуется также в рамках прагматической (полезность, материальная ценность), эстетической (художественная ценность), предметно-экзотической (восприятие вещей через призму необычности, «курьезности») и исторической (артефакты как источники сведений о прошлом) моделей» [5].



По Каменскому С.Ю. проблема актуализации рассматривается исходя из парадигмы культурного диалога, в основе которой лежат: а) признание того, что наследие существует и развивается через многообразие его интерпретаций; б) акцент на осмысление памятников через социально-культурные проблемы современности; в) человекоразмерное, субъект-субъектное, ценностно-смысловое освоение культурного наследия.

Актуализация (в данном контексте) - это процесс превращения культурного наследия в явление современности, характеризующийся внутренним освоением (переживанием) и переосмыслением культуры прошлого, включением ее в ценностно-смысловой, нравственный, эстетический, интеллектуальный, социально-практический потенциал личности и общества. Критерии оценки социально-культурных практик наследования задаются парадигмой культурного диалога и гуманистическим подходом: 1) достижение состояния «внутринаходимости», живого ощущения субъекта прошлой культуры; 2) работа на уровне понимающего интерпретирующего мышления, переосмысления, переопределения значений прошлой и настоящей культур в диалоге; 3) решение гуманистических и социально-практических задач современности [8]. Практики актуализации культурного наследия выстраиваются с учетом ситуации массовой культуры постиндустриального

общества. Стратегия актуализации должна заключаться в преодолении негативно влияющих на освоение наследия факторов (потребительская психология, эгоизм и нарциссизм субъекта, его некритичность, духовная инфантильность, складывающиеся поверхностность и безразличность, клиповость и мозаичность восприятия). Она должна быть связана с использованием существующих сегодня продуктивных практик интерактивного «погружения», «включения» зрителя, психоэмоционального, зрелищного, полиомматического (многоцентрового), диалогичного освоения культуры.

Существует три наиболее значимых для современного общества и культуры способа интерпретации археологических памятников: а) как пространства архаичных культур, опыт которых ценен для осознания и решения проблем постиндустриального общества (в свете формирования экологического мировоззрения, философии холизма, внимания к нерациональным формам освоения мира); б) как мест этнонациональной и региональной культурной памяти; в) как ландшафтной среды обитания современных обществ и как пространства предметных форм, интересных в силу своей инаковости актуальной культуре.

Наиболее эффективными способами актуализации археологического наследия являются практики, позволяющие осуществить диалог между человеком современности и прошлого на ценностно-смысловом уровне и адекватные при этом условиям постиндустриального общества. К ним относятся практики, построенные на возможностях экспериментальной археологии, участие в полевых археологических исследованиях, посещение музейных экспозиций, выстроенных исходя из задачи актуализации археологического наследия («бинарных», «эмоционально-интуитивных», экспозиций-диалогов и травелогов), визуально-виртуальные практики, связанные с презентацией археологического наследия в сети Интернет и др.

2.3 АКТУАЛИЗАЦИЯ АСТРОАРХЕОЛОГИЧЕСКОГО НАСЛЕДИЯ «СУНДУКОВ»

В июне 2011 года на «Сундуках» открылся музей-заповедник. «Хакасия принадлежит к числу немногих российских регионов, имеющих богатейший историко-культурный потенциал. Отечественной науке известно более 30 тысяч памятников древней истории, находящихся на хакасской земле. 1576 объектов, отражающих различные стороны общественной и культурной деятельности людей, населявших эту территорию начиная с эпохи каменного века, находятся под охраной государства. Непреходящее значение уникальных памятников древности обуславливается заложенной в них информацией, поэтому помимо государственных структур их сохранением и популяризацией сейчас занимаются и муниципальные “музеи под открытым небом”, создаваемые в рамках долгосрочной целевой программы при финансовом содействии правительства республики. В настоящий момент в районах Хакасии действует уже семь таких экспозиционных комплексов. А в минувшие выходные на границе Ширинского и Орджоникидзевского районов появился еще один, открытый в одном из самых живописнейших и интересных мест Хакасии — горной гряде Сундуки» [6].

Казалось бы – все, теперь «Сундукам» ничего не грозит, но оказалось, что ситуация не очень-то изменилась. На содержание музея было выделено всего 7 мизерных ставок, этого хватило только на охрану первого «Сундука». Были установлены шлагбаумы, и теперь на территорию «Сундука» уже не заезжают автомобили, как это было еще совсем недавно. Круглосуточно работают сторожа из числа местных жителей, которые гордятся «своими Сундуками». Посетителям предлагаются экскурсии, разработанные по материалам, предоставленным академиком Ларичевым. Плата за 1,5-2 часовую экскурсию чисто символическая (100 руб. за 1 человека), но так как вход на территорию музея свободный, многие предпочитают т.н. «дикий туризм» или приезжают со своими гидами, которым уже оплатили услугу экскурсии (кстати, не всегда качественную) в рамках какого-либо тура. Таким образом, на территории музея одновременно в разных местах могут находиться до нескольких десятков, а в летние месяцы до нескольких сотен бесконтрольных посетителей. В результате уже после открытия музея были зафиксированы несколько актов вандализма на территории первого «Сундука».

У директора музея-заповедника «Сундуки» Андрея Вайгандта множество творческих планов, но осуществиться они могут только при условии финансирования и поддержки научных кругов и властных структур. **«В перспективе также создание своего сайта и широкая реклама деятельности музея в сети Интернет. Но уже сегодня взгляд любителей экзотических путешествий привлекают четыре установленные за Первым Сундуком деревянные хакасские юрты, в которых прибывшие сюда туристы могут отдохнуть, перекусить и приобрести сувениры, сделанные руками местных умельцев»** [6].

Так как же сохранить культурное наследие «Сундуков», не ограничивая доступ «желающим прикоснуться к древности», как превратить зрителей в «хранителей», как преодолеть такие негативные факторы, как потребительская психология, эгоизм и нарциссизм посетителя музея, его не критичность, духовная инфантильность, поверхностность и безразличность, клиповость и мозаичность восприятия, присущие всему нашему обществу? Необходимо создать эффективную стратегию актуализации культурного наследия «Сундуков», для этого она должна быть связана с использованием существующих сегодня продуктивных практик интерактивного «погружения», «включения» зрителя, психоэмоционального, зрелищного, полиомматического (многоцентрового), диалогического освоения культуры.

Под социально-культурными практиками С.Ю.Каменский понимает культурную деятельность индивидуального субъекта и социальных групп по сохранению, созданию и освоению культурных ценностей. «Во-первых, это практики, построенные на возможностях экспериментальной археологии и исторического моделирования. Их эффективность основывается на процессуальности, интерактивности, включении «горячей» оптики участников. Специфика этих практик актуализации археологического наследия заключается в том, что в них фактически воспроизводится механизм трансляции культуры, характерный для традиционных социумов. В этом случае человек не смотрит на прошлое отстраненным взглядом, но повторяет его в себе, ощущая его как настоящее и живое. При этом диалог происходит внутри физически воспринимаемых трудовых и обрядовых практик, позволяющих записать полученные ощущения и понимание на телесном уровне» [5].

Культурное наследие «Сундуков» настолько обширно и разнообразно, что можно создать множество исторических моделей, в которых зрители будут непосредственно участвовать.

Мы предлагаем серию ролевых игр, в которых посетители музея попадают в моделируемые нами ситуации. Проводить данные игры предполагается группой волонтеров, не равнодушных к судьбе астроархеологического наследия Хакасских Сундуков.

Например, то, что первое бросается в глаза – петроглифы, на этой основе можно построить несколько практических экскурсий:

Зритель в роли археолога

Зритель в роли археолога, для этого необходима соответствующая среда, например полевой лагерь археологов, все вокруг заняты своей работой, деловая обстановка, и т.д. Вживаясь в данную роль, зритель может воспроизводить действия настоящего археолога. Он может искать и открывать новые петроглифы, пробовать себя в их расшифровке. Сопоставлять и сравнивать их, находить сходства и различия во внешнем виде и значении, так же проводить сравнительный анализ между найденными петроглифами и уже расшифрованными исследователями «Сундуков» ранее. Может так же находить и описывать различные предметы быта или орудия труда, делать предположения об их назначении.

Пример заданий:

1.Расшифровка наскальных петроглифов.

Турист может скопировать петроглифы со скал, или взять готовые, и попробовать расшифровать их, проводить сравнительный анализ с уже расшифрованными.

2.Поиск артефактов.

Турист может находить и описывать различные предметы быта или орудия труда, делать предположения о их назначении.

3. Астроархеология.

Астроархеология, достаточно новое направление в традиционной археологии. И отличается от нее тем, что археолог, на месте своих исследований в полевых условиях, соотносит объект исследования с картой звездного неба над объектом.

Турист, на месте нахождения наскального рисунка древних, может попытаться определить, где, относительно места расположения найденного рисунка восходит и заходит солнце в знаковые дни (дни летнего и зимнего солнцестояния – 22 июня и 22 декабря, и в дни равноденствий – 22 марта и 22 сентября). Возможно, ему удастся обнаружить доселе неизвестные, так называемые, «астрономические отверстия», в которые в эти дни попадало солнце на восходе или на закате, если наблюдать с места расположения найденного наскального рисунка.

Так же, посетитель музея может делать собственные модели скал, как из специальных материалов, так и в компьютерных программах. Для того, чтобы, исследуя скалы, лучше понимать механизм действия отверстий и проемов, высеченных в них. Работа должна проходить под руководством специалистов, с соблюдением техники безопасности, они же будут курировать деятельность туристов.

Зритель в роли представителя древнего поселения

Зритель в роли представителя древнего поселения. Зритель, попадая в импровизированное древнее поселение, может примерить на себя роль одного из его представителей. В поселении все жители заняты своими делами, контактируют между собой, разыгрывают какие-либо сцены. Зритель из наблюдателя превращается непосредственно в участника. Он может сам организовывать действия или участвовать в действиях, которые уже кем-то организованы. Действия разворачиваются в естественной среде, близкой к той, что окружала тагарцев и окуневцев много тысяч лет назад. Участники этих действий могут импровизировать, создавать что-то новое, привлекающие новых участников. Каждый участник может проявить свою индивидуальность, накопленные ранее знания и умения. Данная практика близка к ролевым играм, которые достаточно востребованы в наше время. Увлеченные этим люди воспроизводят исторические события, подходят к этому процессу с готовностью и ответственностью.

Относительно «Сундуков» эта практика применима потому, что она позволяет зрителю лучше узнать их историю, историю народов, населявших близлежащую к ним территорию, значение этого наследия древней культуры.

Практика ролевых игр делает восприятие информации намного объемнее и увлекательнее, позволяет узнать зрителю много нового, научиться работать как самостоятельно, так и в команде. Так же зритель самостоятельно может изготавливать сувениры, чтобы не разрушать скальные образования, желая оставить что-нибудь на память для себя. Он может создавать каменные статуэтки и выдалбливать на каменных пластинах петроглифы, копируя деятельность древних людей, населявших данную местность. Это может быть как копирование известных узоров и форм, так и проявление собственного творческого потенциала.

Пример действий:

1. Постройка юрты по схеме и из предложенных материалов.

Изнутри юрта делится на две половины:



север — женская

юг — мужская

Юрта (в большинстве тюркских языков *yurt*, *yurta*; монг. *гэр*) — переносное жилище у кочевников.



Уйк — купольные жерди.



Шанырак — круговое навершие купола.



Она быстро собирается и легко разбирается силами одной семьи в течение одного часа.



Зритель в роли создателя или участника процесса съемки любительского кинофильма

Зрители могут снимать собственные любительские кинофильмы, связанные с тематикой наследия «Сундуков», брать за основу исторические факты, создавать собственный сюжет, импровизировать. Развивать собственный талант постановщика или актера, сценариста, умение работать с разными людьми, создавать что-то оригинальное и удивительное, привлекающее внимание других экскурсантов. Развитие авторского кино, не имеющего отношения к массовой киноиндустрии, пополнении коллекции музея «Сундуков» короткометражными фильмами, отражающих восприятие участниками информации, которую они получили из экскурсий и различных мероприятий. Так же в данную практику входит показ отснятого и обработанного материала об истории «Сундуков», документальные фильмы и любительское короткометражное кино. Интерактивный подход к воспринимаемой зрителем информации делает ее более понятной и значимой, четко и ясно доносит

информацию посредством просмотра видеоматериала. Данная практика дополняет и разъясняет материал, которые экскурсанты слышали из рассказа экскурсовода, образное восприятие играет в данном случае достаточно важную роль.

Пример сюжета:

1. Намечается определенный маршрут экскурсии. Определяется небольшое количество остановок (3-5) около значимых мест на территории музея-заповедника, и оговаривается соответствующий текст описывающий эти места. Определяется, путем раскадровки, план съемки. Туристам предоставляется любительская музейная видеокамера и определяется из состава группы человек, который будет производить операторскую работу. По итогам импровизированной постановочной экскурсии может вполне получиться неплохой фильм. Лучшие из работ предполагается выкладывать на сайте музея-заповедника «Сундуки», модератором и создателем которого является наш руководитель Малеев Олег Николаевич.

Зритель в роли искателя артефактов

Зритель в роли искателя артефактов. Зрителю так же может быть предложена приключенческая игра по поиску спрятанного в неизвестном месте какого-либо артефакта. Он может собрать свою команду или присоединиться к любой другой и соревноваться с другими командами в цели добраться первыми до искомого артефакта, выполняя различные задания, ориентируясь по специальной карте, на которую нанесен маршрут передвижения. На пути команду будут ждать различные испытания, на применение силы, выполнение каких-либо физических заданий, например, преодоление препятствий, победить какого-либо воина из другого поселения или решить логическую задачу, ответить на вопросы, касающиеся тематики «Сундуков».

В данной игре потребуется определенный багаж знаний и навыков, умение работать в команде, использовать имеющиеся ресурсы, быстро ориентироваться в различных ситуациях. В данной практике имеются свои достоинства, к примеру, усвоение новой информации, грамотное практическое применение полученных ранее знаний, приключенческое, захватывающее восприятие наследия «Сундуков», увлекательное времяпровождение.

Участник такого действия может почувствовать себя героем приключенческого фильма или компьютерной игры, примерить на себя понравившийся ему образ или же самому создать его, так же придумать отличительные образы для всей своей команды. Участие в этом мероприятии может быть снято на видеокамеру, чтобы участники потом могли посмотреть на свои действия со стороны и оставить видеозапись на память о проведенном здесь времени.

И, конечно же, лучшие из видеосюжетов найдут своё место на страницах сайта музея-заповедника «Сундуки» <http://museumsunduki.ru>

По мнению С.Ю.Каменского такие практики включают «телесное» мышление, когда мысль, эмоции передвигаются за инструментом, производя реконструкции жизни тех, кому принадлежали найденные артефакты. «Это приключенческое, захватывающее, развертывающееся включение в диалог с прошлым через систему материальных ключей, их толкования, когда процесс углубления в археологический слой как бы дублируется эмоциональным и интеллектуальным погружением в исторический материал. Участие в раскопках активизирует ценностно-смысловое сознание и подталкивает задуматься о том, что останется в вещах от нас самих, как этот набор артефактов выразит наши тревоги, мечты, достижения, неудачи. Что вообще остаётся от человека после его ухода» [5].

Кроме того, такие методы эффективно соотносятся и с приключенческим ракурсом восприятия археологических объектов, а также вполне соответствуют установкам современного массового посетителя. «В то же время экспериментальная археология, являясь в современном обществе именно некой практикой, временным опытом, позволяет осмыслить это прошлое в себе в диалоге с настоящим, что и является главной целью актуализации. При условии долгосрочного проживания в археологических экспериментальных парках реализуется также психотерапевтический эффект этой практики» [5]. В качестве «актеров»

для таких практик можно приглашать студентов соответствующих специальностей, которые могли бы проходить практику на базе музея-заповедника «Сундуки», волонтеров, движение которых ширится и растет год от года, да и сами зрители могли бы играть ведущие роли при условии, что они принимают участие в долгосрочном проекте.

Опять же по мнению С.Ю.Каменского актуализирующие возможности подобных практик выражаются в следующих тезисах: «1) срабатывает эффект атмосферы исторического места; 2) включается поисково-исследовательское, герменевтическое сознание; 3) активизируется культурная мифологема «кладоискательства», обнаружения, возникает эмоциональная напряженность первооткрытия; 4) происходит погружение человека в природную среду, которая помогает воссоздать ощущение иной культуры.»

С.Ю.Каменским предлагаются три направления трансформации музейных археологических экспозиций:

«Создание *бинарных экспозиций и экспозиций-диалогов* позволяет перевести рассказ о прошлом в диалог с ним с помощью вопросов, значимых для настоящего и будущего, дают возможность сравнивать сами способы осмысления прошлого, а в итоге и современности в их историческом и социально-культурном разнообразии.

Организация *экспозиций-травелогов*, преодолевающих статичность показа и тем самым адаптированных под особенности восприятия современного музейного посетителя.

Основным принципом археологической экспозиции-травелога является двухмерность движения зрителя. Темой для подобной экспозиции может выступать описание поисков и исследований отдельных знаковых археологических памятников или даже археологических культур. Поскольку последние могут рассматриваться как одновременное перемещение в материальной (полевые экспедиции, камеральные работы) и духовной среде (движение мысли исследователя), то и в самой экспозиции вполне могут быть представлены травелоги обоих этих путешествий. Насыщение выставочного пространства текстами разной стилистики, сменяющимися друг друга в хронологической последовательности реального путешествия в прошлое, позволит не только удержать внимание зрителя, но и вовлечь его непосредственно в ход исторического «расследования».

Разработка *«эмоционально-интуитивных»* археологических экспозиций, реализующих углубленное созерцание, сосредоточенное погружение, интуитивное постижение подлинных предметов иной культуры. В этом восприятии артефакт на время перестает быть «документом», «историческим, художественным свидетельством об эпохе», превращаясь в самоценный «живой» организм, обладающий собственным энергетическим потенциалом. Такие экспозиции предполагают, с одной стороны, широкое использование аудиовизуальных технологий, а с другой – уменьшение количества артефактов в выставочном пространстве с увеличением времени их осмотра. Предложенная практика может рассматриваться как одновременно терапевтический и исторический опыт (мифологизация и одухотворение вещей в архаичных обществах) в клиповом пространстве современной массовой культуры.» [5]

Мы остановимся на втором направлении. «Оправданность экспозиций-травелогов связана с острой необходимостью актуализации любой современной выставки музея, создания экспозиционных текстов, близких зрителю и с содержательной и с формальной точки зрения. Способность музея изложить некую повесть о современном мире, превратить экспозицию в многомерное шоу, объектом которого является не вещь, а экспозиционная тема (событие, явление, процесс) становится сегодня фактом выживания и конкурентоспособности этого важнейшего культурного института. На этом фоне можно утверждать, что выставочные проекты, построенные в жанре травелога вполне способны осуществить трансформацию из «пространства предметов» в «пространство идей», придав экспозиционному материалу стержень в виде востребованной сегодня концепции Путешествия.» [9]

Проявления травелога многообразны: «это и сухие отчеты об экспедициях географов и путешественников, приключенческая и фантастическая художественная литература, это и «странствия души» (ученой или чувствующей и переживающей) в поисках сущностей и

смыслов, это и всевозможные «путеводители» и справочники по «странам и континентам», это и современные блоги в Мировой Паутине. Реальные или вымышленные, индивидуально-личностные или социально-организованные, беседы «разочарованного со своей душой» или записки «лазутчиков» и разведчиков, — они издавна привлекают наше внимание на разных ступенях нашего взросления и жизненного пути: сопровождая нас, развлекая, удивляя и поучая.» [10]

В этой форме можно представить зрителям астроархеологическую составляющую «Сундуков», материалов для организации травелога по этой теме более чем достаточно – это различные статьи, воспоминания и будущая книга В.Е.Ларичева и его соратников. Можно организовать несколько экспозиций-травелогов, посвященных различным объектам «Сундуков», открытым в разное время. У Виталия Епифановича с каждым из них связаны захватывающие истории, которые и могут быть положены в основу экспозиций. Кроме экспозиций, расположенных непосредственно на «Сундуках», такие экспозиции-травелоги можно разместить в сети Интернет. В экспозициях, расположенных на «Сундуках», можно использовать уже имеющиеся там юрты, в которых с помощью современного интерактивного оборудования создать таинственную «машину времени». Экскурсант из солнечного дня XXI столетия попадает буквально во тьму веков, внезапно перед ним вспыхивают картины тысячелетней давности, загадочная степная музыка, проникновенный голос вещает...

Кроме всего вышеназванного, к социально-культурным практикам относятся различные акции, общественно-благотворительные программы, конкурсы, посвященные сохранению памятников, публичное обсуждение их ценности. Как один из вариантов можно предложить конкурс среди школьников или школьных команд «Расскажи мне о «Сундуках»». В программу конкурса можно включить разные направления: это и художественная деятельность, и литературная или журналистская работа, и фото- и видео-конкурсы, и дистанционная викторина... Прошедшие первый дистанционный тур попадают на очный тур в музей-заповедник «Сундуки», где их ожидают сложные и захватывающие соревнования, в которых использованы уже названные выше практики. А победители отправляются на какой-нибудь Всероссийский или международный симпозиум, где представляют «наши Сундуки» всему миру. Вот вам и диалог культур: “Чужая культура только в глазах другой культуры раскрывает себя полнее и глубже... Один смысл раскрывает свои глубины, встретившись и соприкоснувшись с другим, чужим смыслом..., между ними начинается как бы диалог, который преодолевает замкнутость и односторонность этих смыслов, этих культур... При такой диалогической встрече двух культур они не сливаются и не смешиваются, но они взаимно обогащаются” [11].

Существуют еще коммеморативные практики. К ним относится, например, деятельность по обоснованию и празднованию памятных дат, связанных с археологическими памятниками. Можно устраивать праздники, посвященные открытию каких-либо петроглифов на «Сундуках» или первого астроархеологического открытия, или юбилей самого музея.

Нельзя обойти стороной различные художественные практики, построенные на диалоге со структурными и содержательными особенностями наследия архаических культур, представленных в памятниках археологии.

Ну и конечно визуально-виртуальные практики, связанные со зрелищной интерактивной презентацией астроархеологического наследия «Сундуков» в сети Интернет. Можно создать анимированные реконструкции различных объектов «Сундуков», на которых зритель мог бы в любое время наглядно проследить за теми процессами, которые в определенные моменты наблюдаются на «Сундуках». Можно даже создать компьютерную игру «Сундуки», где игрок, например, в качестве шамана или вождя передвигается по каньонам «Первого Сундука» и выполняет определенные действия... Ну а в идеале – создание всеобъемлющей интерактивной модели «Сундуков», в которой бы отражались все явления, в которой можно было бы поместить наблюдателя в любую точку, в любое время. Такие практики дают возможность широкого доступа к наследию и позволяют создать пространство образов, способных не только передать знания о прошлом, но и «погрузить

человека в состояние исторической «внутринаходимости», сформировать объемное «живое» ощущение прошлого» [5]. В приложении описаны некоторые из представленных выше идей.

Мы рассмотрели наиболее эффективные с точки зрения С.Ю.Каменского практики, они ориентированы на разные стили, форматы презентации и освоения наследия, способны охватить разные целевые группы культурных потребителей современности. Конечно, для реализации любой из предложенных практик требуются ресурсы и не только материальные, в первую очередь требуются люди – заинтересованные, увлеченные, энергичные. Такие люди уже есть у «Сундуков» - это Виталий Епифанович Ларичев со своей группой ученых, это директор музея-заповедника «Сундуки» Андрей Эрнстович Вайгандт. Но для продвижения таких масштабных проектов и команда нужна соответствующая, поэтому вопрос первостепенной важности – поиск заинтересованных людей, теоретиков и практиков, ученых и менеджеров, творческих людей и простых «работяг», нужны все и разные.

При всей эффективности предложенных практик существует еще одна серьезная проблема, связанная с их внедрением. Она заключается в том, что деятельность многих современных институтов культурного наследия, а также научно-исследовательских учреждений все еще построена на парадигме памяти-преемственности, а не культурного диалога. Несмотря на то, что диалогичный подход не только не отрицает значимости памяти, но более того включает ее в себя на новом более продуктивном уровне, в реальной практике это создает определенное культурное сопротивление новым подходам в области работы с наследием. И это проблема не только и не столько музея-заповедника «Сундуки», сколько культуры современного общества в целом. Для ее решения потребуются более серьезные изменения, которые должны начаться с принятия на уровне идеологии институтов культуры и мировоззренческих установок общества в целом диалогичной философии прошлого как основного способа его анализа и восприятия.

3. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итоги исследования, отметим выводы, к которым мы пришли в ходе рассмотрения актуализации астроархеологического наследия «Сундуков» в современных социально-культурных практиках.

Мы проанализировали сущность и значимость культурного наследия «Сундуков». Человек с незапамятных времен оценил сказочное величие «Сундуков». Это подтверждают многочисленные памятники древности. «Сундуки» представляют собой комплекс поверхностных археологических объектов, сочетающих могильники, наскальные рисунки и специальные сооружения, которые все вместе являются фактически прибором наблюдения за небом, астрономической обсерваторией древних людей. Переоценить значимость этого археологического памятника невозможно, но до сих пор «Сундуки» не получили всеобщего признания даже в Российской науке и обществе, только в 2011 году были выделены первые мизерные средства на охрану этого археологического памятника.

Для предложения практических мер по актуализации астроархеологического наследия «Сундуков» были проанализированы существующие способы актуализации археологического наследия. Было выявлено, что в современном постиндустриальном обществе все еще сосуществуют две парадигмы, задающие отношение к культурному наследию, которые можно обозначить как «отсутствие «прошлого»», «память-преемственность», исторически соотносимые с типами обществ – архаичным и индустриальным, в то время как третья парадигма, соответствующая постиндустриальному типу общества – «культурный диалог» с трудом пробивается в жизнь.

Были выявлены наиболее эффективные способы актуализации археологического наследия, которыми являются практики, позволяющие осуществить диалог между человеком современности и прошлого на ценностно-смысловом уровне и адекватные при этом условиям постиндустриального общества. К ним относятся практики, построенные на возможностях экспериментальной археологии, участие в полевых археологических исследованиях, посещение музейных экспозиций, выстроенных исходя из задачи актуализации археологического наследия («бинарных», «эмоционально-интуитивных», экспозиций-диалогов и травелогов), визуально-виртуальные практики, связанные с презентацией археологического наследия в сети Интернет и др.

В работе впервые была проанализирована возможность применения в отношении «Сундуков» наиболее эффективных практик актуализации археологического наследия и предложены некоторые практические идеи. Конечно, эти идеи требуют основательной проработки, но каждая из них может превратиться в самостоятельный масштабный проект, который, несомненно, будет работать на актуализацию астроархеологического наследия «Сундуков».

Результаты данной работы могут быть использованы в практической работе музея-заповедника «Сундуки» и других аналогичных музеях России, а также в учебных курсах краеведения, истории и предметов культурологической направленности.

В июне 2014 года работа будет презентована перед директором музея-заповедника «Сундуки» А.Э. Вайгандтом и академиком В.Е. Ларичевым. В процессе презентации и последующего обсуждения будут выявлены наиболее простые практики, которые возможно применить относительно музея-заповедника уже в самой ближайшей перспективе.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. В.Е.Ларичев. Астроархеология. «Сквозь тернии – к звездам!». Начало становления «непопулярной научной традиции». / Астроархеология – естественно-научный инструмент познания протонаук и астральных религий, жречества древних культур Хакасии. Сборник научных статей под ред. В.Е.Ларичева. - Красноярск: Издательство «Город», 2009. – 200с.
2. В.Е.Ларичев, Е.Г.Гиенко, С.А.Паршиков и др. «Сундуки» - великий сакральный центр Северной Хакасии (мифологическое, эпосное и естественно-научное в культовых памятниках древних культур юга Сибири, совмещенных с творениями природы). / Астроархеология – естественно-научный инструмент познания протонаук и астральных религий, жречества древних культур Хакасии. Сборник научных статей под ред. В.Е.Ларичева.- Красноярск: Издательство «Город», 2009. – 200с.
3. В.Е.Ларичев. Страна скальных храмов и великих жрецов, познавших небо, светила и законы течения времени. / Сборник статей - www.veda24.ru/download.php?lid=25
4. В.Е. Ларичев, Е.Г. Гиенко, С.А. Паршиков, С.А. Прокопьева. К проблеме становления астрономии и календаристики в древних культурах Северной Азии (Западная Сибирь, Хакасия). Труды международной конференции «Астрономия и всемирное наследие: через время и континенты». – Казань: Казанский государственный университет.
5. С.Ю.Каменский. Актуализация археологического наследия в современных социально-культурных практиках: диссертация ... кандидата культурологии: 24.00.01 / Каменский Сергей Юрьевич; [Место защиты: Ур. гос. ун-т им. А.М. Горького].- Екатеринбург, 2009.- 175 с.
6. С.Амелин. Восьмое чудо Хакасии. / Газета «Хакасия» № 113 (21970) от 22 июня 2011г.
7. С.Ю.Каменский. Травелог как форма конструирования музейных экспозиций (на примере археологических выставок). / Дискурс травелога. Сборник статей. Авт.-сост.: О.Ф.Русакова, В.М.Русаков. Екатеринбург, ИМС – Издательский дом «Дискурс-Пи», 2008 – 184 с.
8. В.М. Русаков, О.Ф. Русакова. Дискурс травелога. / Дискурс травелога. Сборник статей. Авт.-сост.: О.Ф.Русакова, В.М.Русаков. Екатеринбург, ИМС – Издательский дом «Дискурс-Пи», 2008 –184 с.
9. М.Т. Майстровская. Образ и пространство в экспозициях искусств // Музейное дело и художественное образование: материалы третьих, четвертых, пятых Боголюбовских чтений, 1996, 1997, 1998/ Саратов. гос. худож. музей им. А.Н. Радищева; [редкол.: Г.М. Кормакулина (отв. ред.) и др.]. – Саратов: Слово, 2000. – 179 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Применение практик актуализации археологического наследия на «Сундуках»

1) **Зритель в роли археолога.** Вживаясь в данную роль, зритель может воспроизводить действия настоящего археолога. Он может искать и открывать новые петроглифы, пробовать себя в их расшифровке. Сопоставлять и сравнивать их, находить сходства и различия во внешнем виде и значении, так же проводить сравнительный анализ между найденными петроглифами и уже расшифрованными исследователями «Сундуков» ранее. Может так же находить и описывать различные предметы быта или орудия труда, делать предположения об их назначении. Так же зритель может работать и в области не только обычной археологии, но и астроархеологии. Он может помогать исследователям в проведении экспериментов, наблюдать астрономические явления, делать выводы, анализируя полученную информацию, составлять карты и схемы. Так же делать собственные модели скал, как из специальных материалов, так и в компьютерных программах. Для того, чтобы, исследуя скалы, лучше понимать механизм действия отверстий и проемов, высеченных в них. Работа должна проходить под руководством специалистов, с соблюдением техники безопасности, они же будут курировать деятельность туристов.

2) **Зритель в роли представителя древнего поселения.** Зритель, попадая в импровизированное древнее поселение, может примерить на себя роль одного из его представителей. В поселении все жители заняты своими делами, контактируют между собой, разыгрывают какие-либо сцены. Зритель из наблюдателя превращается непосредственно в участника. Он может сам организовывать действия или участвовать в действиях, которые уже кем-то организованы. Действия разворачиваются в естественной среде, близкой к той, что окружала тагарцев и окуневцев много тысяч лет назад. Участники этих действий могут импровизировать, создавать что-то новое, привлекающие новых участников. Каждый участник может проявить свою индивидуальность, накопленные ранее знания и умения. Данная практика близка к ролевым играм, которые достаточно востребованы в наше время. Увлеченные этим люди воспроизводят исторические события, подходят к этому процессу с готовностью и ответственностью. Относительно «Сундуков» эта практика применима потому, что она позволяет зрителю лучше узнать их историю, историю народов, населявших близлежащую к ним территорию, значение этого наследия древней культуры. Практика ролевых игр делает восприятие информации намного объемнее и увлекательнее, позволяет узнать зрителю много нового, научиться работать как самостоятельно, так и в команде. Так же зритель самостоятельно может изготавливать сувениры, чтобы не разрушать скальные образования, желая оставить что-нибудь на память для себя. Он может создавать каменные статуэтки и выдалбливать на каменных пластинах петроглифы, копируя деятельность древних людей, населявших данную местность. Это может быть как копирование известных узоров и форм, так и проявление собственного творческого потенциала.

3) **Зритель в роли создателя или участника процесса съемки любительского кинофильма.** Зрители могут снимать собственные любительские кинофильмы, связанные с тематикой наследия «Сундуков», брать за основу исторические факты, создавать собственный сюжет, импровизировать. Развивать собственный талант постановщика или актера, сценариста, умение работать с разными людьми, создавать что-то оригинальное и удивительное, привлекающее внимание других экскурсантов. Развитие авторского кино, не имеющего отношения к массовой киноиндустрии, пополнении коллекции музея «Сундуков» короткометражными фильмами, отражающих восприятие участниками информации, которую они получили из экскурсий и различных мероприятий. Так же в данную практику входит показ отснятого и обработанного материала об истории «Сундуков», документальные фильмы и любительское короткометражное кино. Интерактивный подход к воспринимаемой зрителем информации делает ее более понятной и значимой, четко и ясно доносит информацию посредством просмотра видеоматериала. Данная практика дополняет и разъясняет материал, которые экскурсанты услышали из рассказа экскурсовода, образное восприятие играет в данном случае достаточно важную роль.

4) **Зритель в роли искателя артефактов.** Зрителю так же может быть предложена приключенческая игра по поиску спрятанного в неизвестном месте какого-либо артефакта. Он может собрать свою команду или присоединиться к любой другой и соревноваться с другими командами в цели добраться первыми до искомого артефакта, выполняя различные задания, ориентируясь по специальной карте, на которую нанесен маршрут передвижения. На пути команду будут ждать различные испытания, на применение силы, выполнение каких-либо физических заданий, например, преодоление препятствий, победить какого-либо воина из другого поселения или решить логическую задачу, ответить на вопросы, касающиеся тематики «Сундуков». В данной игре потребуются определенный багаж знаний и навыков, умение работать к команде, использовать имеющиеся ресурсы, быстро ориентироваться в различных ситуациях. В данной практике имеются свои достоинства, к примеру, усвоение новой информации, грамотное практическое применение полученных ранее знаний, приключенческое, захватывающее восприятие наследия «Сундуков», увлекательное времяпровождение. Участник такого действия может почувствовать себя героем приключенческого фильма или компьютерной игры, примерить на себя понравившийся ему образ или же самому создать его, так же придумать отличительные образы для всей своей команды. Участие в этом мероприятии может быть снято на видеокамеру, чтобы участники потом могли посмотреть на свои действия со стороны и оставить видеозапись на память о проведенном здесь времени.

5) **Творческие конкурсы, связанные с тематикой наследия «Сундуков».** Так же для посетителей могут проводиться конкурсы на лучшую художественную фотографию или рисунок, рассказ, стихотворение или песню, связанные с тематикой наследия «Сундуков». Каждый желающий может проявить свои таланты, принять участие в конкурсе, который ему наиболее интересен. Так же участники могут выставлять сувениры, сделанные своими руками, таблички и петроглифы. Отдельный конкурс может проводиться и среди режиссеров любительского короткометражного кино. Участники могут выставлять свои работы, просматривать работы своих конкурентов, делиться опытом и узнавать для себя что-то новое. Лучшие участники будут награждаться памятными сувенирами и подарками.

6) **Творческие вечера, организованные участниками.** Творческие вечера по усмотрению участников могут проводиться на любые свободные темы или же конкретно на тематику наследия «Сундуков». Как и на обычных творческих вечерах, участники могут общаться на любые темы, демонстрировать свои таланты и навыки, удивлять и заинтересовывать других участников вечера. Так же, касаясь тематики наследия «Сундуков», участники могут рассказывать друг другу известные легенды, так же придумывать свои, знакомиться с этнической культурой Хакасии, общаться с местными жителями и узнавать от них информацию об этих местах. Участники могут свободно, непринужденно общаться между собой, в простой неформальной обстановке, отдыхать от дневных походов.

7) **Популяризация наследия «Сундуков» в сети Интернет.** Грамотное, интересное оформление собственного сайта может привлекать новых участников тура по «Сундукам». На нем должна предоставляться самая достоверная информация о том, как можно добраться до данного района, стоимость различных туров, список предлагаемых услуг, места размещения туристов, информация о наследии «Сундуков», тематические фотографии, видеозаписи, краткая обзорная экскурсия в формате видеofilmа. Так же 3D-модели скальных образований с проемами и визирами для исследования астрономических явлений с пояснением для просматривающего данную модель человека. Статьи и публикации В.Е. Ларичева, а так же и других исследователей, занятых в процессе исследования астроархеологического наследия «Сундуков». На сайт может быть добавлен форум для регистрации и общения участников туров по «Сундукам». Исследовав необходимую информацию, потенциальный экскурсант может самостоятельно составить план индивидуальной экскурсии или выбрать готовый план, предоставленный на сайте.

8) **Создание компьютерной игры на тематику астроархеологического наследия «Сундуков».** Если собрать воедино всю изученную информацию и добавить некоторое количество фантазии, то можно создать захватывающую компьютерную игру, которая будет содержать в себе подробную информацию о древнем наследии, в сочетании с творческим, приключенческим восприятием происходящих действий. Игра может содержать определенное количество развития сюжетных линий, определенных персонажей и

выполняемых ими действий. Человек, проходящий данную игру, может выбрать прошлое или настоящее время. Он может окунуться в древнее прошлое, став шаманом или воином, открывать что-то новое, обучать соплеменников, проходить через сложные препятствия, защищать свое поселение, отправляться в дальние походы, исследовать наследие «Сундуков». В настоящем времени человек, выбравший персонажа, например обычного туриста, так же может исследовать «Сундуки», находить и открывать что-то новое, сталкиваться с мародерами и вандалами, желающими уничтожить и разграбить наследие «Сундуков». Наличие захватывающих сюжетных линий, огромного выбора персонажей и отличная графика могут привлечь людей, желающих с другой стороны взглянуть на наследие «Сундуков».

9) **Визуализация.** Создание 3D модели всего комплекса и(или) отдельных его частей поможет не только проводить интерактивные экскурсии через сеть Интернет, но и проводить дальнейшие исследования, возможно станет катализатором дальнейших открытий.

10) **Благотворительные акции, конкурсы, викторины, дистанционные олимпиады.** Данные практики можно использовать как заочные средства актуализации астроархеологического наследия «Сундуков». Творческие конкурсы, викторины и олимпиады могут проводиться на официальном сайте фонда наследия. Победители могут получить шанс принять участие в очном туре и так же побывать на экскурсии по «Сундукам». Благотворительные акции могут быть направлены на сбор средств, необходимых для охраны заповедной территории «Сундуков» и дальнейшей успешной актуализации наследия.

ПРИЛОЖЕНИЕ №2

Положение о творческом конкурсе для посетителей музея-заповедника «Сундуки»

1. Статус и формат конкурса.
 - Творческий конкурс для посетителей проходит в рамках тура по музею-заповеднику «Сундуки» при поддержке дирекции заповедника, благотворительных и волонтерских организаций. Конкурс проводится в двух форматах: дистанционный и очный. Участники дистанционного конкурса присылают свои работы на электронную почту организаторов конкурса, все работы, а так же работы, победившие в конкурсе, будут выставлены на официальном сайте. Участники очного конкурса могут представлять свои работы членам жюри, непосредственного в рамках тура по «Сундукам. Участниками очного тура становятся как участники, прошедшие дистанционный этап, так и участники, представляющие свою работу только на очном этапе конкурса, комиссией их работы оцениваются отдельно, по двум группам.
2. Цель конкурса.
 - Визуальная, творческая актуализация наследия «Сундуков», которая осуществляется посредством участия посетителей в номинациях, в которых они заинтересованы.
3. Задачи конкурса.
 - Актуализация наследия «Сундуков», связанная с творческим подходом к данному процессу.
 - Осуществление диалога культур прошлого и современности, посредством обращения участника к тематике наследия «Сундуков».
 - Проявление творческого потенциала участников
4. Место проведения конкурса.
 - р. Хакасия, территория музея-заповедника «Сундуки».
5. Участники конкурса.
 - Участником конкурса может стать любой желающий. Участники делятся на возрастные категории.
6. Номинации.
 - Художественная фотография
 - Рисунок.
 - Скульптура.
 - Поэзия и проза.
 - Бардовская песня.
 - Короткометражный фильм.
 - Рекламный ролик.
 - Сценическая постановка.
7. Награждение.
 - Все участники будут награждены дипломами участников и победителей, призами и специальными призами.
8. Основные темы конкурсных работ.
 - Культурно-историческое значение «Сундуков».
 - Мое понимание наследия «Сундуков».
 - Диалог между древностью и современностью.
 - Будущее «Сундуков».
 - Актуализация наследия «Сундуков» в современном обществе
 - Природа на территории музея-заповедника «Сундуки»
 - Собственная авторская тема участника конкурса, непосредственно связанная с тематикой наследия «Сундуков».
9. Критерии оценивания конкурсных работ.
 - Соответствие содержания работы с выбранной или авторской темой.

- Соответствие авторской темы с тематикой наследия «Сундуков».
- Креативность, непосредственное присутствие творческой составляющей в содержании конкурсной работы.
- Способность участника грамотно презентовать свою работу.