

МУЛЬТИМЕДИАТЕХНОЛОГИИ В ЭКСПОЗИЦИОННО-ВЫСТАВОЧНОЙ И ИЗДАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МУЗЕЕВ РОССИИ. ИСТОРИЯ И СОВРЕМЕННОСТЬ

Турлюн Любовь Николаевна

кандидат искусствоведения, доцент кафедры культурологии и дизайна
ФГБОУ ВО «Алтайский государственный университет»
Россия, Барнаул, e-mail: barturagu@mail.ru

УДК: 004.032.6:069

ББК: 32.973

DOI: 10.47055/1990-4126-2020-3(71)-23

Аннотация

Статья посвящена мультимедиа-технологиям в музейной деятельности. В статье раскрывается понятие мультимедийные технологии. Просматриваются исторические этапы внедрения мультимедиа-технологии в музейной деятельности России. Более подробно описывается Эрмитаж, Русский музей, которые первыми стали применять мультимедийные технологии для организации масштабных выставок. Отмечаются преимущества и недостатки внедрения мультимедиа-технологий в музейной деятельности.

Ключевые слова:

мультимедиа-технологии, музей, выставки, компьютерные технологии, flash-анимация

Введение

Развитие информационных и компьютерных технологий прямым образом повлияло на формирование и развитие мультимедиа-технологий, которые стали широко использоваться во всех сферах жизни человека, в том числе и в экспозиционно-выставочной и издательской деятельности музеев. В настоящее время большинство современных музеев используют мультимедиа-технологии для привлечения большего количества посетителей. Тенденция цифровизации музеев в настоящее время поддерживается на государственном уровне, о чем говорится в Указе Президента России №204 от 7 мая 2018 года, «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года», что несомненно актуализирует тему данного исследования.

Цель исследования – обзор истории развития и применение мультимедиа-технологии в музейном пространстве.

Задачи:

- выстроить хронологию внедрения мультимедийных технологий в музейную деятельность России;
- рассмотреть виды мультимедийных технологий;
- выявить преимущество и недостатки внедрения мультимедийных технологий в музейную деятельность.

В настоящее время мультимедийные технологии динамично развиваются, на смену существующим и устаревшим приходят новые и прогрессивные.

Изначально музейные коллекции оцифровывали и записывали на CD диски. Сейчас эта технология ушла в прошлое. Появились выставочные интернет-пространства и виртуальные музеи.

Теоретической основой для нашего исследования послужили труды М.В. Глаголева, Ю.В. Пустовойт, А.В. Лебедева, Л.Я. Ноля, А.С. Дриккера, И.В. Пролеткина, Л.Л. Калинина, М.Е. Шпак.

Особый интерес представляет электронная публикация «Музеи превращаются в мультимедийные пространства», в которой подробно описаны новые виды мультимедиа-технологии в современном музее. В.А. Борунова в статье «Мультимедийные технологии в музейной среде: интернет как форма трансляции молодежного искусства», отмечает преимущество использования социальных сетей для популяризации творчества молодых художников. Для составления хронологии развития и внедрения мультимедийных технологий в музейную деятельность весьма полезна монография «Музей в цифровую эпоху: Перегрузка» [3], описывающая основные этапы цифровизации и информатизация музеев. Вопросы эволюции мультимедиа рассматривает О. Киссель [9].

Несмотря на достаточный интерес к данной теме и существующий материал, до сих пор нет четкой систематизации хронологии развития и внедрения мультимедийных технологий в период с 1980 по 2020 гг., в чем и заключается новизна нашего исследования.

Мультимедийные технологии — это особый вид компьютерных технологий, соединяющий традиционную, статическую, визуальную информацию с динамической подачей. В настоящее время мультимедийные технологии нашли применения во многих областях, в том числе в творческих видах деятельности, их широко используют в журналистике, Web дизайне, образовании и в музейной практике.

Мультимедиа-технологии 1980–1990 гг. в музейной деятельности России

Процесс информатизации и виртуализации деятельности музеев России начался с создания электронных баз данных и автоматизации учетно-фондовой работы. Далее появились презентации новейших музейных коллекций, созданных при помощи мультимедиа, их трансляции в музейных залах и виртуальном пространстве интернета. С конца 1980-х гг. мультимедиа-технологии стали применяться в деятельности музеев и художественных галерей.

Массовая оцифровка музейных собраний и коллекций поставила перед музейной общественностью России новую задачу – создать единую электронную базу данных, отражающих информацию о каждой музейной коллекции и предмете музейного фонда страны.

Первыми разработчиками электронной базы данных для музеев были такие организации как ГИВЦ Министерства культуры РФ, приступившая к первым разработкам в 1987 г., и ОАО «Альт-Софт», начавшее свою деятельность на базе Русского музея в 1991 г. [12]. Массовая работа над созданием базы данных началась с середины 1990-х гг. Для создания всероссийской базы данных по культурному наследию требовалась централизация и интеграция усилий музеев по унификации системы описания, стандартизации форматов записи изображений, программно-поисковых решений.

Для формирования всемирного банка данных по культурному наследию создавались центры информационных ресурсов. В штат информационного центра входил институт консультантов, отвечающих на запросы посетителей и оказывающих им необходимую помощь [13].

Такие информационные центры обеспечивали полноценный и массовый доступ к материалам и коллекциям музея, а также музейным ресурсам в сети Интернет. Как правило, подобные информационные центры располагались в специально отведенных залах внутри музея. В качестве примера можно назвать мультимедийные ресурсные центры, созданные по инициативе Русского музея во многих региональных музеях страны, в том числе в художественном музее Алтайского края (своеобразные «виртуальные филиалы» Русского музея), Образовательный центр в Эрмитаже, Информационный центр в Раменском историко-художественном музее и др.

Изменились формы информационного обеспечения посетителей музея. Традиционные формы представления информации (путеводители, буклеты, этикетаж, указатели, лекции, экскурсии и проч.), носителями которой Д.Ю. Гук условно называет «бумагу» и «человека», постепенно заменяются новыми формами (информационно-поисковыми системами, компьютерной навигацией по залам, мультимедийными роликами и видеофильмами к выставкам, электронными каталогами, виртуальными экскурсиями и т.д.). Носителями информации в данном случае являются компьютеры, экранные средства отображения информации, интернет, компакт-диски [5].

Распространение виртуальных музейных структур приводит к появлению новых направлений и форм музейной деятельности. Музей превращается из интерпретирующей структуры в поставщика информации, при этом изменяет сам характер музейной коммуникации. Существовало опасение, что электронная коммуникация подменит подлинное общение. Однако электронная публикация музейных предметов имеет ряд несомненных преимуществ: интерактивность и индивидуализация художественного взаимодействия, широкая вариативность, возможность интеграции материала из различных областей знания и различных форм представления информации, отсутствие каких-либо пространственно-временных ограничений и т.д. Как считает А.С. Дриккер, «потенциал электронного музея необъятен», «возможности разнообразить впечатления посредством подбора и предъявления любых содержащихся в базах изображений не ограничены», однако, предоставляемые цифровой технологией средства не используются в полной мере. Сила и глубина художественного влияния виртуального музея значительно слабее, чем музея традиционного. И главную причину этого А.С. Дриккер видит не только в несовершенстве современной техники, низком качестве изображений, но, прежде всего, в попытке организовать электронный музей по тем же принципам, что и реальный, без учета специфики виртуальной среды. Как пишет автор, «нынешний виртуальный музей – это попытка повторить художественный музей в электронном варианте; есть естественный итог –ухудшенная, обедненная версия» [6].

По мнению М.В. Глаголевой, любое электронное представление информации о культурных ценностях может использоваться как весьма эффективная справочно-информационная система, предоставляющая дополнительные возможности для предварительного информирования, ознакомления с культурными ценностями перед непосредственным посещением музея, а также для получения дополнительной информации после его осуществления [4].

Следует согласиться, что знакомство с памятником через его электронную репродукцию при наличии возможности увидеть подлинник «вживую», в органичной для него предметно-пространственной среде, представляется нецелесообразным. Преимущества электронной коммуникации очевидны в том случае, когда доступ к музейному экспонату ограничен в силу территориальной удаленности или особого режима хранения, либо в случае помещения виртуальной копии в мультимедийную среду, создающую необходимый историко-культурный контекст для адекватного восприятия предмета искусства. В этих обстоятельствах привлечение виртуальных технологий вполне обосновано и, более того, служит незаменимым инструментом образовательно-просветительской деятельности музея.

Как пишет О.М. Киссель, ключевым атрибутом экспертизы качества, разработанного с помощью компьютерных технологий музейного приложения, как и в традиционной экспозиции, является качество содержания (контент) [9]. Создание информационного обеспечения электронной экспозиции (перевод материалов в цифровую форму, формирование баз данных и т.д.) является самым дорогостоящим и трудоёмким процессом в реализации проекта. Поэтому в основе технологического процесса по созданию мультимедийного контента для экспозиций лежит идея «одноразового ввода, многократного использования» одного и того же материала в различных музейных приложениях. Все материалы, переведенные в цифровой вид (документы, изображения, видео) обычно хранятся в специальном служебном электронном архиве (мультимедийной базе данных), предназначенном только для специалистов, и могут быть «адаптированы» для различных целей, категорий пользователей, различных режимов доступа.

Наряду с базами данных, появились и мультимедийные приложения. Первые мультимедийные приложения (1993-1995 гг.) по культуре и искусству создавались программистами без привлечения гуманитариев, что объясняет их низкое качество, обилие фактических ошибок и т.д. Это были преимущественно информационно-справочные издания: путеводители по городам, музеям, разного рода справочники по искусству и т.п. источником в большинстве случаев источником служили уже изданные в виде книг справочники и путеводители. Художественные CD-издания того времени представляли собой, по свидетельству А.В. Лебедева, «электронную разновидность альбомов, где репродукции (далеко не всегда удовлетворительного качества) взяты за основу содержания, а «главным способом общения пользователя с программой оказывается «листание» картинок» [11]. То есть первые электронные издания по своей сути ещё не являлись мультимедийными.

Наиболее полный каталог российских мультимедиа CD-ROM по культуре и искусству был представлен на сайте Центра по проблемам информатизации сферы культуры Минкультуры России. Интерес представляли и электронные каталоги выставок «Мультимедиа в культуре, искусстве и образовании», которые проводились в рамках ежегодной конференции «EVA-Москва» В каталоге «Центра ПИК» представлен достаточно внушительный перечень зарегистрированных мультимедийных продуктов по культуре и искусству, выпущенных в России начиная с 1994 г. Здесь же можно познакомиться со списком организаций, занимающихся разработкой и издательством мультимедийных приложений. Разработчиками были как государственные учреждения – музеи, учебные заведения, министерские организации (например, Центр ПИК, Главный вычислительный информационный центр Минкультуры РФ и т.д.), так и частные фирмы, мультимедиа-студии и проч.

Еще одним знаковым для музейного мира событием стало широкое распространение сети Интернет. В 1996 г. Кириллом Наседкиным, в то время сотрудником Дарвиновского музея, был создан портал «Музеи России». Одним из первых музеев, создавшим свой сайт, стал музей Антропологии и Этнографии им. Петра Великого (Кунсткамера) [12].

Помимо создания базы данных, электронных приложений и трансляции экспонатов музеев по сети интернет, в 1990-е гг. в музейную практику стали вводить мультимедийные технологии для проведения выставок. Виртуальные формы приложений представления музейных ресурсов разнообразны и могут представлять собой не только электронные публикации на CD-дисках и веб-сайтах, но часто включаются в саму структуру музейной экспозиции на правах экспонатов (навигационные сенсорные киоски, мультимедийные плазменные панели и проекционные экраны, справочные информационные электронные каталоги.

Один из первых в России музеев, который стал применять мультимедийные технологии для организации масштабных выставок, был Эрмитаж. В 1997 г. Эрмитаж провел первые выставки с применением мультимедийных технологий: это выставки одной картины, такие как «Даная»

Рембрандта и «Благовещение» Яна Ван Эйка. Выставки были полностью оснащены различными мультимедийными технологиями, в частности, информационными киосками и проекционными экранами для демонстрации фильмов, которые были основаны на компьютерной графике, спецэффектах и анимации. Через информационные киоски посетители могли установить свой порядок режима просмотра. Для упрощения работы с информационными киосками, на компьютерах были установлены сенсорные экраны.

Опираясь на свой опыт работы в Эрмитаже, Д.Ю. Гук отмечает, что наиболее привлекательной и легко воспринимаемой информацией для посетителя выставки является визуальная информация: «... текст читать трудно на любом экране, голос и звук воспринимаются гораздо легче, а видеофрагменты и увеличенные детали лучше выглядят на большом экране. По этим и другим соображениям, компьютер не воспринимается как средство получения информации людьми старшего возраста, составляющими значительную часть одиночных посетителей музея» [5].

Следом за Эрмитажем мультимедийные технологии стали применять в музеях Санкт-Петербурга и России, в частности, Русский музей, Третьяковская галерея, Вятский художественный музей, Краеведческий музей г. Слободского.

Мультимедиа технологии в музейной деятельности России в начале 2000 гг.

В начале 2000 гг. мультимедийные технологии интенсивно развиваются и совершенствуются, тем самым расширяя арсенал средств музейного экспонирования. В музеях устраиваются информационные зоны (своеобразные «кинозалы»), где транслируются мультимедийные фильмы, ролики, презентации. Такие зоны располагаются, как внутри выставочного пространства, так и в специально отведенном помещении. Так, в Михайловском (Инженерном) замке в отдельном зале была расположена рекреационно-информационная зона, где посетители могли посмотреть мультимедийные фильмы об истории и реставрации дворцов музейного комплекса «Русский музей», ознакомиться с ретроспективной крупнейшей выставки Русского музея в электронном виде, с историческими компьютерными реконструкциями Михайловского замка и т.д.

Для масштабных выставок специально разрабатывается программное обеспечение, которое обеспечивает функционирование всех элементов электронной экспозиции как единой системы, связанной с музейной базой данных. Примером таких справочно-информационных систем являлась компьютерная интерактивная программа-навигатор «Музей в музее», которая была установлена 2003 г. для экспозиции «Музея Людвига в Русском музее», проходящая в Мраморном дворце, также в Михайловском замке работала система-навигатор во время выставки отечественной пластики XX столетия. Программа-навигатор «Музей в музее» включала в себя путеводитель по залам, информацию об интерьерах Мраморного дворца, где расположена экспозиция. Мультимедийное сопровождение экспозиции направлено прежде всего на раскрытие принципов и основных идей демонстрации изобразительного искусства. Выставленная коллекция дополнялась оцифрованными произведениями из разных музеев мира. Программа знакомила зрителя с родоначальниками музея – Петером и Ирэнэ Людвиг, имела именной указатель, что позволяло зрителю осуществлять быстрый поиск нужной информации. Информационная система-навигатор «Музей в музее» в совокупности с видеофильмами, игровыми, образовательными программами, установленными на экспозиции, преобразовала ее в информационную зону, насыщенную самыми разнообразными средствами презентации музейных ресурсов. Информационно-справочная система может охватывать и весь музей. Такая информационно-справочная система, например, была установлена в Государственном Эрмитаже. «Ваш электронный путеводитель» – система, в которую входило специализированное программное обеспечение и комплекс оборудования, выполненного в виде информаци-

онно-справочных киосков. Киоски располагались в ключевых залах, где потоки посетителей были особенно многочисленны. Посетителям, которые пользовались установленной на них программой, предоставлялась возможность в получении полной информации о коллекциях и шедеврах музея, о временных выставках, более того посетители могли выбрать один из шести предлагаемых маршрутов, а также была возможность перевести навигацию на материальный носитель, что являлось несомненным достоинством электронного путеводителя [17].

Постепенно в экспозиционное пространство музея внедряется электронный этикетаж и электронные экспликации. Например, в Михайловском дворце в зале с картиной И.Е. Репина «Торжественное заседание Государственного совета» была установлена электронная экспликация – плазменная панель с интерактивной насадкой, позволяющая получить биографические сведения об изображенном лице и посмотреть фотографии.

В 2004 г. Россия присоединилась к проекту Комиссии ЕС MINERVA PLUS, что стало важным этапом включения нашей страны в общеевропейскую деятельность по оцифровке культурного наследия и созданию высококачественной цифровой среды для образовательных ресурсов, для научного исследования, искусства туризма и досуга.

В 2007 г. «Виртуальный филиал Русского музея» был открыт в Государственном художественном музее Алтайского края. К открытию центра была подготовлена презентация новой мультимедийной программы «Алтай в произведениях живописи», разработанной сотрудниками ГХМАК и Русского музея совместно со студией «Март» (Санкт-Петербург). В процесс информатизации экспозиционно-выставочной деятельности постепенно вовлекается все большее число музеев, в том числе провинциальных. Процесс распространения мультимедийных форм презентации музейных ресурсов в практике российских музеев сопровождается и их качественным улучшением. Качественное и содержательное усовершенствование экспозиционных мультимедийных приложений связано не только с развитием программно-аппаратных средств, но и с более эффективным сотрудничеством специалистов разных профилей над разработкой электронных экспозиций. Таким образом, компьютерные технологии прочно внедряются в экспозиционно-выставочную практику современного музея, дополняя традиционные экспозиционные технологии новыми, информационно емкими и насыщенными средствами музейной коммуникации. Несомненно, что вторжение мультимедийных форм в структуру музейной экспозиции не просто преобразует музейное пространство, вдыхая в него новую эстетику, но меняет сам образ традиционного музея. Неподвижные, статичные образы традиционного искусства, настраивающие на созерцание и эмоциональное погружение, стали соседствовать с динамичными, излучающими свет экранными изображениями, требующими от зрителя интерактивного взаимодействия с ними. «Музейный посетитель попадает в сложную ситуацию – он движется сам и движутся образы. Для человека, понимающего музейную среду как некое статическое пространство, хранящее шедевры, это достаточно сложное обстоятельство. Музей в этом случае так же утрачивает свои позиции дворца искусства и несет невосполнимые потери, превращаясь в постоянно меняющееся во времени пространство эксперимента, – пишет О.И.Томсон.– ...Храм муз, когда-то превратившийся во дворец искусств, на наших глазах превращается в лабораторию движущихся образов, а может быть, в центр развлечений?» [14].

Воздействие экранных презентационных средств на зрительское восприятие музейных памятников нарушает традиционные механизмы музейной коммуникации, что вызывает определенные опасения у некоторых исследователей. Тем не менее, следует признать, что электронная экспозиция является естественным развитием музейного пространства в условиях информатизации всех сфер человеческой деятельности.

Нередко электронные экспозиции разрабатывались с расчетом последующего тиражирования и распространения ее информационного контента на мультимедийных CD или DVD дисках,

что позволяло решить проблему доступности музейного собрания для той части потенциальной музейной аудитории, которая не имеет возможности посетить музей в силу его территориальной удаленности. В художественных музеях, где применение компьютерных технологий в экспозиционной деятельности достаточно сдержанно в силу специфики экспонируемых предметов, мультимедийные средства особенно активно используются в издательской деятельности. Как правило, мультимедийная продукция художественных музеев носит образовательный и культурно-просветительский характер, редкие экземпляры адресованы специалистам в сфере культуры и искусства как научные ресурсы. Наибольшее распространение получили информационно-справочные издания (справочники, энциклопедии, словари по искусству, электронные каталоги музейных собраний, путеводители по экспозициям музеев и т.д.), обучающие и образовательные программы, монографии и альбомы, продукция для детей (игры, творческие практикумы и т.п.).

Несмотря на появление и стремительное развитие интернет технологий, обеспечивающих доступ к огромным объемам музейных ресурсов, выпуск мультимедийных изданий на компакт-дисках все еще остается актуальным направлением музейной деятельности в начале 2000 гг. Как отмечал Д.В. Загоскин, удаленный доступ к музейному наследию, реализуемый через интернет, часто оказывается малоэффективным в связи с такими факторами, как недоступность интернет-услуг для значительной части пользователей и низкая пропускная способность каналов передачи данных, не позволяющая загружать высококачественные изображения и аудио-файлы, в то время как CD-продукция позволяет размещать изображения в любом разрешении, а звуковые файлы – в нужном объеме. С развитием DVD-технологий информационная ёмкость цифровых носителей увеличивается, имеются возможности наращивания плотности программ, насыщения материалом. [8].

Однако наиболее существенным преимуществом художественного мультимедийного издания для пользователя являлась его низкая стоимость при высоких потребительских качествах, в то время как качественное, богато иллюстрированное полиграфическое издание может достигать в цене нескольких тысяч, что создает серьезные проблемы для его сбыта. В ситуации, когда большинство российских музеев не имело опубликованных каталогов своих собраний, обращение к мультимедийным технологиям особенно актуально. В мультимедийной версии издания есть возможность разместить огромный массив иллюстративного материала высокого качества, с функцией увеличения изображения, музыкальным сопровождением и др. возможностями. Важно отметить и тот факт, что внести коррективы в мультимедийное издание гораздо проще, чем в книгу.

В это время стали интенсивно развиваться технологии виртуальной реальности и компьютерного моделирования. Технологии виртуальной реальности, 2D и 3D-моделирование, анимирование, возможность панорамной фотофиксации расширили возможности сохранения и передачи культурных и художественных ценностей. С применением этих технологий стали создавать фильмы и записывать на диски. Большой интерес в этом плане представляет диск «Музей-заповедник Кижи», как пример целостного многоаспектного отражения культурной среды бытования музейных памятников. Возможность получить материал в игровой форме, совершить интерактивную мультимедийную экскурсию по территории заповедника делает соприкосновение с культурным наследием более увлекательным и эмоциональным [16].

С развитием и усовершенствованием интернет технологий музеи стали создавать собственные сайты, которые постепенно стали заменять CD и DVD для сохранения информации о музейной коллекции. Возможности сайта гораздо шире компакт дисков, сайт является не только каталогом с собранием коллекций, но и полноценным научно-справочным ресурсом, имеющим обратную связь, позволяющий пообщаться с сотрудниками музея и запланировать поход

в музей [1]. Несомненным преимуществом сайта от компакт-дисков является мобильность в обновлении экспозиции и создании базы данных. В начале 2000-х гг. еще не все музеи размещали свои базы данных на сайтах в открытом доступе. Лидером в то время был – Рыбинский музей-заповедник [10].

Мультимедиа технологии в музейной деятельности России 2010–2020 гг.

С 2010 г. в музеях России начинается стремительное внедрение современных мультимедийных и интернет технологий в музейное пространство. Интернет развивается семимильными шагами, музеи активнее создают собственные сайты. Для популяризации своих собраний и привлечения посетителей музеи используют социальные сети – ВК, FB, Instagram. Многие музеи России последовали за ведущими музеями страны, в том числе и галерея «Республика ИЗО» в Барнауле, представляющая молодежное искусство. Своего сайта у галереи пока нет, но ее сотрудники информируют посетителей о предстоящих выставках, фестивалях, а также продвигают и экспонируют творчество молодых художников, через социальные сети, предлагающие ряд инструментов для удобной репрезентации произведений искусства [2].

Информатизация и цифровизация музеев в России поддерживается на государственном уровне, о чем говорит специальная программа «Развитие культуры и туризма на 2013–2020 годы», в которой предусматривается рост количества информационных и инновационных технологий, внедренных в организациях культуры, в том числе и в музеях.

В настоящее время в экспозиционных проектах большое распространение получила демонстрация трехмерных компьютерных реконструкций архитектурных сооружений и ансамблей. По сохранившимся фотографиям и чертежам создают макеты уже утраченных памятников архитектуры с применением графических редакторов для трехмерного моделирования. В качестве примера можно привести реконструкцию спальни Павла в Михайловском замке, которую создали специалисты Русского музея.

Большой интерес представляет трехмерная историческая реконструкция Московского Кремля (созданная для зарубежных и российских выставок Музеев Московского Кремля), отражающая основные фазы его строительства: деревянный Кремль, белокаменный Кремль и краснокирпичный Кремль. Сценаристами «виртуального фильма», демонстрирующего историческое развитие архитектурного комплекса, был найден оригинальный способ перехода от века к веку через отражение в воде, как «в зеркале истории» [17].

Сегодня уровень исполнения мультимедийных издательских проектов достаточно высок. Это объясняется как усовершенствованием программно-технических средств, и более тесным взаимодействием музеев с фирмами-разработчиками. Можно утверждать, что современные электронные издания в полной мере реализуют художественный потенциал и интерактивность мультимедийных технологий. Об этом свидетельствуют последние мультимедийные разработки, в которых помимо традиционных эффектов используются трехмерное компьютерное моделирование, flash-анимация, панорамные изображения, возможность кругового осмотра музейного зала, дворцового интерьера или пространства городского ансамбля. В музейном пространстве появились и видеостены. Они могут быть разных форм от простых прямоугольных вытянутых до сложных геометрических форм. С помощью видеостены можно показывать разные сюжеты, демонтирующие этапы развития чего-либо, выстраивая хронику событий в виде сменяющихся слайдов в хронологическом порядке. Видеостены в музеях также используют для визуализации музейных экспонатов имеющие большие размеры. Наиболее активно используют видеостены в репрезентации музейных экспонатов центр толерантности и Еврейский музей в Москве [15].

Существенно улучшились внешнее оформление мультимедийного контента (графическое и текстовое), цветопередача, чёткость изображения. Стандартные схемы оформления (например, в виде имитации книжных страниц, свитков, интерфейса «Windows» и т.д.) с неделикатным по отношению к представленным художественным памятникам цветовым решением сменились более продуманным, концептуально обоснованным дизайном. В основе каждого музейного издательского проекта лежит оригинальная идея и уникальное художественное решение.

Существуют технологии, которые еще не пришли в отечественные музеи или по причине малой распространенности. Владимир Определёнов, заместитель директора ГМИИ им. А.С. Пушкина по цифровому развитию отмечает, что посетители музеев хотят видеть виртуальную и дополненную реальность, мобильные приложения, виртуальных помощников, 3D-графику и моделирование, а также роботов-помощников [12].

Виртуальная и дополнительная реальность – это погружение посетителей в историческую эпоху, посетитель может стать участником любого события. Так, например 2014 г. в Дарвиновском музее в Москве открылся интерактивный комплекс «Путешествие с животными». С помощью технологий дополнительной реальности посетители могут оказаться в окружении животных, сделать совместную фотографию и снять видео. Мобильные приложения – технология, использующаяся практически во всех музеях мира. Наиболее распространенными на сегодняшний день являются приложения, которые позволяют отсканировать QR-код, находящийся рядом с музейным экспонатом, дающий подробную информацию о нем. Например, приложения для операционной системы iOS, Android были установлены в ГМЗ «Петергоф» и Русском музее еще в 2012 г. [10].

Artefact – еще один пример мобильного приложения в российских музеях, запущенного в действие под началом Министерства культуры РФ. Наведение камеры мобильного телефона на музейный экспонат транслирует на его экран детальную информацию: название экспоната, возраст, имя автора, материал, размеры и т.д. К этому приложению подключились Русский музей, Третьяковская галерея, ГМИИ им. Пушкина, ГМЗ «Петергоф», музей-панорама «Бородинская битва».

Следующая мультимедиа-технология, которая есть уже в одном из музеев России — это виртуальный помощник-экскурсовод, аудиогид.

В 2016 году музей ГМИИ им. А.С. Пушкина установил программу виртуальных туров. Виртуальные туры – еще одна популярная мировая музейная технология, которая позволяет посетителям музея прогуляться по историческим местам, послушать музыку прошлых времен, познакомиться с архитектурой. Владимир Определёнов, отмечает, что уникальность проекта заключается в том, что при отсутствии дополнительной рекламы количество пользователей этой программы растет. Постоянно увеличивается число посещений и длительность сеансов [12].

3D-графика, моделирование и печать еще не дошли до музеев России, но уже широко применяются в музеях мира. Еще в 2013 г., используя 3D-технологии от компаний Autodesk и FARO сотрудники музея Средиземноморья, в Стокгольме, отсканировали и визуализировали на специальном интерактивном столе древние египетские мумии. Теперь посетителям предоставилась возможность более подробно рассмотреть содержимое саркофага и даже изучить анатомию мумии, а при помощи 3D-печати мумию можно превратить в физический объект.

Использование роботов в мировой музейной практике, в частности в хранилищах, помогает сотрудникам музеев оцифровывать музейные экспонаты. Роботы-экскурсоводы уже есть в Южнокорейском Национальном музее Тэгу.

Заключение

Обилие и разнообразие электронных ресурсов (музейных и не только), развитие издательской деятельности позволяет говорить о бурном росте мультимедийных технологий. Сравнение продукции 1980-1990-х гг. и мультимедийных разработок последних лет свидетельствуют о качественном улучшении их содержательного контента и художественного исполнения. Очевидно движение к сложным «жанрам» электронной публикации, адекватным своей компьютерной природе и всецело реализующим потенциал мультимедийных технологий – виртуальными экскурсиями с возможностью кругового осмотра, трехмерными реконструкциями художественных объектов, анимацией и т.п.

Выделим ряд преимуществ применения мультимедийных технологий в музейной деятельности:

- возможность сохранения электронной публикации на цифровых носителях экспоната в его историко-культурной среде бытования;
- новые, более совершенные, способы документальной фиксации памятника архитектуры и скульптуры при помощи технологии панорамной фотосъемки, создания круговых слайдов;
- возможность создания виртуальных тематических коллекции, позволяющих объединить труднодоступные материалы, относящиеся к искусству определенного исторического периода или региона, творчеству мастера или школы, конкретного жанра или вида искусства;
- публикация и распространение музейных ресурсов на сайтах музеев и в социальных сетях позволяют обеспечить широкий доступ к художественному наследию, что является необходимым условием эффективной реализации просветительской деятельности музея.

Внедрение мультимедийных технологий в музейную деятельность имеет также ряд недостатков:

- потеря личного контакта с экскурсоводом;
- трудность восприятия экспозиционного замысла со стороны посетителей, не владеющих компьютерными технологиями;
- увеличение эмоционально-психологической нагрузки на посетителя;
- избыточное использование мультимедиа приводит к обратному эффекту – игнорированию мультимедиаэкспонатов по причине переутомления от информационного перегруза.

Таким образом, мультимедийные технологии являются эффективным средством презентации музейного фонда как в пространстве экспозиции, так и в издательской деятельности. Использование электронных средств в экспозиционно-выставочной работе позволяет информационно насытить экспозицию, открыв доступ к огромному массиву дополнительных ресурсов, недоступных для непосредственного ознакомления. Электронная экспозиция служит эффективной информационно-справочной системой, облегчающей ориентацию посетителя в пространстве музея и его информационных ресурсах. Грамотное использование художественного и информационного потенциала мультимедиа в презентации культурного наследия позволяет, решить широкий спектр культурно-просветительских задач, стоящих перед современным музеем. Однако при использовании мультимедийных технологий не надо забывать и о традиционных формах работы с посетителями. Желательно чтобы процесс внедрения мультимедийных систем был частью более масштабной работы по обновлению всей экспозиции.

Библиография

1. Баруткина, Л.П. Мультимедиа в современной музейной экспозиции // Л.П. Баруткина // Вестник Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств. – 2011. – №. 4.
2. Борунова, В.А. Мультимедийные технологии в музейной среде: интернет как форма трансляции молодежного искусства / В.А. Борунова // Сб. ст. III Межрегион. науч.-практ. конф. в рамках IX межрегион. молодежной выставки Аз-Арт-Сибирь – с. 27–29

3. Васильева, П.О. Музей в цифровую эпоху: Перезагрузка / П.О. Васильева, Д.В. Качуровская, А.В. Михайлова, С.Э. Феокисова. – «Издательские решения», 2018. – 123 с.
4. Глаголев, М. В. Культурные ценности в контексте современного информационного пространства: автореф. дис ... канд. культурологии: 24.00.01 / М. В. Глаголев. – М., 2004. – 22 с.
5. Гук, Д.Ю., Определёнов, В.В. Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) в межмузейных научных проектах: онтология и прогноз / Д.Ю. Гук, В.В. Определёнов // Роль музеев в информационном обеспечении исторической науки. – М.: Этера, 2015.– С. 374–386.
6. Дриккер, А.С. Электронное будущее изобразительного искусства / А.С. Дриккер // Вестник Санкт-Петербургского университета. – Сер. 6. – 2006. – Вып. 1. – С. 19–23.
7. Дриккер, А.С. Музей в современном мире / А.С. Дриккер // Вопросы музеологии. – 2011. – № 1(3).
8. Загоскин, Д.В., Пономарев А.А. Информационные технологии как способ расширения музейной аудитории / Д.В. Загоскин, А.А. Пономарев // Музейные фонды и экспозиции в научно- образовательном процессе: мат-лы. Всерос. науч. конф., Томск, 18–20 марта 2002 г. – Томск, 2002. – С. 396–399
9. Киссель, О. Эволюция музейного мультимедиа: опыт Русского музея [Электронный ресурс] / О. Киссель, Н. Потапенко // Сайт Русского музея.– СПб, 2007. – URL: <http://www.rusmuseum.ru/files/teoria3.pdf>
10. Клементьева, Н. В. Информационные технологии в современном музейном пространстве [Электронный ресурс] / Н. В. Клементьева // Научное обозрение – 2018. – № 1
11. Лебедев, А. В. Информационные технологии и современная музейная экспозиция // Музей. – 2008. – №. 6. – С. 81–88.
12. Музеи превращаются в мультимедийные пространства [Электронный ресурс]. – URL: <https://mcs.mail.ru/blog/muzei-prevrashchayutsya-v-multimedijnye-prostranstva>
13. Ноль, Л.Я. Компьютерные технологии в музее. – М.: Российский институт переподготовки работников культуры, искусства и туризма, 1999. – 114 с.
14. Пролеткин, И.В. Саратовский государственный художественный музей в современном информационном мире / И.В. Пролеткин, Л.Л. Калинина, М.Е. Шпак // Технологии информационного общества – Интернет и современное общество: тр. VI Всерос. объедин. конф., Санкт-Петербург, 3–6 ноября 2003 г. – СПб., 2003. – С. 93–94.
15. Пустовойт, Ю.В. Классифицирование мультимедийных технологий в экспозиционно-выставочном пространстве современного / Ю.В. Пустовойт // Культурное наследие России.– 2019. – С. 62–67.
16. Турлюн, Л.Н. Мультимедийные Технологии в репрезентации художественного наследия / Л.Н. Турлюн // Искусство и образование. – 2019. – № 6 (122). – С. 212–219.
17. Турлюн, Л.Н., Степанская А.Г. Виртуальный музей как способ репрезентации культурного наследия / Л.Н. Турлюн, А.Г. Степанская // Искусство и образование. – 2019.– № 3 (119). – С. 65–73.

Лицензия Creative Commons

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons «Attribution-ShareAlike» («Атрибуция - на тех же условиях»).

4.0 Всемирная



Дата поступления: 10.08.2020

MULTIMEDIA TECHNOLOGIES IN EXHIBITION AND PUBLISHING ACTIVITIES OF RUSSIAN MUSEUMS. HISTORY AND MODERNITY

Turlyun Liubov N.

PhD. (Art Studies), Associate Professor, Department of Cultural Studies and Design,
Altai State University
Russia, Barnaul, e-mail: barturagu@mail.ru

УДК: 004.032.6:069

ББК: 32.973

DOI: 10.47055/1990-4126-2020-3(71)-23

Abstract

Multimedia technologies in museum activities are discussed. The concept of multimedia technology is defined. Stages in the history of multimedia technologies in museum activities in Russia are reviewed. The Hermitage and the Russian Museum are described in more detail as they were the first to use multimedia technologies for setting up large-scale exhibitions. The advantages and disadvantages of multimedia technologies in museum activities are highlighted.

Keywords:

multimedia technologies, museum, exhibitions, computer technologies, 3D construction and flash animation

References

1. Barutkina, L.P. (2011) Multimedia in Modern Museum Exhibition. Bulletin of the Saint-Petersburg State University of Culture and Arts, No. 4. (in Russian)
2. Borunova, V.A. (2019) Multimedia Technologies in the Museum Environment: Internet as a Form of Broadcasting of Youth Art. Proceedings of the 3rd interregional conference within the 9th interregional youth exhibition AZ-Art-Siberia, pp. 27–29 (in Russian)
3. Vasilieva, P.O., Kachurovskaya, D.V., Mikhailova, A.V., Feoktistova, S.E. (2019) Museum in the Digital Age: Resetting. Ridero. (in Russian)
4. Glagolev, M.V. (2004) Cultural Values in the Context of Modern Information Space. Author's abstract of PhD dissertation (Cultural Studies: 24.00.01). Moscow. (in Russian)
5. Guk, D.Yu., Opreddenov, V.V. (2015) Information and Communication Technologies (ICT) in Intermuseum Research Projects: Ontology and Forecast. In: The Role of Museums in the Information Support of Historical Science. Moscow: Etera, pp. 374–386. (in Russian)
6. Driker A.S. (2006) Electronic Future of Fine Arts. Vestnik of Saint-Petersburg University, Series 6, Issue 1, pp. 19–23. (in Russian)
7. Driker, A.S. (2011) Museum in the Modern World. Questions of Museology, 1(3). (in Russian)
8. Zagoskin, D.V., Ponomarev, A.A. (2002) Information Technologies as a Way to Expand the Museum Audience. Museum Collections and Expositions in the Scientific and Educational Process: Proceedings of the research conference, Tomsk, March 18–20, pp. 396–399 (in Russian)
9. Kissel, O., Potapenko, N. (2007) The Evolution of Museum Multimedia: the experience of the Russian Museum [Online]. Website of the Russian Museum. Saint-Petersburg. Available from: <http://www.rusmuseum.ru/files/teoria3.pdf> (in Russian)

10. Klementyeva, N.V. (2018) Information Technologies in the Modern Museum Space [Online]. Scientific Review online journal, No. 1 (in Russian)
11. Lebedev, A.V. (2008) Information Technologies and Modern Museum Exposition. Museum, No. 6, pp. 81–88. (in Russian)
12. Museums Turn into Multimedia Spaces [Online]. Available from: <https://mcs.mail.ru/blog/muzei-prevrashchayutsya-v-multimedijnye-prostranstva> (in Russian)
13. Nol', L.Ya. (1999) Computer Technologies in the Museum. Moscow: Russian Institute for Retraining of Workers of Culture, Art and Tourism. (in Russian)
14. Proletkin, I.V., Kalinina, L.L., Shpak, M.E. (2003) Saratov State Museum of Art in the Modern Information World. Technologies of Information Society – Internet and Modern Society: Proceedings of the 6th united conference, Saint Petersburg, 3–6 November 2003, pp. 93–94. (in Russian)
15. Pustovoit, Yu.V. (2019) Classification of Multimedia Technologies in the Exposition and Exhibition Space of the Modern Museum. Cultural Heritage of Russia, pp. 62–67 (in Russian)
16. Turlyun, L.N. (2019) Multimedia Technologies in the Representation of Artistic Heritage. Art and Education, No. 6 (122), pp. 212–219. (in Russian)
17. Turlyun, L.N., Stepankaya, A.G. (2019) Virtual Museum as a Way to Represent Cultural Heritage. Art and Education, No. 3 (119), pp. 65–73. (in Russian)