

Д. А. Ластовский

## МУЛЬТИМЕДИА ТЕХНОЛОГИИ В МУЗЕЙНО-ВЫСТАВОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Внедрение мультимедийных и интерактивных технологий в музейное пространство - тема, всё больше набирающая популярность. И как любая растущая отрасль, имеет ряд моментов, по поводу которых ведутся жаркие споры. Важно не увлекаться технологиями ради технологий, привлекать внимание, но не отвлекать посетителя от музейного предмета.

Музей, вставший на путь использования мультимедиа-технологий, не всегда оказывается доволен результатами этого выбора. В основном недовольство возникает из-за ошибок, которые проистекают из не совсем верного сценария применения мультимедиа, из-за восприятия технологических средств как самоцели, а не как инструмента. Среди основных ошибок, совершаемых при технологической модернизации музея, можно выделить следующие:

- приобретение музеем разрозненного оборудования без удобной системы управления;
- недостаточное внимание контенту, т.е. наполнению;
- визуальная дисгармония с экспозицией, несвязанность интерактивных мультимедийных инсталляций с общим художественным замыслом экспозиции.

Только при преодолении этих ошибок технологии могут действительно способствовать реализации поставленных музеем задач.

Безусловно, важно и соблюдение очень многих условий конкретной экспозиции: возраст основной аудитории, среднее количество посетителей, пространственные возможности залов, разные идеи для разных посетителей музея. Особенно важны такие факторы, как тип экспозиции и тип посещения.

В музеях с богатой, исторически ценной экспонатурой (в особенности это касается художественных музеев) внимание посетителя полностью сосредоточено на предмете. Главное, что может понадобиться посетителю (в отсутствие экскурсовода) - это дополнительная информация об экспонате. Вариант с мобильными приложениями может отвлекать внимание от предмета, возможно, более уместна будет либо электронная этикетка к предмету, либо, для более глубокого изучения, «зоны погружения», находящиеся в музее отдельно от экспозиции. Это комфортные автоматизированные рабочие места, красиво оформленные и содержащие в наглядной форме все предусмотренные методистами музея пласты информации об экспозиции - для заинтересованного посетителя, а также более игровой познавательный контент - для детской аудитории.

В научно-технических, познавательных музеях, в музейно-информационных центрах, напротив, использование интерактивных инсталляций непосредственно в экспозиции, может быть уместно и крайне увлекательно для посетителей.

Что касается типа посещения, то здесь сценарии интерактивных инсталляций могут различаться для группового, семейного и индивидуального посещения.

Экскурсионные группы во многих музеях России являются основными посетителями. В этом случае подходящими мультимедиа решениями могут стать отдельно выделенные кинозоны, интерактивные мультитач-столы с заданиями для всей группы, передвижные терминалы, лабиринты и т.д.

Говоря о семейном посещении с детьми, важно помнить о возможностях создания в музее экспозиционных зон (в том числе и с применением мультимедиа) «с высоты ребёнка», с возможностью интерактивного взаимодействия (потрогать, выдвинуть, открыть и т.д.).

Индивидуальному же посетителю зачастую приходится сталкиваться с проблемой «информационного одиночества» в музее. Если посетителю не к кому обратиться за получением интересующей информации, он либо ищет эту информацию потом в Интернете, либо забывает о своём вопросе. Но ведь в музей приходят не только за информацией, но и за подлинностью, за атмосферой. Поэтому у посетителя должна иметься возможность погрузиться в изучение предмета на территории музея. Помимо зон погружения не стоит забывать о таком важном средстве преподнесения информации, как аудиоинсталляции. Это не только привычные аудиогиды, но и стационарные наушники-аудиоэтикетки рядом с витриной или с объектом, погружающие посетителя в определённую эпоху/тему.

*Чем мультимедиа может помочь музею?*

При выполнении всех условий концептуальной обоснованности мультимедийных средств, их грамотном сочетании друг с другом и с экспозицией, технологии могут действительно помочь музею.

Во-первых, добавить в восприятие впечатление.

При общей информационной загруженности общества яркая подача информации об экспонате или музейной теме в виде авторских инсталляций с применением мультимедиа-технологий позволяет оставить в памяти больше впечатлений о предмете и в целом создать более заинтересованное ощущение от посещения музея.



**Рис. 1. Макет стоянки кочевников с аудио-сопровождением. СОИКМ им. П. В. Алабина.**



**Рис. 2. Видеомэппинг – проецирование изображения на фасад здания.**

Во-вторых, запоминающимся и наглядным образом показать те предметы, которые вживую показать невозможно. Есть масса экспонатов, которые сложно или невозможно показать посетителю в реальности (т.к. хранятся в фондах/ утеряны/слишком маленького или большого размера и т.д.). Здесь на помощь приходят видеомэппинг, голографические витрины, и другие инсталляции. То же касается и рассказа о процессах, которые невозможно смоделировать в условиях музейного пространства.

3) Донести в наглядной форме разную информацию для разной аудитории.

Профессиональный экскурсовод не будет одинаково вести рассказ для старшекласников и малышей, для профессионалов и любителей, для тех, кто пришёл в музей первый раз и тех, кто хочет услышать что-то новое. То же касается и мультимедийных инсталляций индивидуального использования. Каждый может выбрать себе тот контент, который наиболее соответствует его интересам.

4) Осуществлять коммуникацию с посетителем.

На входе в музей с помощью навигационных систем посетителю можно подсказать, где и какие экспонаты он может увидеть, в какие часы работает музей, и другую справочную информацию.

5) Представлять музей во внешнем мире.

Мультимедиа-инсталляции могут стать неплохим подспорьем в рекламном и маркетинговом продвижении музея. В конкуренции за посетителя музеи участвуют в различных культурных мероприятиях и мобильные выставочные комплексы помогают сделать это участие более ярким и полным.

Как видно, мультимедиа - это совсем не только «экраны и тач-панели», а разнообразный, яркий инструмент, который при умелом обращении обогатит музейную экспозицию, а самое главное, усилит интерес посетителя к теме экспозиции.

Остаётся добавить, что интерактивные инсталляции в музее - это лишь часть общей картины. Важно гармоничное сочетание многих элементов - мультимедиа, интерактив, свет, звуковое сопровождение, дизайн интерьера, инфографика - всё должно быть собрано в единую картину. И чтобы такая «единая картина» складывалась так, как нужно, требуется участие разных специалистов, а также экспертов со стороны музея. Тогда разрозненные исходные данные будут превращены в яркие музейные концепции, которые, в свою очередь, дадут жизнь обновлённой экспозиции в музее.

*Фильм «Из первых коллекций»*

В настоящее время образовательное, научно-популярное направление в различных сферах науки и культуры весьма востребовано. Интернет-порталы с видеороликами, в том числе и научно-популярными и образовательными, такие, как [www.youtube.com](http://www.youtube.com), привлекают все большее число пользователей.

В выставочном отделе музея им. П. В. Алабина фильм «Из первых коллекций» создавался как попытка донести до посетителя музея историю об экспонатах, выставленных на выставке. В каждой вещи содержится целая история: как ее создания, так и смежных событий. Так, например, медаль, созданная к открытию памятника императору Николаю I в 1859 г., побудила узнать историю создания самого памятника, гиря, изготовленная из каменной соли – лишь небольшая часть истории Илецкого соляного промысла.

Для создания фильма «Из первых коллекций» использовалась программа Movie Maker («Киностудия» для Windows 7), которая позволяет объединить в фильм статичные фотографии и видеоролики, архивные, или снятые, к примеру, на фотокамеру, добавить звуковую дорожку в формате .wav и .mp3. Ролик, который демонстрировался на выставке «Из первых коллекций», длился 16 минут.

До создания фильма к выставке «Из первых коллекций» автору статьи довелось выступить соавтором сценария к мультфильму «Nave Apertura. Год Германии в России» в 2013 г. Технологии этого

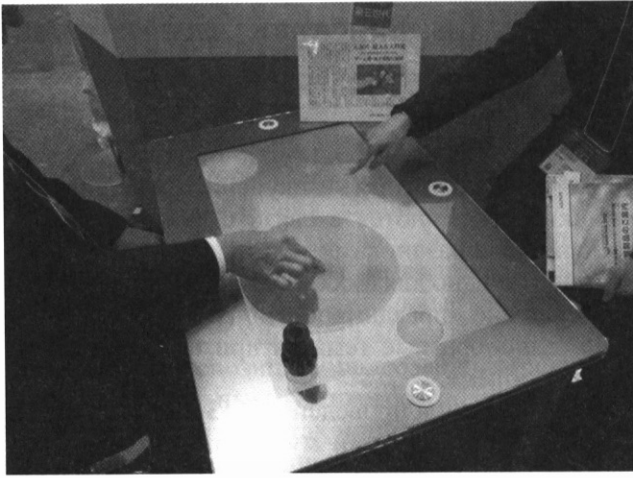


Рис. 4. Тач-панель.



Рис. 5. Кадр из анимационного фильма «Nave Apertura. Год Германии в России» (2014 г.)

мультфильма – Flash-анимация, с включением 3D фотографий экспонатов из коллекций СОИКМ им. П. В. Алабина.

Средства для создания видеороликов и записи звука становятся всё более доступными. При создании видеофильма «Из первых коллекций» использовались: внешняя звуковая карта Focusrite Scarlett 2i2, микрофон Shure PG48, программы для записи и обработки звука Ableton Live 9, Audacity и программа для создания видеороликов Movie Maker для Windows 7. Кроме того, существуют более распространенные аналоги среди звукозаписывающих программ, например, Fruity Loops или Cubase.

Внешние звуковые карты – самые доступные приборы для записи звука в память компьютера, их средняя цена от 4000 до 7000 рублей.

Таким образом, технологии создания образовательных, научно-популярных программ для музеев различных тематик становятся доступными практически для всех пользователей.

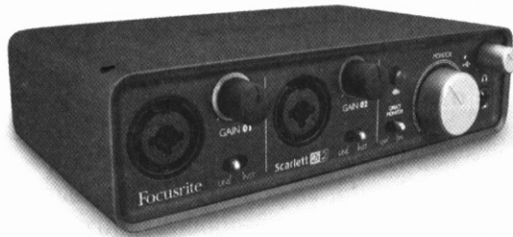


Рис. 6. Внешняя звуковая карта Focusrite Scarlett 2i2.



Рис. 7. Интерфейс программы видеомонтажа Movie Maker для Windows 7.