

оптична илюзия, ако бъдат погледнати под определен ъгъл. Посетителите могат да станат част от нарисуваната композиция. Автори на проекта за триизмерните изображения са Диляна Първанова и Чавдар Стоянов.

Друг тип интерактивност се постига с изработването и поставянето на холограми. В дромуса на тракийската гробница са изложени 10 холографски копия на намерените през 1931 г. предмети от IV–III в. пр. Хр., чиито оригинали се съхраняват в музея на Националния археологически институт на БАН. Точните холографски копия са закачени на каменните стени в коридора и са осветени от съвременни полупроводникови диоди, за да изникнат триизмерните им образи. Идеята е пионерска. Целият обем се крие в 7-микронен слой емулсия върху стъкло. Използва се ефект – интерференция на светлината, който дава възможност да се кодира обемът на предметите и да се регистрира отразената светлина заедно с информацията от коя точка е отразена. Холограмите са изработени от създадената към Института по оптически материали и технологии „Акад. Й. Малиновски“ при БАН фирма „ХОЛОБУЛ“ ООД за приложение на научни разработки, по метода на руския учен Юрий Денисюк. Емулсията, т.нар. холографска плака, е ноу-хау на българските учени.

Атрактивност на обекта създават и манекени на тракийски жени в гробницата, две редици платна със сцени, изобразяващи епохата на траките, въвн от гробницата.

Тук не е маловажен въпросът докъде желанието за атрактивност може да бъде уместно и къде води до кич и конструира представи, които не отразяват същността на показваното историческо време и култура.

В съвременния музей се прилагат различни методи за въвличане на публиките и местната общност в образователен процес. Интересен опит, свързан с музея като място за учене чрез откривателство и включване на различни сетива, предлага Националният природонаучен музей в София. Посетителят преминава през различни пространства със завързани очи. Чрез техниките на сетивния театър се провокира включването на други сетива освен зрението. Друга техника, която се прилага е т.нар. мултиплициране на ефекта: посетителят получава билет, в който има указания как да открие едно животно по маркирани стъпки. Като ги следва, посетителят преминава през различни табла, всяко от които дава определено познание за животното, като на последното табло вижда търсеното животно.

Игрови ситуации, отговори на въпроси и др. подобни практики спомагат