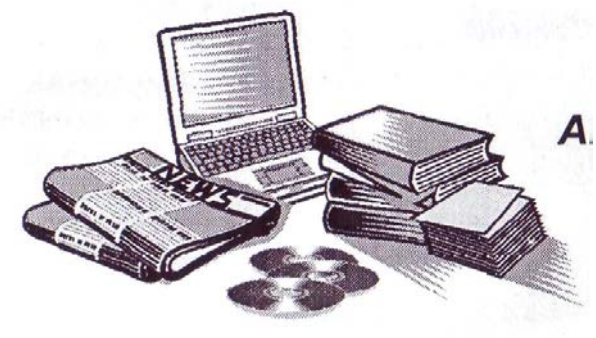

Практика медиаобразования

Мультимедиа в музейном пространстве

Т.П. Мышева,
кандидат педагогических наук, доцент,
Таганрогский институт имени А.П. Чехова
(филиал Ростовского государственного экономического университета)

Аннотация. В статье говорится о внедрении в современный музей новых информационных технологий, которые помогают более широко представить экспозиционный и выставочный материал. Статья отражает использование данных технологий в работе Чеховского комплекса музея-заповедника г. Таганрога.

Ключевые слова: средства мультимедиа, музей, музейная коллекция, виртуальный музей, мультимедийные экспозиции.

Media Education Practice

Media in museum space

Dr. Tatiana Mysheva,
Anton Chekhov Taganrog Institute

Abstract. The article talks about the introduction to the contemporary museum of new information technologies that help more widely to provide exposition and exhibition material. The article reflects the usage of these technologies in the work of Chekhov complex of the museum-reserve of Taganrog.

Keywords: multimedia, museum, museum collection, virtual museum, a multimedia exhibition.

Каким видит музей современная студенческая аудитория? Помимо аутентичных экспонатов древностей, исторических и художественных ценностей современный музей внедряет новые информационные технологии, которые помогают более широко представить экспозиционный и выставочный материал. Таким образом, в памяти аудитории остается яркий запоминающийся образ. Мультимедиа – это современный инструментарий

формирования музейного пространства, способствующий реализации разного вида проектов и идей.

Привычная схема посещения музея - просмотр коллекций в залах с экскурсионным обслуживанием. Экскурсия заключается в проговаривании заученного текста в разных вариациях, который к концу дня начинает быть похожим на монотонное живое звучание. Однако с развитием современных технологий ситуация с информационным обслуживанием посетителей постепенно начинает меняться: появляются аудио-гиды, достойная замена традиционного экскурсионного рассказа. Во-первых, на диск поставленным голосом начитывается информация, часто сопровождающаяся музыкой; во-вторых, данную информацию можно прослушивать сколько угодно; в-третьих, облегчается работа экскурсовода, профессионализм которого необходимо использовать как эксклюзивный продукт в списке предлагаемых музеем услуг. Что касается экскурсии, то она становится ничем иным как своего рода семинаром с диалогом о музейном искусстве, т.е. ведется живое общение, ценность которого заключается в обмене мнениями [Мышева, 2008].

В крупных музеях, таких как Литературный музей А.П. Чехова в городе Таганроге, размещены информационные компьютерные стенды, где можно познакомиться с хранящимися там аудио/видеофайлами, содержащими исторический справочный материал о коллекциях, который постоянно дополняется. Так как мы живем в эпоху непрерывного потока информации, музейные ресурсы регулярно обновляются с помощью мультимедиа [Мышева, 2008].

Автоматизированные компьютерные системы музея размещены в залах и подобным образом поясняют представленные в экспозиции экспонаты. Имеющиеся в распоряжении музея диски CD-ROM дублируют печатные каталоги. В музее имеется свой кинозал, а каждый зал имеет индивидуальный телевизор. Поэтому все большие выставки музея сопровождаются демонстрацией кинофильмов, звуковыми эффектами. Средства мультимедиа используются для расстановки акцентов в сценарии монтажа выставок и экспозиции. Примеров тому множество. В том же Литературном музее А.П. Чехова в г. Таганроге мы можем просмотреть кадры фильмов по произведениям великого русского писателя А.П. Чехова: это «Степь» и «Палата №6», «Три сестры» и «Вишневый сад», а также «Путешествие А.П. Чехова по острову Сахалину». Это и ставшие очень популярными телемосты с музейщиками из города Чехова и Москвы, зарубежных стран - Словакии и Баденвейлера, обсуждавших таинственный рассказ «Хористка» и экранизацию фильма по данному произведению. Это и

видеосюжеты занятий, которые проводятся с теми предметами, что выставлены в залах постоянной экспозиции.

Хочется вспомнить выставку восковых фигур «Великие люди России» проходившую в музее Градостроение и быта, где работы показывались в темном замкнутом пространстве, разбитом на сектора в сопровождении звуковых эффектов. Там же демонстрировался фильм о жизни и деятельности того или иного правителя нашего государства. Отдельно была выделена компьютерная сетевая зона, где каждый желающий мог в удобном ему порядке познакомиться со всей информацией о выставке изучив мультимедийный CD-ROM. На выставках искусства XX-XXI веков Художественного музея Таганрога появляются объекты видео-арта позволяющие познакомиться с произведениями великих мастеров данного периода времени

Средства мультимедиа могут играть как вспомогательную роль – учет и хранение, электронные пояснения, инструменты для предъявления коллекционного материала, показ отдельных видеообъектов, так и равноправное «звучание» наряду с традиционными музейными предметами.

В музеях все больше появляются не только единичные объекты, но и целые мультимедийные экспозиции, которые дарят незабываемые впечатления и удивляют сочетанием материальных и виртуальных сред. Специально созданные аудио, видео и мультимедийные программы, технические возможности которых позволяют почувствовать себя в «другой» реальности, предстают перед посетителями наряду с традиционными музейными экспонатами.

Приведем для примера музейный комплекс «Путешествие по музею-заповеднику г. Таганрога». Экспозиционная среда находится в постоянном движении, она меняется, как меняется сама жизнь. Главная задача – погрузить зрителя в жизнь старого города, заставить вспомнить Чеховские слова: «…как пуст, ленив, безграмотен и скучен Таганрог», сравнить старый город с современным, почувствовать, как влияет среда на жизнь и творчество великого писателя, ощутить дух его времени. Увидеть и прочувствовать это помогают средства мультимедиа – видео, звук, сменяющие друг друга в пространстве графические изображения, а также реальные предметы, которые можно трогать. Они иллюстрируют увиденное и услышанное, заставляя прочувствовать всеми органами восприятия тему жизни и творчества писателя [4].

Возможности мультимедиа позволяют создавать виртуальные музейные филиалы, содержащие экспозиционные каталоги, дающие возможность зрителю познакомиться с коллекциями музеев, находясь на расстоянии от самих первоисточников. Например, «Литературный историко-архитектурный

музей-заповедник г. Таганрога» - это центр, созданный как единое культурно-информационное пространство на юге России.

В медиатеке центра, помимо печатных изданий и фильмов, содержатся интерактивные мультимедийные программы об истории города, русского искусства, о Художественном музее и его коллекциях. В создании дисков участвуют все средства мультимедиа – фото, графика, видео, аудио, 3D-моделирование и др. Приведем для примера мультимедийные издания, которые можно увидеть непосредственно на экспозиции в информационных зонах «Домика Чехова», «Лавки Чеховых», «Литературного музея-гимназии А.П. Чехова», «Краеведческого музея», музея «Градостроения и быта» Фрагменты мультимедийных фильмов «Музейный комплекс», «История одного города», «Музей в системе города» и др. можно посмотреть на официальном сайте музея-заповедника.

При создании интерьеров дворца Дома Алфераки в фильме «Музейный комплекс» использованы 3D моделирование, а также фото, видео, графические возможности, материалы научных исследований исторических событий.

Интерактивная программа «История одного города» - электронное пояснение истории создания г. Таганрога демонстрируется на плазменной интерактивной панели - посетитель может прикоснуться к изображению для получения справочной информации об интересующем его историческом аспекте города.

Мультимедийное сопровождение «Музей в системе города» создано для пояснения экспозиций Чеховского комплекса. В нем содержится справочная информация о коллекциях, представленных на экспозициях и хранящихся в других музеях страны, именной указатель, словарь терминов, а также пояснение концепции организации выставок. Каждый CD-ROM из этой постоянно пополняющейся коллекции заслуживает особого внимания пользователя.

Следующим шагом может стать «погружение» посетителя, который становится соучастником действия, в виртуальное пространство.

Посетителю виртуального музея предлагается задуматься о своих путешествиях, о новых способах и разных практиках освоения мира, окунуться в атмосферу странствий разных времён. Структура виртуального музея отражает реальное выставочное пространство.

Примером может служить проект создания центра музейных мультимедийных технологий в Таганроге. Здесь не будет привычных экспонатов, экспозицию будет формировать исключительно виртуальная среда. Посетителю будет предоставлена возможность самостоятельно выбирать очередность просмотра экспозиций - составить обзорную

экскурсию или многократно посещать конкретные залы, связанные между собой через гиперссылки. С помощью средств мультимедиа будут созданы исторические реконструкции, которые позволят с легкостью перемещаться в виртуальном пространстве: то в интерьеры дворца Алфераки, то музея, то в пространство города, и, конечно, путешествовать во времени. Подобным образом будет создаваться музейная лестница мультимедийных чудес, где посетителю открываются сегодняшние достижения, завтрашние возможности и музейное творчество. «Вместе с тем (поскольку проникновение в другие эпохи и пространства осуществляется дистанционно через экраны и проекции) экспозиция превращается в подобие «волшебного кристалла», в котором отражается весь музейный универсум от коллекций до ежедневной практики» [Лебедев, 2007, с.33]

Перед посетителем открывается мультимедийная культура, воспитывающая активного исследователя, свободно выбирающего ход изучения выставок, останавливающегося при желании на интересующих его моментах, имеющего возможность просматривать материал в любой последовательности необходимое количество раз. «Поэтому мультимедиа – не просто форма, а новая синкретичная форма, которая являет собой синергию между различными художественными формами, синергию между звуком, образами и текстами. В мультимедиа, как в одной мультисенсорной точке, сходятся визуальный, аудио и текстовой материал внутри интерактивной компьютерной среды. Она может принимать любую форму и состоять из любых комбинаций: текст, гипертекст, двухмерная и трехмерная графика, анимация, движущееся изображение (цифровое видео и фото), музыка, звуковые эффекты. Как продукт нового инструментария, мультимедийные средства вбирают в себя достоинства всех предыдущих аудиовизуальных средств. Но не вытесняют их. Подобно тому, как банан не может заменить яблоко, компьютерная «палитра» должна функционировать в культуре не «вместо», а «вместе», обладая своими специфическими особенностями в системе художественной коммуникации, формирующими свой, новый язык мышления» [Галлеев, 2001, с.119].

Мультимедийные технологии, интегрируясь в музейную среду, создают новые огромные ресурсы для ее жизнедеятельности, открывают новые способы передачи информации посетителям. Они помогают решать организационные задачи не только внутри музея, но дают возможность получить свое виртуальное пространство, увеличить число реальных посетителей, а также привлечь внимание виртуальной аудитории.

Для создания мультимедийной среды требуются специалисты, сочетающие в себе «образное мышление художника, системное мышление ученого и инновационное мышление изобретателя» [Розенсон, 2006, с.17].

Музею нужны специалисты широкого профиля, способные структурировать информацию, а также создавать проекты и вести их контроль как с научной, так и с дизайнерской сторон одновременно. Это позволит научным сотрудникам избежать разногласий с дизайнерами сторонних студий, когда работа идет обособленно – отдельно научный материал, отдельно «красивые картинки».

В мультимедийной среде А.И. Розенсон большую роль отводит медиадизайнеру, от профессиональных решений которого зависит степень воздействия выставочных коллекций на зрителя. Используя практически неограниченные возможности мультимедийного оборудования можно реализовывать самые смелые дизайн-проекты и идеи. Однако необходимо осознавать тот факт, что медиадизайнер [Розенсон, 2006] создает не просто красивый образ, решая эстетические, конструктивные и функциональные задачи. У дизайна есть еще воспитательная, образовательная, коммуникативная функции, определяющие общечеловеческий культурный уровень.

Мультимедийная культура имеет огромное влияние на все сферы деятельности современного общества за счет аудио и видео средств:

«Они самым непосредственным образом воздействуют на человека подменяя воспитание, формируя коллективное сознание и во многом изменяя формы организации поведения, манеру поведения и даже стиль жизни людей… …воздействуя на сознание, мультимедийная культура формирует новое мироощущение, миропонимание и мировоззрение, тем самым, заставляя смотреть на объективную реальность, бытие иначе, чем это делали люди XIX и даже XX века» [Елинер, 2008, с. 9].

Мультимедийная культура оказывая огромное влияние на аудиторию воспитывает у нее хороший вкус и музеи, как хранилища ценностей искусства, призваны в этом случае помочь в развитии и формировании данного качества, а для этого необходимо использовать все возможности мультимедиа.

Литература

Галлеев Б.М. Компьютер и искусство // Человек. 2001. № 4.

Елинер И.Г. Мультимедийная культура и современное общество. СПб: НППЛ «Родные просторы», 2008.

Лебедев А.В. Информационные технологии и современная музейная экспозиция // Российское экспертное обозрение. 2007. № 6 (23).

Мышева Т.П. Музейная педагогика в современном социокультурном образовательном контексте / под ред. Н.П.Рыжих. Таганрог: Изд-во Таганрог гос.пед.ин-та, 2008. 160 с.

Розенсон И.А. Основы теории дизайна: Учебник для вузов. СПб., Питер 2006.

References

Galleev, B.M. Computer and Art // Man. 2001. № 4.
Eliner, I.G. Multimedia culture and modern society. St. Petersburg: Native land, 2008.
Lebedev, A.V. Information technology and modern museum exhibition // Russian Expert Review. 2007. № 6 (23).
Mysheva, T.P. The museum pedagogy in the modern socio-cultural context of education / ed. N.P.Ryzhih. Taganrog: Publishing house of Taganrog State Pedagogical Institute, 2008. 160 p.
Rozenson, I.A. Fundamentals of design theory: Textbook for universities. St.Petersburg: Peter, 2006.