ГОДИШНИК НА УНИВЕРСИТЕТА ПО АРХИТЕКТУРА, СТРОИТЕЛСТВО И ГЕОДЕЗИЯ СОФИЯ

Том Volume 55 2022 Брой Issue 4

ANNUAL OF THE UNIVERSITY OF ARCHITECTURE, CIVIL ENGINEERING AND GEODESY SOFIA

Получена: 24.10.2022 г.
Приета: 26.10.2022 г.

ЕКСПЕРИМЕНТЪТ ИНТЕРАКТИВЕН МУЗЕЙ

В. Панджарова[1]

Ключови думи: *интерактивен, музей, експеримент, адаптация*

РЕЗЮМЕ

Представеният текст се основава на реализиран проект на автора, свързан с изграждането на интерактивен музей „Абритус“[2], в Разград. Предвид факта, че интерактивните музеи са рядкост в България и се третират като своеобразна екстравагантност, текстът обръща внимание на предизвикателството на този архитектурен експеримент. Подходът и начинът на мислене, които са заложени в проектирането и реализирането на този обект, се базират на съвременните тенденции в това направление и в този аспект могат да бъдат основание за дефиниране на принципи, които да се прилагат при създаването на аналогични обекти.

Въведение

Какво е музей и кога се появява първият музей? Най-бързо откриваемото определение за това какво е музеят е на Международния съвет на музеите (ИКОМ) от 2007 г.: *„Музеят е постоянна институция с идеална цел, в услуга на обществото и неговото развитие, отворена за публиката, която събира, консервира, изследва, комуникира и показва материалното и нематериалното наследство на човека и обкръжаващата го среда, с цел образование, изследване и развлечение“* [1]. Думата „музей“ произлиза от

[1] Велина Панджарова, доц. д-р арх., кат. „История и теория на архитектурата”, УАСГ, бул. „Хр. Смирненски“ № 1, 1046 София, e-mail: pandjarova@abv.bg

[2] Проектът за преустройството, ремонта и адаптацията на съществуващата сграда на бившата пералня на завода за антибиотици, в интерактивен музей „Абритус“, е част от проект „Абритус – мистика и реалност“, който се разработва на основание на спечелено финансиране от Община Разград по Оперативна програма „Регионално развитие“

гръцки език – Музейон (μουσεῖον) – прословутият храм на музите[1] в елинистична Александрия (III век пр.н.е.), който е бил едновременно сакрален, научен, образователен и културен център. И е просъществувал около седем века. До 391 г., когато целият комплекс, част от който са били Александрийската библиотека и Серапеумът, е закрит от император Теодосий I и след това физически унищожен от фанатизираните безпросветни тълпи на войнстващите християни, които налагат новата вяра в Египет. Това е времето на Теон Александрийски и Хипатия. И краят на Античността.

Според историческите данни първият музей е организиран през VI в.пр.н.е. във Вавилон. Това е т.нар. музей Енигалди-Нана[2]. През Античността отделни сбирки от произведения на изкуството са се съхранявали в библиотеки и пинакотеки, а през Средновековието, мястото за съхранение на тези ценности са скрипториите и библиотеките към манастирите. Ренесансът и в този аспект се връща към Античността – просто сбирките от произведения на изкуството са предимно частни колекции на аристократичните фамилии. Така през 1581 г. херцог Франческо I Медичи затваря едно от крилата на вече проектираната и построена във Флоренция от Вазари административна офисна сграда – Уфици, като там разполага семейна сбирка от картини и други ценни предмети. През 1591 г. галерията е отворена за свободни посещения при предварителна заявка. Музеят, такъв какъвто го познаваме днес, или поне най-силно приближаващ се към този образ, е създаден през 1677 г. и това е музей Ashmolean в Оксфорд, Великобритания. През 1759 г. отваря врати Британският музей, последван от Лувъра, който е открит няколко години по-късно през 1793 г. Интензивното създаване на музеи и изграждане на сгради за тях е в края на XIX в. и най-вече през XX в. и особено през неговата втора половина, в периода след Втората световна война. Обхватът на темите, които се представят в музеите, както и начинът по който те се представят, се разширява. Появява се музеологията, а по-късно и музеографията. Днес сградите на новите музеи, като функционална организация, архитектурен образ и обемно-пространствена структура, са своеобразен музеен експонат и често произведение на архитектурното изкуство. Все повече и повече се разширява и ролята на музея.

Безспорен факт е, че музеят е културна институция, която би следвало да образова, възпитава, информира, популяризира. Едно от условията, за да може да изпълнява тези си функции обаче, е, че той трябва да е посещаван. Интересът на публиката към даден музей се определя до голяма степен от следните фактори:

– **актуална тематика** – дори музеи, като национални исторически музеи, етнографски музеи, археологически музеи и др., освен представянето на традиционните си експонати – артефакти, все по-често организират временни, тематични изложби – експозиции [2, 3];

– **отвореност към обществото** – адекватността на представяне на експозициите, както и откликване на популярни или злободневни теми в контекста на вида на съответния музей, са все по-популярни активности в музейните институции [4, 5];

– **мултифункционалност на пространството** – наличието на многофункционални пространства, които да предоставят възможност за провеждане на различни събития или за нареждане на различни по тематика изложби, са предимство [6];

---

[1] Музите [1] са покровителки, вдъхновителки и богини на науката и изкуствата. Класическите олимпийски музи са девет – Калиона, Клео, Евтерпа, Ерато, Урания, Мелпомена, Талия, Терпсихора и Полихимния.

[2] През 20-те години на XX век британският археолог Леонард Уули прави разкопки на древния Ур. Там, в дворцовия комплекс на града, той открива стая с надлежно подредени и описани (чрез глинени цилиндри – табели) поредица от артефакти, датирани от XX пр.н.е. в стая, принадлежаща на прицеса Енигалди.

– **подтикване към действие/креативност** – начинът на представяне на определена тема, предоставянето на възможност на посетителя да потърси информация или дори сугестирането към любопитство и провокирането на въпроси, са предимства, които се отразяват на посещаемостта на музея. Все по-осезателно стои въпросът: Защо да ходя повторно в един музей, след като вече съм го посетил веднъж? Важен е отговорът на въпроса: Какво би върнало един посетител повторно в музея? [7, 8];

– **предлагане на услуги и дейности** – все повече музеи предлагат допълнителни и разнообразни възможности за посетителите на музея – различни по вид тематични обиколки и анимации, курсове, пленери, работилници, научни конференции. Все по често музеите стават поле за изява и на другите изкуства – танци, музика, кино, мода и др.;

– **реклама** – колкото и да е странно, но рекламата има съществено значение за посещаемостта или не в един музей. Тя може да е ориентирана към експозицията, към отделни уникални артефакти, или към самата сграда на музея. Например, и двете сгради на Гугенхайм музея – на Франк Лойд Райт в Ню Йорк и този на Франк Гери в Билбао – са с уникална архитектура и много от посетителите са провокирани предимно от нея за посещението си в музеите, разположени в двете сгради.

1. Интерактивният музей-специфики и особености

В последните години на XX век и в началото на XXI век в Западна Европа и в САЩ все повече се налага една нова форма на музей, до голяма степен определена от начина на представяне на експозицията, тази на т.нар. интерактивни музеи.

Интерактивният музей, като начин на предлагане на информацията, е противоположност на „класическия". В него можеш да пипнеш, да усетиш, да чуеш, да помиришеш, да вкусиш, да направиш – нарисуваш, построиш, изсвириш, да играеш. Така, като се провокира любопитството чрез използване на различни методи за въздействие върху сетивата, посетителят, от пасивен наблюдател се превръща в част от експозицията, неин участник. Този начин за предоставяне на възможност човек да се сдобие сам с информация, се приема от редица психолози и учени като стимулиращ естественото желание на човека към познание. От друга страна, интерактивната експозиция предоставя уникалната възможност, чрез използване на новите технологии и различни по вид 3D и 4D мултимедийни продукти, да се представят много и различни аспекти от темата на музея [8].

Особено актуални са интерактивните музеи, свързани с обекти на културното наследство. Обратима възстановка на минали образи, както и участието в игри или работа на място при културната ценност, са възможности, които привличат все повече публика. От особено значение е и възможността посредством интерактивни методи посетителят да успее да се доближи максимално до епохата, която е представена от музейната експозиция. Обяснението на културното наследство не е подценяване на публиката. Напротив, то е необходима проява на уважение към нея. Безспорен факт е, че именно „разбирането" на културното наследство е основна предпоставка за неговото опазване. За да пазиш нещо, то следва да е важно за теб и да осъзнаваш това, защото го познаваш, знаеш неговите ценности. Едновременно с това, обяснението на ценностите на наследството, особено когато то се провежда не дидактически, а интерактивно, дава възможност да се провокират у наблюдателя въпроси, които го сугестират в търсене на отговори. Така потребителят на културно наследство от консуматор се превръща в участник в неговото опазване. В този процес ролята на интерактивния музей е от съществено значение. Тези институции помагат за възприемането на обекта, за който са предназначени в неговата цялост – от историческата обстановка и причините за възникването му, до не-

говото влияние и отражение в последващите периоди. Едновременно с това, смисловата и функционалната натовареност на интерактивния музей дава възможност за представяне на хипотези [8]. Изказването на едно категорично мнение за определен обект не е твърде срещано явление, особено когато той достига до нас в компрометирано физическо състояние. Често, дори в научните среди, не съществува еднозначно мнение за едно и също културно явление, процес, феномен, обект, а се представят различни виждания и тълкувания за него. Главната цел на такъв интерактивен музей, е представянето на културната ценност в нейния цялостен контекст – смислов, цивилизационен, териториален, темпорален, функционален. Водещи принципи при създаване на интерактивния музей и определяне на неговата тематика и начин на представяне на експозицията са: и**сторическа достоверност**, с**угестивност, интегралност**, а**социативност и мобилност.**

При интерактивния музей винаги съществува конкретна тема, която е представена посредством различни изразни средства [6]. От съществена роля е прилагането на новите технологии и използването на различни техни продукти. За да се постигне съобразяване със споменатите по-горе принципи на създаване на интерактивния музей, обикновено се използват няколко похвата, които се прилагат единично или в комбинация помежду си:

– научно-познавателен;

– интерпретационен;

– игрови;

– сценографски;

– сетивно-симулационен.

Интерактивният музей рядко се ограничава само с функционалната програма, която предполага името му. Тези сгради/комплекси/структури, в повечето случаи от практиката, изпълняват освен образователната функция, насочена към посетителя неспециалист и научноизследователска такава, насочена и към посетителя специалист. Така в тях, освен експозиционните площи, билетен офис, книжарница/магазин за сувенири, кафене и място за обществено обслужване, намират място и: зрителни и аудиторни зали, учебни пространства, библиотека, лаборатории, хранилища, реставрационни ателиета [8, 9]. При това, последните не са с ограничен достъп, а част от „туристическия“ маршрут. Така и у посетителя неспециалист се внушава желание за познание, провокират се въпроси. Тези центрове са и места, в които се провеждат и редица научни форуми, семинари, студентски и училищни работилници. Връзката между културен обект-музей-интерактивен музей е предпоставка за обхватно и в дълбочина запознаване с историческите ценности[1].

2. Проект „Абритус – мистика и реалност“ в контекста на историческата среда

Националният археологически резерват „Абритус“ е недвижима културна ценност с категория „национално значение“, обявен с Решение на МС № 193 от 03.12.1984 г.

Това е един от най-добре проучените археологически обекти в България, макар че векове наред този град е бил непознат за науката и местното население.

Стратегическото местоположение на Абритус е предпоставка за развитието на поселения на това място от най-дълбока древност. Разцветът на града е по време на Рим-

[1] Фрагменти от изказаните съждения на автора са залегнали под аналогична форма и в друга нейната публикация [11].

ската империя, когато той има важно значение за отбранителната линия (лимес) покрай Долния Дунав в късноантичната провинция Долна Мизия. Абритус е лежал на път, който е свързвал долнодунавския лимес с вътрешността на провинцията – Одесос (Варна) – Марцианопол (Девня) – Абритус (Разград) – Сексагинта Приста (Русе). В продължение на почти един век учените търсят мястото на античния град Абритус, описан от старите летописци, най-вече във връзка с кръвопролитното сражение в околностите му през лятото на 251 г. между готи и римляни, когато загива римският император Траян Деций (249 –251 г.). Днес руините на Абритус, посещавани от български и чуждестранни туристи и специалисти, са пример за устойчивото развитие на селището през вековете – от праисторията, през траките, римляните, византийците, до периода на Първата българска държава.

Първите проучвания на територията на Абритус са направени още през 1887 г. (само девет години след освобождението на България от турското владичество) от Анание Явашов. Големите разкопки в Разградския Хисарлък започват през 1953 г., като едва през 1954 г. окончателно се доказва, че това е кастелът Абритус. Началната буква „А“ била грижливо издълбана върху челата на U-образните кули на северната стена и върху куртината на източната крепостна стена в непосредствена близост до Източната порта. Актуалното състояние на археологическия резерват днес е резултат от редица действия и интервенции, осъществени за този период от над сто години.

Фиг. 1. Актуалната ситуация към началото на проекта. Проучени и експонирани крепостна стена, кули и късноантична сграда и обхвата на навлизане на производствената зона (в черно) на завода за аннтибиотици на територията на късноантичния римския кастел на Абритус. Схема: личен архив В. Панджарова

През 1953 г. на територията на късноантичния Абритус, въпреки съпротивата на водещите археолози, е построен Завод за антибиотици (фиг. 1). За съжаление при изкопните работи, свързани със строежа на завода, отнетата земна маса е натрупвана върху територията вътре, зад крепостните стени. Днес това значително затруднява археологическите работи, защото води до необходимостта от разкопаване на голяма дълбочина и отнемане на тонове земна маса. Също така, натискът на натрупаната пръст оказва с течение на годините и негативно въздействие върху целостта на стените и кулите, въпреки проведените през 70-те години на XX век консервационно-реставрационни работи. Така, голяма част от археологическите обекти, част от кастела „Абритус“, и до ден днешен са под сградите на завода. През годините са построени множество складове и други помощни съоръжения, обслужващи завода, които днес са неизползваеми, компрометирани като визия и конструкция и са със затихващи функции.

Основен проблем на обекта при стартиране на проект „Абритус – мистика и реалност“ е липсата на цялостен подход за изява на потенциала на НАР „Абритус“. Вниманието, свързано с работите по изследване и представяне на руините на кастела, е предимно в обхвата на укрепения римски град. Цялостта на НАР „Абритус“ и цялостното му проучване и управление, като обект на националното ни наследство, все още е затруднено от липсата на Специализиран устройствен план (ПУП) на резервата. Земеделските имоти в източната част на мястото на праисторическата селищна могила, цивилното и крайлагерното селище също са актуален проблем, както и фактът, че тези имоти попадат в рамките на вододайна зона под режим на ползване.

Предимството на реализирания проект е неговата цялост и комплексност. Въпреки обхватността му – с пет подпроекта, включващи благоустрояване, изграждане на приемна зона, консервация и реставрация на три археологически обекта (крепостна стена с кули, Сграда № 8 и Християнски култов център), експонирането и социализацията им, преустройството на сградата на съществуващата пералня на завода за антибиотици в интерактивен музей – всички предложени в него дейности са съобразени с общото опазване на късноантичния кастел. Те не са фрагментирани, подходът към начина на консервация, експониране, използвани материали и съвременна намеса по отношение на всички обекти и проблемни зони в обхвата на проекта, са единни и взаимообвързани. Както стана ясно, интерактивният музей „Абритус“ е един от тези подобекти.

Сградата, предмет на преустройство и реконструкция, е построена в периода 1953 – 1954 г. с предназначение пералня на завода за антибиотици в гр. Разград. Тя е в територията на археологическия резерват и е разположена в непосредствена близост до подхода от север към експонираната археологическа зона на НАР „Абритус“. Изградена е чрез тухлени носещи стени с дебелина 38 cm и стоманобетонни междуетажни плочи. Постройката е двуетажна, с частичен от северната страна сутерен. Покривът е четирискатен, с дървена конструкция, покрита с етернитови плоскости. Към момента на стартиране на проекта сградата се използваше частично – някои помещения на първия етаж са превърнати в складове (хранилища за архитектурни археологически находки). В нея няма видими деформации и разрушения, единствено покривната конструкция е пропаднала и в аварийно състояние, а цялата постройка – лишена от поддръжка (фиг. 2).

Преустройството на сградата е с цел превръщането ѝ в интерактивен музей „Абритус“ с последващи експозиционни функции. Тематично, този музей е свързан изцяло с археологическия резерват „Абритус“, тъй като такъв в гр. Разград липсва. Съществуващият на територията на резервата музей е регионален исторически и представя различни периоди и артефакти от развитието на региона.

Фиг. 2. Изоставената сграда на пералнята преди реализирането на проекта, фотография: В. Панджарова

Преустройството на сградата е в рамките на съществуващата площ и обем и със стремеж чрез минимална намеса върху тухлените стени да се постигне необходимото функционално решение за новото предназначение. Входът към музея е от съществуващия такъв, непосредствено свързан със стълбището за втория етаж. Той е подчертан с изнесеното отпред входно преддверие, ориентирано в посоките на приетата ортогонална система на алейната мрежа, като препратка към типичната организация на римския град с перпендикулярни улици (кардо и декуманус). В тази система е решен и плочникът при подхода към сградата. Около входа към сградата е оформено фоайе, където се разполагат: контролът за сградата и аудиогидове, както и вертикалната комуникация. Запазва се мястото на стълбището, водещо до втория етаж, но то изцяло се подменя с метална стълба (поради износеност и неравномерно разположени стъпала с голяма разлика във височините). Реализиран е асансьор до второ ниво, който основно е предназначен за трудно придвижващите се посетители. Сградата има полувкопан сутерен в северната си част. Той се ползва изцяло самостоятелно с вход от север като хранилище за едрогабаритни експонати, открити на територията на НАР „Абритус“.

Покривът на сградата е отново четирискатен, с носеща дървена конструкция, покрит с битумни керемиди. Запазва се оригиналната фасада на пералнята с фугираната зидария, която се боядисва с фасадна боя на водна основа. Пред нея се изгражда втора фасада – винилна мрежа на метална конструкция. Металната скара, която носи платната винилна мрежа, е закрепена за носещите външни стени на сградата. Винилната мрежа е третирана със ситопечат с характерни, емблематични артефакти и образи, характерни за Абритус (фиг. 3). Изработката на принтовете е уникална само за НАР „Абритус“, с което се допринася за неповторимото възприемане на интерактивния музей от страна на посетителя. Чрез мрежата се постига ненатрапчива, дифузна визия, която смекчава твърдия, неадекватен на културната ценност силует на съществуващата сграда на бившата пералня.

При трансформирането на сградата в музей се предвиждат нови отвори в съществуващите стени и премахване на двете съществуващи стълби. Демонтира се изцяло съществуващият покрив. Преустройството на сградата налага конструкцията да бъде синхронизирана със съвременните норми. Приетото конструктивно решение води до изливането на втора плоча, което променя конструктивната височина на етажите. Съществуващата разлика във височината на подовата конструкция на втория етаж води до две решения на подовете – стандартен под с циментова замазка върху подовата

плоча и система за повдигнат под “NORTEC” с комбинация от различни видове настилки според функцията на помещението – гранитогрес, паркет, мокет или комбинация от трите материала.

Фиг. 3. Новата фасада на сградата на пералнята, третирана с винилна принтирана мрежа. Сградата вече е с функцията на интерактивен музей „Абритус“, фотография: В. Панджарова

Във всички помещения на сградата се предвиждат окачени тавани от различен тип: гладък, изпълнен от гипсокартон, растерен с метални ламели и мрежи. Експозиционните зали на втория етаж са решени с видима покривна конструкция и отделни участъци с окачени тавани съобразени с темата и концепцията за представяне на експозицията. Съществуващата дървена двукатна дограма изцяло се подменя с алуминиева, която е с прекъснат термичен мост и стъклопакет. Топлоизолацията на цялата сграда е под помещенията, стъпващи директно на терена – твърд полистирол с дебелина 8 cm; стени – минерална вата 6 cm между тухлените стени и новата обшивка от гипсокартон; покрив – минерална вата 12 cm върху дъсчена обшивка. Отводняването на покрива е външно, с улуци и водосточни тръби.

3. Подход при проектиране на вътрешното пространство и музеография на интерактивен музей „Абритус“

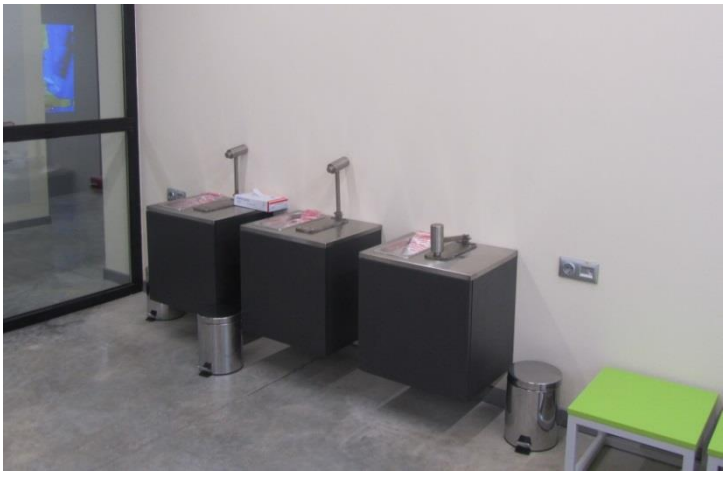
Цел на интерактивен музей „Абритус“ е представянето на културната ценност в нейната цялост и контекст – териториален, темпорален, цивилизационен. По съвременен и атрактивен начин са показани както етапите на развитие на римския кастел Абритус, така и нрави, обичаи и събития в периода от създаването му (по време на Римската античност) до края на съществуването му. Съчетано с експонираните *in situ* структури от Абритус се предоставя уникалната възможност посетителите да възприемат цялостно културната ценност – веднъж като се запознаят с нея в интерактивния музей и я осмислят в контекста на историята, и след това, когато посетят на място руините на Абритус.

Обиколката на музея започва от зала за интерактивна експозиция с археологическа насоченост за разкопките и откритите находки в Абритус. Експозицията има възможност за развитие на открито в частта между сградата и подпорната стена на юг. Тя е посветена на откриването на Абритус. Подът е стъклен, покрит с фолио върху което е

отпечатана картата на Абритус, на която са отбелязани всички сгради, открити до момента. Стъкленият под лежи върху метална скара, като тя е ориентирана в посока по географските посоки (фиг. 4). Това е аналогия с археологическата мрежа, която се ползва от археолозите при проучване на даден терен. Тя е с размер 1/1 m и е в пропорция на ползвания от тях грид – 5/5 m. Върху седем от квадратите на мрежата се разполагат паралелепипеди, които са с различна височина. Те все едно „изникват“ от земята. За изработването им е използван цветен плексиглас, в т.нар. „компютърни“ цветове: cian, magenta и др. (фиг. 5). В тези „кутии“ има разположени различни игри или интерпретации, свързани с историята на Абритус: изчезнали обекти, стратиграфски разрез, показващ културните пластове в обекта, какво още може да се открие в Абритус, Източна порта и извън стените на Абритус.

Фиг. 4. „Откриването на Абритус“ е първата зала, в която посетителят влиза. Стъкленият под лежи върху метална скара, като тя е ориентирана в посока по географските посоки, като аналогия на археологическата мрежа, която се използва при археологическите разкопки

Фиг. 5. В тази мрежа на пода са вкомпонирани паралелепипедни структури с различни тематични, игрови елементи, фотографии: В. Панджарова



Фиг. 6. Зала Лаборатория: открито в Абритус – тук посетителят сам може да „отсече“ монета и да си я вземе за сувенир, фотография: В. Панджарова

По коридорна връзка зад стълбището се преминава в две интерпретационни зали – Зала 2 – Лаборатория: открито в Абритус (фиг. 6) и Зала 3 – Златото на Абритус (фиг. 7).

Фиг. 7. Зала „Златото на Абритус“, в която са представени модели на монетите, открити в Абритус, както различни игрови елементи относно паричното обръщение и търговия, характерни за епохата на античен Рим. Фотография: В. Панджарова

В дъното на това ниво е организирана залата за временни експозиции. В северозападния край на сградата е разположена детска интерактивна зала. На мястото на бившия вход с диференциални стъпала е оформена мултимедийна експозиция, където непрекъснато се прожектират филми за римската крепост Абритус.

На втория етаж са разположени три експозиционни зали:

1. Зала за мултимедийни презентации и анимации с необходимите за функционирането ѝ помощни помещения. От тази зала е предвидено директно излизане на пътека (пасарела), водеща към археологическите руини;

2. „Улицата“ – поредица от зали в които е представено римското ежедневие, характерно и за кастел Абритус. Залите са тематично ориентирани към архитектурата, вярванията, легионите и др. факти, характерни за епохата (фиг. 8);

3. Зала за интерактивна анимация, където всеки желаещ посетител може да се превъплъти в жител на кастела.

На този етаж са предвидени също: гримьорни за аниматорите, инсталационни и санитарни помещения.

Фиг. 8. Залата, посветена на типичните римски атриумно-перистични жилищни сгради, и тази, която разказва за вярванията и ритуалите на римляните, фотография: В. Панджарова

Принципите при определяне на тематиката и начина на представяне на експозицията на интерактивния музей са същите, които са представени по-горе в текста: историческа достоверност, интегралност, сугестивност, асоциативност, мобилност. За постигането им се използват вече познатите похвати, които да се прилагат единично или в комбинация помежду си: научно-познавателен; интерпретационен; игрови; сценографски; сетивно-симулационен.

Спомагащо обстоятелство е, че НАР „Абритус“ като археологически обект, допринасящ за научното познание, и като обект на културен туризъм, привличащ посетители, е „ЖИВ“ резерват. По-голямата част от неговата територия все още не е проучена. Това предполага дългосрочен период на изучаване и предлага различни „интерактивни“ възможности: директни – като участие на посетителите в археологически разкопки, например, и индиректни – при представяне на разкопките и откритото от тях в интерактивния музей.

Основната идея на концепцията за представяне на експозицията е да се внуши у посетителя кръговрата в историята и живота, който всъщност я създава. Така по естествен и интуитивен начин се получават познания и информация, както за конкретната историята на Абритус, така и за Римската империя, част от която е бил най-значителният му период. Чрез използване на любопитни игрови елементи посетителят узнава интригуващи и малко известни факти, свързани с историята и начина на живот в кастела в контекста на римския град въобще.

Метаморфозите, които претърпява място като Абритус, дават повод за този подход. Възникнал като тракийско селище още в средата на IV в.пр.н.е., Абритус попада

под най-големия завод за пеницилин на СИВ през 20-и век, а днес, в 21-и век, отново излиза на бял свят... Ходовата линия на експозицията се развива от настоящето към миналото, по вертикала спрямо плановата схема на сградата. Противно на очакваното обаче, това, което е било, и това, към което се връщаме – миналото, е на второ ниво, а настоящето – на първо ниво. Бъдещето е частично под нивото на земята. Абритус все още чака пълното си разкриване. Това противопоставяне между развитието на селището през годините и неговото, обратно на логиката, съответствие при развитие и провеждане на ходовата линия в експозицията, е търсено. То цели провокиране на въпроси у посетителя, чиито отговори той намира в елементи от експозицията.

Най-общо експозицията е разделена на две части: практическо-образователна и информационно-образователна. Освен поднасянето на исторически факти, се цели и представянето на начините, по които се достига до тях, чрез представяне на част от професиите, които се занимават с опазване на културното наследство.

Предлага се използването на мултимедийни продукти, като специално за музейната експозиция ще бъдат изработени тематични филми с различно времетраене. На места ще бъдат използвани и сценографски ефекти, които целят провокиране на сетивата и провеждане на сугестивния принцип за максимално доближаване на посетителя до представеното събитие.

В музея, освен предвидени пунктове за деца, има отредено и специално помещение за занимания.

Тематичната структура на експозицията е в контекста на изложените принципи. Следването им, както в избора на тематика, така и в нейното поднасяне пред широка публика, допринася за обхватността и креативността на интерактивния музей. Прилагането на принципите се изразява в следното:

Историческа достоверност – всички описани и показани събития, факти, предмети и изображения да се доближават максимално да историческата истина. За целта се предлага използването на различни източници.

Интегралност – този принцип се прилага в два аспекта:

- смислово – елемент/факт от експозицията е представен чрез няколко аспекта на темата, което я представя в нейното многообразие;
- практически – представяне на съответната тема по разбираем и атрактивен начин за различни възрастови групи, чрез приложение на мултимедийни, игрови и др. елементи.

Сугестивност – този принцип също се прилага в два аспекта:

- директна сугестия – част от елементите са представени по начин, който води направо към търсеното внушение;
- индиректна сугестия – чрез представяне на даден елемент/факт се търсят внушения, които касаят неговите свойства/следствия.

Асоциативност – елементи/факти от експозицията се представят по начин, който води до аналогии и търсене на причино-следствени връзки.

Мобилност – принципът е изразен по два начина:

- мобилност на експозицията – нейните части са представени по начини, които дават възможност за обратимост, взаимозаменяемост, допълване, смяна на акценти съобразно актуалните дадености;
- мобилност на посетителя – в зависимост от желанията му, експозицията предоставя възможност посетителят да е активен или пасивен, участник или наблюдател.

Днес интерактивният музей „Абритус“ се радва на голям брой туристи, което се отрязява положително и за целия археологически резерват. Видно от книгата за мнения на посетителите на музея – повечето от тях са очаровани и даже споделят, че отново биха се върнали на това място. Не са малко тези, които, според думите на музейните аниматори, се задържат с часове пред игровите, интерактивни елементи. Което всъщност е и целта на реализацията.

4. Заключение

Реализирането на проекта в неговата цялост – благоустрояване и социализация на обекта, провеждане на консервационно-реставрационни работи върху разкритите археологически обекти, съвременен подход при експониране и представяне на историята и структурата на късноантичен кастел Абритус чрез информационно-образователни елементи, използване на различни мултимедийни средства и др. стимулира интереса на широката публика, включително и на децата, към археологическите ценности. За това допринася и изграждането на интерактивния музей. Тази реализация е и най-голямата победа на проекта. Доказа се, че това е работещ, креативен и успешен модел на музей – нещо, което в света отдавна е факт. Новата роля на музея е на място, в което можеш да прекараш цял ден, да придобиеш по непринуден начин знания, да бъде провокирано любопитството ти, да пинеш, да усетиш, да съпреживееш. Интерактивният музей „Абритус“ е успешен архитектурен и музеографски експеримент, предвид факта, че в България тази музейна форма е все още непопулярна, недоразбрана и не е законово уредена [10]. Експеримент, в който повярваха не само членовете на проектантския екип (които предвид архитектурните си разбирания и позиция, бяха убедени в необходимостта от изграждането на такъв музей), но и водещият археолог на обекта Галена Радославова, директорът на РИМ Разград Иван Иванов, главният архитект на града тогава Петър Сергев, ръководителят на отдел „Култура“ в общината Цветана Бенонова и най-вече заместник-кметът на Разград инж. Любомир Цонев, без чиято административна, човешка и професионална подкрепа този проект надали щеше да бъде реализиран в такава степен на цялост и комплексност.

Благодарности

Настоящият текст е резултат от два аспекта, които до голяма степен дефинират архитектурните интереси на автора – реалната проектантска практика и академичната и научноизследователска дейност. Проучвателската и анализаторска работа по научен проект с тема „Експериментите в архитектурата“, както и продължаващото проектиране в НАР „Абритус“ се провокираха взаимно от една страна, а от друга – действаха в симбиоза, търсейки отговор на редица въпроси, свързани с новата, експерименталната и интерактивна насоченост на музеите. Част от тези отговори са изложени в настоящата статия. Тя е резултат и от работата по научен проект БН 235-20, за чието реализиране и финансиране изказвам своята благодарност на ЦНИП при УАСГ!

ЛИТЕРАТУРА

1. *Wikipedia Official site*. https://bg.wikipedia.org/wiki/Музей.

2. *Greub, S. & T.* Museums in the 21st century-concept projects buildings. Prestel, 2008, ISBN 10: 3791338404, ISBN 13: 9783791338408.

3. *Frey, B.* Project scope: Exhibition design. Birkhauser, 2012, ISBN: 9783034607759.

4. *Frey, B.* Designing Exhibitions. Birkhauser, 2006, ISBN-13: 978-3-7643-7207-1, ISBN-10:3-7643-7207-9.

5. *MacLeod, S., Austin, Tr., Hale, J., Hing-Kay, O.* The Future of Museum and Gallery Design. Purpose, Process, Perception, Routledge, 2018, ISBN 9781138568204.

6. *Barreneche, R.* New museums. Phaidon Press Limited, 2005, ISBN-13 978-0714844985.

7. *Locker, P.* Exhibition design. AVA Publishing SA, 2011, ISBN 978-2-940411-38-2.

8. *Caulton, T.* Hands-On Exhibitions. Managing Interactive Museums and Science Centres. Routledge, 1998, ISBN 9780415165228.

9. *Marotta, A.* Contemporary museums. Skira editore, Milan, 2010, ISBN 10: 8857202585, ISBN 13: 9788857202587.

10. *Zakon za kulturnoto nasledstvo (ZKN).* Ofitsialen sayt na Lex.bg-Balgarskiyat praven portal, https://www.lex.bg/laws/ldoc/2135623662, posl. poseten na 19.10.2022.

11. *Pandjarova, V.* Sbornik sas statii procheteni kato dokladi ot konferentsiyata „Novi momenti v kontseptsiite za opazvane na kulturnoto nasledstvo: teoretichna obosnovka i prakticheski reshenia“ po sluchay 60 godini ot prisaedinyavaneto na Bulgaria kam UNESCO, organizirana ot Institut za etnologia i folkloristika s Etnografski muzey – BAN, v satrudnichestvo s BNK na ICOMOS i pod patronazha na Balgarskata natsionalna komisia za UNESCO, 2017, izd. BAN „Prof. Marin Drinov“, 2017, ISBN 978-954-322-908-6, (83-93 str.).

THE EXPERIMENT INTERACTIVE MUSEUM

V. Pandjarova[1]

Keywords: *interactive, museum, experiment, adaptation*

ABSTRACT

The paper is based on a project realized by the author, related to the construction of the “Abritus” interactive museum in Razgrad. Given that interactive museums are rare in Bulgaria and are treated as a kind of extravagance, the paper draws attention to the challenge of this architectural experiment. The approach and the way of thinking that are embedded in the design and realization of this project are based on modern trends in this direction and in this aspect can be the basis for defining principles to be applied in the creation of similar projects.

[1] Velina Pandjarova, Assoc. Prof. Dr. Arch., “History and Theory of Architecture”, UACEG, 1 H. Smirnenski Blvd., Sofia 1046, e-mail: pandjarova@abv.bg