

References:

1. Alekseev P.K., Korotkova A.L. and Trofimov V.A.(2011) Fundamentals of Fine Arts. St. Petersburg, pp.70.
2. Zabashta V. (2009)The world through the eyes of the artist. Writing and arranging L. Zabashta / Vasily Zabashta. - K .: Book workshop. pp.192
3. Logvinenko G.M. (2010)Decorative composition. Moscow. pp.312.
4. Puchkov A.S., Triselev A.V. (2014) Still life work technique. Moscow. pp.160.
5. Rindin A.S.(2010) Painting. Theory and Practice. Odessa. pp.287. (in Ukrainian)
6. Senin V.P., Koval O.V.(2007) Pencil drawing school. Still life, landscape, portrait. Kharkov: Book club "Family Leisure Club". pp.112 . (in Ukrainian)

Тематика: Інші професійні науки

МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В СУЧАСНИХ МУЗЕЙНИХ ЗАКЛАДАХ

Поливода Д.В.

бакалавр спеціальності

029 Інформаційна, бібліотечна та архівна справа

освітня програма «Документознавство та інформаційна діяльність»

Вищий навчальний заклад Укоопспілки

«Полтавський університет економіки і торгівлі»

Оніпко Т.В.

д.і.н., професор кафедри

документознавства та інформаційної діяльності в економічних системах

Вищий навчальний заклад Укоопспілки

«Полтавський університет економіки і торгівлі»

Мультимедійні технології усе більше впроваджуються не лише у ділову сферу, але й і в культурний простір. Музейні заклади також прагнуть не відставати від прогресу. Нині модний тренд – суміщати мистецтво з атракціоном – тривалий час викликав критичні відгуки музейників усього світу. Проте мультимедійні технології, котрі ще декілька років назад в якості дослідного зразка проходили апробацію на тимчасових виставках, сьогодні все більше використовуються в постійних експозиціях.

На початку ХХ ст. французький учений Фелікс-Луї Реньо створив план енциклопедичного етнографічного архіву, який дуже нагадує сучасне бачення мультимедійних музеїв. В основі етнографічного музею Реньо за допомогою клацання перемикача можна було отримати доступ до текстів, аудіо-записів, динамічних та статистичних зображень. У 1901 р. музей Метрополітен (США) збирав сотні відвідувачів завдяки інтерактивному експонату, який давав можливість дистанційно перегортати сторінки книги. Модель традиційного музею як «сховища раритетів» постійно трансформується, включаючи нові методики щодо формування колекцій та їх соціального позиціонування.

Впровадження мультимедійних технологій передбачає: інформатизацію музейних колекцій; оцифрування музейних експонатів; поширення електронних колекцій та інформатизацію процесу інвентаризації. Мультимедійні технології дозволяють одночасно використовувати різні способи уявлення інформації: числа, текст, графіку, анімацію, відео й звук. Для тих поціновувачів мистецтва, які не в змозі багато подорожувати, вже давно існують віртуальні тури музеями різних країн. Оцифрування музейних експонатів та забезпечення до них доступу шляхом представлення в мережі Інтернет вирішує не лише проблему охоплення широкої глядацької аудиторії. Сенс проекту музейної культури полягає не в консервуванні джерел історичної інформації, їх вивченні чи презентації, а в комунікації. Віртуальний музей – не пам'ятник, а комунікаційне вогнище, яке забезпечує доступ кожній людині до нових територій знання, досвіду і вираження.

Електронне поширення музейних колекцій має відповідати новим викликам. Відповіддю цим викликам є створення та функціонування сайту

Joconde – порталу колекцій французьких музеїв. У червні 1992 р. Joconde була запущена в мережі Інтернет і з цього часу безкоштовно поширює свою інформацію серед Інтернет-користувачів. На сайті представлені 364 музеї-учасники проекту. Сайт Joconde містить такі рубрики: «Каталог», «Експерсії», «Професійний простір», «Музеї онлайн», «Новини», «Контакти». Зокрема, рубрика «Музеї онлайн» пропонує відбір світових музейних електронних ресурсів (баз даних, віртуальних експозицій, відомих сайтів). На сайті представлений блог Joconde, який має на меті сприяти обміну досвідом, думками між професійними музеєзнавцями та бути платформою французьких музеїв з проблем оцифрування колекцій, інформатизації інвентарних реєстрів.

Таким чином, сайт Joconde є прикладом організації інтегрованого інформаційно-комунікаційного простору, покликаного задовольнити як професійні потреби музеєзнавців, так і різноманітні запити громадськості [1].

Національна портретна галерея Вашингтона (США) за допомогою 3D-технологій вирішила проблему доторкання до музейних експонатів. Працівники галереї оцифрували декілька об'єктів: скелет мамонта, посмертну маску Авраама Лінкольна, літак братів Райт. Відповідно кожен бажаючий має можливість доторкнутися до бороди легендарного президента США, погладити мамонта або постукати по фюзеляжу першого в світі аероплана.

Британський музей у Лондоні перетворив щорічну акцію «Ніч у музеї» в унікальну віртуальну гру. Нині кожен бажаючий має можливість завантажити на GooglePlay або AppleStore спеціальний додаток «Секрет гробниці» і спробувати пройти заданий маршрут, відповівши на низку питань. Переможцю випадає унікальний шанс провести реальну ніч серед мумій у Єгипетській залі музею. Разом з тим Британський музей запровадив пряму трансляцію з виставки «Життя і смерть в Помпеях». Трансляція була влаштована у крупних кінотеатрах Великобританії, оснащених новими аудіо- та відео-системами.

Датський національний музей в м. Хельсінгер дозволяє своїм відвідувачам зануритися у морську безодню, так як одинадцять проєкторів створюють

гігантську панорамну проекцію, завдяки чому виникає відчуття реального перебування у відкритому океані.

Музей природничих наук MUSE в італійському місті Тренто придбав спеціальний мультимедіатунель із відео-проекціями та об'ємним звуком. Тунель створює для відвідувачів ілюзію польоту над Альпами і спуску сніжною трасою. Ще одна новинка – це інтерактивний глобус – копія Землі, якою вона видається із космосу. Спеціальна програма у режимі онлайн відтворює рух атмосферних мас, океанів і континентів, зміни клімату тощо.

Музей Квінсленда (Австралія) випустив мобільний додаток, який має опис 550 видів австралійської фауни. Крім кольорових фотографій та довідкового опису тварини, додаток забезпечений інформацією про ареал проживання або загрозу вимирання певного виду. У Національному музеї Австралії інтерактивні екскурсії проводять роботи-шахісти – Каспаров і Честер. До того ж ця екскурсія доступна з будь-якої точки земного шару. Все, що потрібно користувачеві, – це вихід в Інтернет, веб-камера і мікрофон.

У музеї м. Стелленбош (Південно-Африканська Республіка) відвідувачі за декілька секунд можуть опинитися у машині часу. Якщо повернути круглу ручку за часовою стрілкою, то опинишся у майбутньому, а якщо проти – у минулому. На 4-метровому екрані з'являється зображення вибраної відвідувачем епохи із розповіддю на мовах: африканс, кхоса чи англійському [2].

У музеях світу нині активно використовуються інтерактивні дисплеї і столи, які дозволяють відвідувачу самостійно вибирати контент для перегляду або прослуховування. Інформаційні кіоски – сенсорний дисплей із комп'ютером максимально швидко видає необхідну довідкову інформацію про музей та його колекції. Також музеї пропонують своїм відвідувачам погортати інтерактивну книгу, на сторінках якого оживає історія того чи іншого міста.

Усвідомлення потреб модернізації дає імпульс до пошуку нових технологій з метою розгорнутої інформації про музейні експонати, а також розширення взаємодії із відвідувачами. Сьогодні найбільш поширеними інноваціями стають різноманітні додатки для смартфонів. «DailyArt» – це

програма для Android пристрою. За її допомогою користувач щоденно отримує зображення одного з шедеврів мистецтва з історією його створення. Професійні мистецтвознавці спеціально для цього проекту готують ексклюзивні статті та інтерв'ю з художниками і кураторами музеїв.

Також існує тенденція до виходу екскурсій за межі музейного простору. За допомогою GPS-систем виставки перетворюються у своєрідний квест. Подібні маршрути розроблені для самостійних екскурсій у музеях. Відвідувачі позначають експонати, які бажають побачити, а музейні GPS-системи прокладають тематичні маршрути. Так, урахувавши усі цільові аудиторії, Музей модерного мистецтва (MoMA) у Нью-Йорку запропонував аудіо-тур, створений дітьми, де кожний витвір мистецтва аналізують експерти у віці 3–10 років.

Звісно, усі ці системи передбачають наявність у відвідувачів смартфонів і високошвидкісного Wi-Fi в музеї. Тому в деяких старих приміщеннях музеїв це перетворюється на проблему. Наприклад, у Луврі інтер'єри оздоблені золотом, і тому в певних точках Wi-Fi-сигнали відсутні. Подібна проблема притаманна і воєнно-історичним музеям, розміщених у бетонних бункерах.

Сенсорні екрани – це поширена нині технологія у музейній практиці. Крім розгорнутих коментарів до експонатів вони можуть містити функцію максимального наближення деталей роботи, 3-D анімацію, можливість переглянути різні живописні шари і рентгенівські знімки. Іноді декілька екранів об'єднуються у відео-стіни і «розумні вказівні знаки» – цифрові центри орієнтації. У деяких спеціально створених віртуальних студіях відвідувачі можуть проектувати власні зображення на скульптури або твори мистецтва. У сучасних музеях на інформаційних табличках, крім загальних даних, розміщують і QR-коди. Іноді експозиції доповнюють TouchPad, за допомогою яких відвідувачі можуть поспілкуватися з автором в Twitter [3].

Нині актуальною проблемою для України є недостатнє використання її історико-культурного потенціалу. Із загальної кількості більше ніж 12 млн. нерухомих пам'яток історії та культури через недостатність експозиційних площ представлено лише 12% предметів основного фонду. Вирішити проблему

забезпечення доступу широкої аудиторії до якомога більшої кількості культурних цінностей можливо, зокрема, за рахунок інформатизації музейної справи, створення електронних колекцій музеїв [4].

Проте деякі експерти музейної справи висловлюють занепокоєність тим, що мультимедійні технології зітруть межу між музеєм, розважальними тематичними парками і торговельними комплексами. Вони попереджають про «Діснеїфікацію музеїв», оскільки музеї та художні виставки перетворюються в майданчики для PR-компаній тієї чи іншої технології. З огляду на це існує побоювання, що ефект мультимедійного доступу до музею вплине на зменшення реальної кількості відвідувачів.

Список літератури:

1. Іванюта І.В., Організація музейної справи у Франції та її досвід для України / І.В. Іванюта, Т.І. Шпарага [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://geopolitika.crimea.edu/arhiv/2014/tom10-v-2/0100ivanyuta.pdf>.

2. Высокие технологии в современных музеях [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.culture.ru/materials/50729/vysokie-tekhnologii-v-sovremennykh-muzeyakh>

3. Романуха Л. Новые технологии в музеях / Л. Романуха [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://artukraine.com.ua/a/novye-tehnologii-v-muzeyah/#.XcgBedIzbcx>

4. Жуковська А. Музеї в мережі: нові методи, нові відвідувачі / А. Жуковська [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.bsmu.edu.ua/uk/news/digest/6711-muzei-v-merezhi-novi-metodi-novi-vidviduvachi>.