

О. А. Петрова – магистрант кафедры моделирования вычислительных и электронных систем
В. С. Павлов (канд. техн. наук, доц.) – научный руководитель

МУЛЬТИМЕДИА ИНФРАСТРУКТУРА В МУЗЕЯХ САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

Целью данного сообщения является обзор опыта использования мультимедиа технологий в выставочной и образовательной деятельности музеев Санкт-Петербурга.

В наше время бурного развития информационных технологий музеям очень важно занять активную позицию в области внедрения цифровых систем представления информации посетителям, и петербургские музеи активно ищут решения связанные с использованием мультимедиа технологий в музейном пространстве.

Заинтересованность музеев в привлечении посетителей поспособствовала поиску новых форм использования мультимедиа технологий в работе. Сегодня многие петербургские музеи достигли той стадии, когда партнерство учреждений культуры и компьютерных фирм становится по-настоящему эффективным.

Актуальность и привлекательность этой тенденции объясняется тем, что большинство людей, посещающих классический музей, Чувствуют себя там сторонними наблюдателями, и их визит проходит в молчании и пассивном созерцании экспонатов и мелких этикеток с подписями.

Традиционный выход из положения - экскурсовод, способный несколько скрасить пребывание человека в музее, если, конечно, он рассказывает интересные вещи, а в многочисленной группе каждому хорошо слышно и видно.

Преодолеть барьер между экспонатами и посетителем помогли современные музейные технологии. Они предоставляют возможность взаимодействовать с экспонатами, самостоятельно получать о каждом из них информацию и строить собственный план перемещения по музею. Мультимедийные инсталляции с каждым годом все шире используются и привлекают все большую публику. Эти новые компьютерные системы можно рассматривать как современный уровень подачи информации посетителю, обеспечивающие быстрый и удобный поиск, предоставление большого объема информации, возможность одновременной подачи различных типов информации, показ никогда не выставляемых произведений, к примеру, из-за ограниченного выставочного пространства.

Мультимедиа обеспечивает:

- свободу выбора для посетителя (ИНТЕРАКТИВНОСТЬ);
- вовлечение посетителя в игру, активное участие в выставке;
- показ явлений и процессов, которые трудно наблюдать в реальной жизни;
- ориентацию в музейном пространстве.

Мультимедиа проекты на музейную тематику ассоциируются в нашем сознании, главным образом, с CD-ROM, представляющими музей в целом или отдельные коллекции и выставки, однако, на сегодняшний день накоплен большой опыт реализации различных проектов культурно-просветительского характера. Для создания неповторимого пространства используются мультимедийные технологии, которые могут дополнять имеющиеся экспонаты или выступать в качестве основных объектов музейного пространства.

Мир водной стихии удалось создать в музейном комплексе «Вселенная воды» ГУП «Водоканал Петербурга». Показать воду во всем ее многообразии, движении, изменчивости и непредсказуемости позволили мультимедиа технологии, составляющие основу экспозиции. В выставочном зале все течет и меняется, вода предстает перед зрителем в своей первозданной силе и красоте. Это действительно вселенная, которой правят облака, льды и мировой океан.

Особая атмосфера в музее – важнейший фактор для привлечения публики и превращения посетителей в постоянных гостей экспозиции. Гармоничное сочетание звука, света и видео это все, что нужно для воздействия на эмоции человека и превращения выставочного зала в особый мир искусства, природы или знаний.

Экспозиция Музея Ельцина в Екатеринбурге, представлена личными вещами первого президента России, его фотографиями, публикациями и оснащена средствами отображения видеoinформации – че-

тырмья плазменными панелями в основной части музея, а также информационными киосками, которые позволяют быстро получить более подробную информацию о каждом экспонате.

Сенсорные киоски, исполняющие роль электронного консультанта или справочно-информационной системы, широко используются в петербургских музеях и стали наиболее часто оказываемой услугой компьютерных фирм музеям города. Самостоятельно взаимодействовать с контентом удобнее и интереснее. По такому музею можно передвигаться даже без экскурсовода, то есть в собственном ритме.

Такие мультимедийные системы обеспечивают посетителя ясными и яркими рассказами по выбранным темам с использованием аудио-визуальной информации, которая улучшает понимание идеи выставки и экспонатов:

- простым методом взаимодействия посетителя и компьютерной системы с учетом обеспечения прекрасного качества изображения и удобных поисковых возможностей, разработкой простого пользовательского интерфейса;

- дополнительными ассоциативными материалами, отображающими данное явление, направление в искусстве, например, Русский музей проводил выставку «Символизм в русском искусстве». Компьютерная программа, разработанная для этой выставки, включала материал и по поэтам серебряного века с озвучиванием стихов, и фотоальбом, состоящий из фотографий того времени с целью «погрузить» посетителя в соответствующую эпоху;

- отпечатанными материалами отобранной посетителем информации, включающей страницы с иллюстрациями, которые могут служить мини путеводителем по экспозиции или выставке.

Однако при исследовании этого приложения были установлены и недостатки его использования, а так же возможные проблемы:

- нежелательное внедрение компьютерной техники в экспозиционное пространство.
- перегруженность (посетители «оккупируют» киоск на долгое время. Особенно это мешает, если киоск находится у входа на экспозицию).

Последнее объясняется уровнем компьютерной грамотности посетителей и тем, что среди неорганизованных посетителей музея 70% пенсионеров. Киоски часто не успевают оказать информационную помощь всем желающим. Государственные музеи не в состоянии профинансировать покупку достаточного количества киосков, для того чтобы каждый посетитель имел возможность воспользоваться этим устройством, не ограничивая себя во времени. Так как это происходит в других странах, где такие киоски даже снабжены удобными сидениями, т.к. рассчитаны на длительное время работы за ними. Выходом из такого положения было бы использование мультимедиа инфраструктуры с мобильным доступом. Современное программное обеспечение дает возможности для реализации этого проекта. В настоящее время все больше людей переходят на использование мобильных телефонов, обладающих широкими возможностями. Доступ с персонального телефона к трансляции, ведущейся на информационных киосках смог бы стать личной альтернативой этой системе. Ко всем уже существующим плюсам информационных киосков добавляется независимое передвижение по музейному пространству следуя своему неотступному гиду.

В целом, музейная практика Санкт-Петербурга дает много примеров удачного использования компьютерных технологий. Не случайно, что организации, отвечающие за имиджевую рекламу города, культурный туризм, а также система образования города проявляют повышенный интерес к появлению новых проектов, в которых реализуется информационный, художественный и образовательный потенциал ведущих городских музеев. Это позволяет надеяться, что может появиться постоянный спрос на тиражирование музейных разработок, а значит, создание новых мультимедиа-проектов получит мощный дополнительный стимул. Важно, чтобы опыт, накопленный в Петербурге, помог с наименьшими издержками создать этот рыночный механизм поддержки учреждений культуры.

Библиографический список

1. www.rusmuseum.ru
2. www.conf.cpic.ru
3. www.infostudio.ru
4. www.artinfo.ru