

DOI: 10.46698/VNC.2024.24.17.005

ОПЫТ ТВОРЧЕСКИХ СОЮЗОВ В АВТОНОМНОЙ НЕКОММЕРЧЕСКОЙ ОРГАНИЗАЦИИ «РОССИЯ – МОЯ ИСТОРИЯ. ЮГРА»: ПРАКТИКИ И ПЕРСПЕКТИВЫ

Анна Ивановна Перон, начальник службы административного обслуживания автономной некоммерческой организации «Мультимедийный исторический парк “Моя история”» (Сургут, Россия); <https://orcid.org/0009-0009-9389-4034>; peronka@mail.ru

Андрей Николаевич Никитин, начальник службы экскурсионно-методического обслуживания автономной некоммерческой организации «Мультимедийный исторический парк “Моя история”» (Сургут Россия); <https://orcid.org/0009-0007-3870-2699>; nikandr_1@mail.ru

Культурное сотрудничество сегодня является распространенной практикой множества учреждений и организаций разнообразной направленности. Креативные коллаборации позволяют создавать и продвигать совместно созданный продукт, популяризировать то или иное достижение, создавать положительный имидж компании как социально ответственного бизнеса, вкладывать средства в продвижение продукта, а затем получать дивиденды от коммерческого успеха. Творческие союзы, арт-коллаборации, культурное взаимодействие становятся повсеместными, а порой удивляют широтой деятельности участников таких взаимоотношений. Актуальность рассматриваемой темы обусловлена ростом популярности массовой коллаборации как инструмента активизации коллективного разума с целью повышения эффективности деятельности организации. Авторы статьи делятся опытом реализации культурно-просветительских и военно-патриотических проектов в сотрудничестве с различными учреждениями культуры, здравоохранения, энергетики и др. В данной статье авторы работы раскрывают актуальность подобного сотрудничества и представляют самые яркие примеры творческих союзов. Представленные практики содержат примеры, как в условиях культурного учреждения возможна организация выставок и ивент-мероприятий для различного круга лиц. Авторами сделан акцент на использовании имеющихся в распоряжении мультимедийного парка информационных технологий при реализации творческого союза. Таким образом, опыт мультимедийного исторического парка может быть интересен и полезен учреждениям культуры, не имеющим в своем арсенале широкого спектра информационных технологий, но имеющим другие значимые предметы, использование которых позволит расширить круг посетителей и заинтересованных лиц. Представленный вывод демонстрирует возможность сочетания различных направлений в органичный, интересный, современный и креативный продукт.

Ключевые слова: музей, творческий союз, цифровые технологии, культура, сотрудничество.

Для цитирования: Перон А.И., Никитин А.Н. Опыт творческих союзов в автономной некоммерческой организации «Россия – моя история. Югра»: практики и перспективы // KAVKAZ-FORUM. 2024. Вып. 17(24). С.118-129. DOI: 10.46698/VNC.2024.24.17.005

Введение

Третье десятилетие XXI в. культура переживает небывалый подъем, аккумулируя достижения предшествующих десятилетий.

Появление первых собраний артефактов относится к эпохе глубокой древности. Сбор и сохранение предметов, имеющих сакральную, престижную и эмоциональную значимость, представляющих интерес с познавательной или эстетической точки зрения, осуществлялся в основном при храмах или сокровищницах правителей [1, 13]. Однако считать эти собрания «музеем» в привычном для нас понимании нельзя. Так как это были закрытые собрания для узкого круга лиц.

Как социокультурный институт музей появляется в эпоху Возрождения [1, 68]. И на протяжении последующих веков совершенствует свою деятельность по сбору, хранению, изучению и презентации коллекций.

XIX столетие можно назвать завершающим этапом в длительном процессе формирования музея как социокультурного института. Основной функцией музейной деятельности становится – *просвещение*. Термин «музей» прочно закрепился за учреждением, работающим во благо всего общества, и экспозиционный показ собрания широкой публике без каких-либо ограничений стал одним из основополагающих признаков музея [1, 237].

Во второй половине XX в. активные поиски путей обновления и демократизации традиционного музея способствовали его качественной трансформации. Появились новые, более доступные для восприятия способы подачи музейного материала, разрабатывались инновационные программы культурно-образовательной деятельности, стало уделяться внимание особым категориям посетителей – людям с ограниченными возможностями и детям, работа с которыми требует специальных профессиональных навыков. Возникли новые типы музейных учреждений, вызванные к жизни, наряду с прочими факторами, усложнением понятия «культурное наследие», распространением его на те области и исторические периоды, по отношению к которым оно раньше не употреблялось. Одновременно осуществлялась и конкретная деятельность, направленная на более глубокую интеграцию музея в современный социум [1, 316].

В XXI в. музейное пространство продолжает стремительно изменяться. Французский музеолог Раймон Монпети считает, что современный музей должен стать поливалентным культурным центром, предлагающим посетителю неограниченное и неконтролируемое получение информации и эмоциональных переживаний [2].

Большая роль в преобразовании музея отводится современным циф-

ровым технологиям. В статье «Музей в культуре XXI века: перспективы развития» отмечается: «Есть веские основания предполагать, что дальнейшее развитие музейного дела пойдет в сторону заметного увеличения интерактивности экспозиций и широкого использования современных средств отображения информации, что будет служить развитию и популяризации накопленного музеями опыта, его актуализации, и приобщение к этим знаниям все большего количества людей» [2].

Современные цифровые технологии обладают широким спектром применения, однако степень их внедрения и использования отличаются в зависимости от сферы деятельности. Если экономика и управление уже давно и успешно используют цифровые технологии как полноправных участников процесса взаимодействия, то учреждениям культуры это внедрение дается с трудом. Причины медленного внедрения цифровых технологий в процесс работы могут быть разными, от низкого финансирования до нежелания самих учреждений менять что-то в работе.

Среди культурных институций сложнее всего музеям. Часто применение информационных технологий ограничивается внедрением сервисов продажи онлайн билетов и социальными сетями как инструментом общения с посетителями. А выставочное пространство остается в традиционной форме репрезентации экспонатов. При этом применение информационных технологий в музейной сфере позволяет расширить возможности репрезентации и решить несколько задач:

1. «Оживление» экспоната.

Использование мультимедийных технологий позволяет «вдохнуть» жизнь в статичный экспонат. Посетитель получает возможность увидеть процесс создания экспонируемого предмета, его использования, а также его обретения и изучения.

2. Расширение информационного поля экспозиции.

С помощью QR-кодов можно разместить гораздо больше информации об экспонате, чем на традиционном этикетаже. А также задействовать те пространства, которые редко используются в экспозициях (стены, пол, потолок).

3. Информационная доступность.

При посещении музея посетители благодаря цифровым технологиям (информационные киоски, аудиогиды, специальные приложения и др.) самостоятельно знакомятся с экспозицией, что в свою очередь позволяет музею рациональнее использовать человеческие ресурсы. Информационная доступность также важна для посетителей с ограниченными возможностями здоровья.

4. Эмоциональное включение.

Звуки, игра света и даже запахи воздействуют на эмоции посетителей, глубже погружая его в процесс познания.

5. Увеличение потока посетителей.

Новая форма презентации музейных коллекций всегда вызывает интерес у посетителей и привлекает публику в культурные учреждения.

В статье «Цифровая культура: анализ состояния и оценка развития» отмечается, что в XXI в. музейное пространство стало именно той сферой, в которой наблюдается творческий, оригинальный подход к использованию цифровых технологий не только в экспозиции, но и других направлениях музейной деятельности [3].

Основная часть

Ярким примером применения цифровых технологий в музейной сфере стал проект мультимедийных исторических парков «Россия – Моя история».

Исторические парки «Россия – Моя история» – самый масштабный экспозиционный комплекс в России. География его площадок простирается от Южно-Сахалинска до Ставрополя. Создатели парка – а это историки, художники, кинематографисты, дизайнеры, специалисты по компьютерной графике – сделали все, чтобы российская история перешла из категории черно-белого учебника в яркое, увлекательное и вместе с тем объективное повествование, чтобы каждый посетитель почувствовал сопричастность к событиям более чем тысячелетней истории своего Отечества. В историческом парке представлены все новейшие формы информационных носителей [4].

7 декабря 2019 г. в городе Сургуте (ХМАО-Югра) открылся мультимедийный исторический парк «Россия – Моя история. Югра» – 21-й в федеральной сети парков. Первоначально в Парке были представлены 4 основные выставки, представляющие историю Отечества от древних времен до начала XXI в. («Романовы», «Рюриковичи», «От великих потрясений к Великой Победе», «Россия – моя история. 1945–2016»).

Югорский Парк во многом стал уникальным местом. Площадь выставочного пространства составила более 6 500 кв. м., таким образом Парк вошел в пятерку крупнейших парков России. В день открытия Парк посетило более 11 000 человек. База регионального контента (информационных статей об истории региона) стала самой большой среди Парков сети (более 300 статей на момент открытия).

В процессе подготовки экспозиции были использованы приемы видеоинфографики, анимации, трехмерного моделирования и цифровых реконструкций.

Пандемия новой коронавирусной инфекции COVID-19 фактически заморозила культурную жизнь по всему миру. Музеи, как и другие культурные учреждения, были вынуждены осваивать новые формы работы с посетителями.

Не стал исключением и мультимедийный исторический парк в Югре. С марта 2020 по февраль 2021 г. Парк был вынужден полностью переориентироваться на работу в онлайн-режиме.

За 11 месяцев была создана обширная видеобиблиотека, основанная на региональном контенте (цикл видеороликов «Интересные факты», «Сказки в Парке»). Активно проводилась работа в социальных сетях. Так в период пандемии была запущена интернет-викторина, основанная на интересных фактах отечественной истории.

Отдельно стоит отметить участие сотрудников экскурсионно-методического отдела в двух совместных проектах с другими учреждениями – цикл видеороликов в рамках культурно-образовательного проекта «Три ратных поля России в Сургуте» для Департамента образования администрации города Сургут и проектов «Централизованной библиотечной системы г. Сургута».

Можно сказать, что это был первый опыт творческого сотрудничества Парка с другими учреждениями города.

Вернувшись к очному формату работы в феврале 2021 г. Парк продолжил работу в направлении культурного сотрудничества. В дальнейшем коллаборация затронула не только культурные институции города. В конце 2020 г., когда ограничения, связанные с распространением новой коронавирусной инфекции COVID-19, были частично ослаблены, Парк реализовал совместный выставочный проект с предприятиями энергетической отрасли Ханты-Мансийского автономного округа – Югры.

Проект, приуроченный к 100-летию принятия плана Государственной комиссии по электрификации России (100 лет ГОЭЛРО), стал в своем роде уникальным. Мультимедийная выставка представила развитие энергетической отрасли в Югре, через историю пяти югорских предприятий – филиала АО «Россети Тюмень» Сургутские электрические сети, Сургутские ГРЭС 1 и ГРЭС 2, Сургутские городские электрические сети и Газпром энергосбыт Тюмень.

На выставке посетители могли ознакомиться с причинами появления Пална ГОЭЛРО, а также с ходом его реализации в масштабах государства.

История развития 5 предприятий энергоотрасли региона была вписана в общероссийскую историю энергетики.

Посетители не только узнали о развитии энергетики региона, но и познакомились с интересными фактами, культурной и спортивной жизнью сотрудников, получили наглядное представление о роли Югорской энергетики на общероссийском и мировом рынке.

Мультимедийная экспозиция, размещившаяся в двух залах, была дополнена экспонатами из фондов компаний – участниц проекта. Несмотря на все еще действовавшие ограничения на прием посетителей, посещаемость выставки «100 лет ГОЭЛРО» составила более полутора тысяч человек за 35 дней. Также стоит отметить, что, помимо профессионально заинтересованных лиц (сотрудники компаний-участниц, учащиеся профильных классов школ города), выставку активно посещали горожане и гости города, не связанные с энергетической отраслью региона.

Одним из основных принципов работы Парка с момента его открытия стала не просто реализация экспозиционной и выставочной работы, но и создание комплексного культурного продукта. Проведение так называемых «поддерживающих мероприятий», тематически связанных с действующей экспозицией или выставкой – отличительная черта работы Парка. Реализация «поддерживающего мероприятия» – это стремление создать единое пространство, где могут быть реализованы творческие или научные мероприятия, деловые встречи и другие виды взаимодействия посетителей между собой в экспозиционном пространстве.

В рамках выставки «100 лет ГОЭЛРО» в Парке было реализовано два «поддерживающих мероприятия»:

1. Круглый стол двух поколений, которые представляют пять энергетических компаний: АО «Россети Тюмень», Сургутская ГРЭС-1 ПАО «ОГК-2», филиал «Сургутская ГРЭС-2» ПАО «Юнипро», АО «Газпром энергосбыт Тюмень» и ООО «Сургутские городские электрические сети».

2. Встреча школьников с ветераном строительной отрасли Югры, Героем социалистического труда Верой Ивановной Панасевич, которая принимала непосредственное участие в возведении энергообъектов региона.

Данный проект был первым творческим союзом мультимедийного исторического Парка. И эта «проба пера» оказалась весьма успешной для всех участников проекта.

Парк смог продемонстрировать возможности по созданию мультимедийного контента и его репрезентации. Энергетические компании-участницы продемонстрировали свою открытость потенциальным потребителям услуг.

Конечно, наибольшую выгоду получили посетители выставки. Придя на выставку, гости смогли получить не только исторические факты и вещественные экспонаты, но и увидеть социальную жизнь коллективов, испытать чувство гордости за регион, который по праву можно назвать энергетическим сердцем России.

Участие в «поддерживающих мероприятиях» проекта «100 лет ГОЭЛРО» позволило выстроить диалог заинтересованных лиц.

В начале 2021 г. Парк смог начать прием посетителей ограниченными группами. Сохранение ограничений по количеству посетителей способствовало поиску новых интересных форм работы с аудиторией. Такой формой стал совместный проект мультимедийного Парка и Регионального общественного движения помощи бездомным животным «Дай лапу», рассчитанные на детей и подростков – «Животные в годы ВОВ». Дистанционное обучение, общение с помощью мессенджеров и социальных сетей, отсутствие возможности личных встреч способствовали тому, что молодое поколение еще глубже погрузилось в цифровой мир.

Одной из задач проекта стало возвращение молодежи к реальной

действительности через эмоциональное воздействие и творческую деятельность. К первоочередным задачам проекта также стоит отнести и привлечение внимания к вопросу помощи братьям нашим меньшим, которые за период пандемии оказались в бедственном положении. В первую очередь в связи с сокращением пожертвований, на которые в основном и существуют подобные организации, и ростом цен на корма.

На основе мультимедийного контента выставки «Память поколений: Великая Отечественная война в изобразительном искусстве» Парком совместно с ОД «Дай лапу» была разработана экскурсионно-творческая программа для детей и подростков, включавшая экскурсию по выставке, проведение творческого мастер-класса по теме «Животные в годы ВОВ», просмотр короткометражного видеofilmа «Собаки Победы», созданного киностудией «Жираф», и общение с канис-терапевтом ОД «Дай лапу» по кличке Чак.

Посетители могли выбрать индивидуальную траекторию погружения в проект – художественная или историческая составляющая, реализация творческого потенциала или знакомство с социальной проблемой бездомных животных.

Благодаря такому творческому союзу удалось создать уникальный в своем роде культурный продукт, включавший множество разнообразных элементов, но органично сочетавшихся между собой. Можно выделить 7 аспектов, раскрытых в ходе реализации проекта.

Исторический аспект – знакомство с новыми фактами истории Великой Отечественной войны.

Социальный аспект – привлечение внимания к вопросу помощи бездомным животным.

Эстетический аспект – познакомить посетителей с видами и техниками изобразительного искусства.

Эмоциональный аспект – способствовать чувственному восприятию окружающей действительности.

Коммуникационный аспект – создать пространство для живого общения участников проекта.

Творческий аспект – проявить творческую активность.

Цифровой аспект – представить возможности цифровых технологий по «оживлению» статичных изображений.

Каждый посетитель мог выбрать для себя наиболее интересные элементы и выстроить собственную траекторию участия в проекте.

За четыре месяца работы выставки посещаемость превысила четыре тысячи человек, большую часть из которых составили дети и подростки.

В следующем 2022 г., когда общество смогло пережить период пандемии, Парк представил публике мультимедийную выставку «Жизнь с вирусами», рассказывающую о борьбе человечества с вирусами и инфекциями.

Выставка не случайно была открыта в 2022 г. К этому времени люди

стали адекватно принимать факт прошедшей пандемии, смогли переосмыслить подход к сохранению личного здоровья.

Выставка «Жизнь с вирусами» представила историю сосуществования людей и микроорганизмов на протяжении всей истории человечества. Цель выставки – рассказать доступным языком о предыдущих мировых пандемиях и способах борьбы с ними. Тем самым выставка не только способствовала повышению грамотности населения, но и продемонстрировала, как человечество научилось противостоять различным заболеваниям на протяжении веков. В основу выставки легли сразу две мультимедийные выставки: «Жизнь с вирусами» Политехнического музея (г. Москва) и «Микромир. Парк вирусов» Тюменского регионального общественного движения «Тандем».

Совместно с медицинскими организациями округа на территории Парка были организованы площадки, где посетители выставки смогли воспользоваться медицинскими услугами – проверить состояние сосудов, определить группу крови с помощью тест-полоски, определить степень насыщенности крови кислородом (пульсоксиметрия) и оценить объем вдыхаемого и выдыхаемого воздуха, а также скорость его прохождения по дыхательным путям в спокойном и форсированном состоянии (спирометрия), пройти экспресс-тестирования на ВИЧ-инфекцию, а также вакцинироваться от коронавируса и гриппа, измерить артериальное давление.

В качестве «поддерживающих мероприятий» в рамках проекта «Лекторий в Парке» были организованы лекции преподавателей ВУЗов Югры о здоровом образе жизни, гигиене личности.

Партнерами выставки в городе Сургуте стали:

- Медицинский центр «Наджа».
- БУ «Сургутская городская клиническая поликлиника №2».
- КУ «Центр СПИД» филиал в г. Сургуте.
- Сургутский государственный университет.
- Сургутский государственный педагогический университет.
- Всероссийское экологическое движение «Раздельный Сбор».

За 35 дней работы выставку посетило более тысячи трехсот человек, что говорит о высоком уровне заинтересованности общества к теме борьбы с заболеваниями.

В статье «Государственная политика в сфере здравоохранения и механизмы ее реализации» А.В. Кузьмин и Ю.Н. Трифонов определили, что одним из основных векторов государственной политики в области медицины является профилактика заболеваний и формирование здорового образа жизни [5].

Однако сами медицинские учреждения не всегда имеют возможность проводить профилактические мероприятия на своей площадке. Не каждый человек готов посетить лечебное учреждение только для проведе-

ния диагностических мероприятий. В связи с этим коллаборация медицинских организаций и культурного учреждения позволяет привлечь большее количество участников профилактических мероприятий, при этом сэкономить помещения для специализированной медицинской помощи, способствовать формированию образа современного учреждения, открытого для посетителя в удобных форматах.

Неотъемлемой чертой современных культурных институций является их взаимодействие. Подобный подход позволяет сформировать интересные контексты и наполнить пространство каждого участника новыми смыслами. Музейное пространство – это в большей степени место презентации материальной культуры. Театр – чаще всего выступает местом трансляции нематериальных ценностей. Очевидно, что эти культурные институции дополняют друг друга, их совместное сосуществование в одном пространстве приносит ощутимые плюсы каждому из учреждений. Генеральный директор фестиваля «Золотая маска» Мария Ревякина в своем обращении к участникам фестиваля «Theatrum 2019» назвала одной из самых выразительных на сегодняшний день форм бытования театра именно его сотворчество с музеями, галереями и заповедниками.

Мультимедийный исторический парк «Россия – Моя история. Югра» за сезон 2021–2022 гг. реализовал два творческих союза «музей – театр». При участии актеров Сургутского музыкально-драматического театра экспозиционное пространство Парка превратилось в театральный зал в рамках мультимедийных выставок «Вспомни-М» и «Петр I. Рождение империи».

Выставка «Вспомни-М» была основана на уникальных дневниках, письмах, мемуарах, архивных фото и видео и построена по принципу художественного фильма. Чтобы погрузить зрителя в атмосферу, для каждого зала был создан свой уникальный аудиофон: железный лязг заводов, звуки выстрелов и бомбардировок, выкрики нацистов концлагеря и мн. др. Применение мультимедийных эффектов было дополнено живыми выступлениями актеров СМДТ с соответствующим реквизитом и костюмами. Чтение дневниковых записей и писем «ожившим» героем вставки позволило посетителям глубже погрузиться в историю Великой Отечественной войны на эмоциональном уровне – увидеть живые эмоции не обезличенного солдата, а обычного человека, столкнувшегося с ужасами войны.

Театрализованные «Сборы на ассамблею» и «Петровский бал» в рамках выставки «Петр I. Рождение империи» с участием актеров сургутского театра отражали цель выставки – показать становление Российской империи через призму личности государя и его сподвижников.

Дополнение мультимедийного пространства выставки участием профессиональных актеров способствовало включению посетителей в действие, позволило переключить внимание от созерцания к активному взаимодействию с персонажами петровской эпохи.

Посещаемость выставок Парка при участии Сургутского музыкально-драматического театра составила более 7 тыс. человек.

Творческий союз Парка и Музыкально-драматического театра представил посетителям новые формы взаимодействия культурного учреждения и посетителя. Немаловажным является и взаимопиар Парка и театра. В качестве «поддерживающих» мероприятий в Парке проводились лекции и мастер-классы, соответствующие тематике каждой из выставок.

В период функционирования выставки «Петр I. Рождение империи» на площадке Парка состоялось торжественное празднование Дня морской пехоты (27 ноября).

Включение элементов театрализации в выставочную деятельность было пробным шагом в формировании творческого союза «театр – музей». Полноценная театральная постановка в экспозиции мультимедийного парка была реализована с независимым творческим сообществом «Летучий театр».

В декабре 2021 г. в экспозиционных залах Парка актеры Летучего театра представили иммерсивный спектакль-бродилку «Всё, что пожелаешь!». Это новогоднее приключение, призванное помочь участникам осознать свои истинные желания и возродить веру в новогоднее чудо.

Сам по себе иммерсивный спектакль еще считается довольно молодым направлением культурной жизни. Форма иммерсивного театрального действия считается довольно молодой, чем и обуславливается его готовность к новым пространствам. Иммерсивные спектакли проходят в непривычных, нетрадиционных пространствах (складах, заводах). Именно готовность к освоению новых пространств укрепляет творческий союз «театр – музей».

Форма иммерсивного спектакля весьма интересная и привлекательна современному поколению. Спектакль «Всё, что пожелаешь!» рассчитан на подростков и молодежь в возрасте от 12-14 лет. Именно в это период идет формирование ценностных установок. Формирование правильных с точки зрения российского общества ценностных установок – одна из главных целей представления. Для представителей поколения Z классические формы культурных продуктов неинтересны и скучны. Также стоит отметить, что представители этого поколения весьма сосредоточены на мультимедийных и цифровых технологиях. Благодаря творческому союзу Парка и актеров Летучего театра появляется культурный продукт, интересный современному молодому поколению, и привлекает их к дальнейшему погружению в театральную и музейную среду. Для представителей старшего поколения данный культурный продукт становится интересным, необычным форматом, через который можно по-новому взглянуть на культурные институции.

Заключение

На сегодняшний день культурные институции трансформируются в многофункциональное пространство, где посетителю предлагают не один из видов культурного досуга (выставка, спектакль, концерт и др.), а полноценный культурный продукт, включающий в себя самые разные форматы.

Примеры творческих союзов мультимедийного исторического парка «Россия – Моя история. Югра» демонстрируют нам, что выставочное пространство весьма удачно может вмещать в себя различные формы взаимодействия с посетителем. Творческие союзы позволяют экономить человеческие ресурсы, расширить коллекции экспонатов (или контента) и репрезентовать их в необычном формате, а также способствовать формированию образа учреждения как открытого для сотрудничества.

1. Юренева Т.Ю. Музееведение. Учебник для высшей школы. 3 изд. М.: Академический проспект, 2004. 560 с.

2. Шупилова Е.Ю., Лунский Е.Б. Музей в культуре XXI века: перспективы развития // Материалы XI Международной студенческой научной конференции «Студенческий научный форум»: [электронный ресурс]. URL: https://scienceforum.ru/2019/article/2018011986

3. Курчеева Г.И., Дуванов М.В. Цифровая культура: анализ состояния и оценка развития // Экономический анализ: теория и практика. 2021. №2 (509). С. 325-344.

4. Россия – моя история: [сайт]. URL: <https://myhistorypark.ru>

5. Кузьмин А.В., Трифонов Ю.Н. Государственная политика в сфере здравоохранения и механизмы ее реализации // Ученые записки Тамбовского отделения РoCMY. 2021. Вып. 2(22). С. 158-167.

EXPERIENCE OF CREATIVE UNIONS IN THE AUTONOMOUS NON-PROFIT ORGANIZATION "RUSSIA – MY HISTORY. YUGRA": PRACTICES AND PROSPECTS.

Peron, Anna I. – Head of the Administrative Service of the Autonomous Non-profit Organization «Multimedia Historical Park "My History"» (Surgut, Russia); <https://orcid.org/0009-0009-9389-4034>; peronka@mail.ru

Nikitin, Andrey N. – Head of the Excursion and Methodological Service Service of the Autonomous Non-profit Organization «Multimedia Historical Park "My History"» (Surgut Russia); <https://orcid.org/0009-0007-3870-2699>; nikandr_1@mail.ru

Keywords: museum, creative union, digital technologies, culture, cooperation.

Cultural cooperation today is a common practice of many institutions and various type organizations. Creative collaborations allow us to create and promote a jointly created product, popularize one or another achievement, create a positive image of

the company as a socially responsible business, invest in product promotion, and then receive dividends from commercial success. Artistic association, art collaborations, and cultural cooperation are becoming all-round, and sometimes breadth of activities of the participants in such relationships are surprising us. The relevance of the topic under consideration is due to the growing popularity of mass collaboration as a tool for activating hive mind in order to improve the efficiency of an organization. The authors of the article share their experience in implementing cultural, educational and military-patriotic projects in collaboration with various institutions of culture, healthcare, energy and others. In this article authors of the article unfold the urgency of such cooperation and present the most striking examples of creative unions. These presented practices contain examples of how, in a cultural institution, it is possible to organize exhibitions and events for a different set of people. Authors put the focus on the possibility of using the information and technologies in the multimedia park during creation of creative union. Therefore, the experience of a multimedia historical park can be interesting and useful for cultural institutions that do not have a wide range of information technologies in their arsenal, but have other significant items, the use of which will expand the circle of visitors and interested parties. Proposed conclusion demonstrates the possibility of combining different directions into a seamlessly, interesting, modern and creative product.

For citation: Peron, A.I., Nikitin, A.N. Experience of Creative Unions in the Autonomous Non-profit Organization "Russia – My History. Yugra": Practices and Prospects. KAVKAZ-FORUM. 2024, iss. 17(24), pp. 118-129. (In Russian). DOI: 10.46698/VNC.2024.24.17.005

REFERENCES

1. Yureneva, T.Yu. *Muzevedenie* [Museum Studies]. Textbook for Higher School. 3rd edition. Moscow, Akademicheskii prospekt, 2004. 560 p.
2. Shipilova, E.Yu., Lipskii, E.B. *Muzei v kul'ture XXI veka: perspektivy razvitiya* [Museum in the culture of the 21st century: development prospects]. *Materialy XI Mezhdunarodnoi studencheskoi nauchnoi konferentsii «Studencheskii nauchnyi forum»* [Materials of the XI International Student Scientific Conference "Student Scientific Forum"] [Electronic resource]. URL: <https://scienceforum.ru/2019/article/2018011986>
3. Kurcheeva, G.I., Duvanov, M.V. *Tsifrovaya kul'tura: analiz sostoyaniya i otsenka razvitiya* [Digital culture: analysis of the state and assessment of development]. *Ekonomicheskii analiz: teoriya i praktika* [Economic analysis: theory and practice]. 2021, no. 2(509), pp. 325-344.
4. *Rossiya – moy istoriya* [Russia – my story] [Web-site]. URL: <https://myhistorypark.ru>
5. Kuz'min, A.V., Trifonov, Ju.N. *Gosudarstvennaya politika v sfere zdravoohraneniya i mehanizmy ee realizatsii* [State policy in the field of healthcare and mechanisms for its implementation]. *Uchenye zapiski Tambovskogo otdeleniya RoSMU* [Scientific notes of the Tambov branch of the Russian Union of Young Scientists]. 2021, iss. 2(22), pp. 158-167.