

5. Костылев С.В. Art management as administrative system of broadcast of art values // Журнал Сибирского Федерального университета. Серия: гуманитарные науки. 2015. Т. 8. № 8. С 1611-1624
6. Петрушин, В.И. Музыкальная психотерапия: теория и практика : учебное пособие / В.И. Петрушин. - Москва : Владос, 2000. - 176 с.
7. В. И. Петрушин. Связь музыкальной терапии с концепциями ведущих психотерапевтических школ. // Психотерапия № 2, 2006.

© Б.О. Монгуш, 2018

УДК 711.01.745

К.А. Савин

преподаватель кафедры дизайна среды
Луганская государственная
академия культуры и искусств им. М. Матусовского

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОРГАНИЗАЦИИ МУЗЕЙНОГО ПРОСТРАНСТВА

Музейные экспозиции и запасники сохраняют для потомков ценные артефакты, имеющие историческую, художественную ценность. Сотрудники системно и всесторонне изучают их, затем вписывают в историческую, контекстную канву. В таком обрамлении экспонат "оживает", он уже является частью определенного среза истории.

Посещаемость музеев зависит от двух главных составляющих: содержания экспозиции и способов её преподнесения. Чем интересней организована экспозиция, тем привлекательней она для людей. Цифровые технологии нашего времени значительно расширили диапазон возможностей. С их помощью значительно глубже, содержательно и эффектно представлена экспозиция. Прорабатывая её концепцию, необходимо учитывать ряд факторов:

1. Возрастную категорию аудитории. Восприятия материала детьми значительно отличается от взрослых. Кроме того располагать гаджеты необходимо таким образом, чтобы до него мог дотянуться и ребёнок.

2. Количественный состав посетителей. Экскурсионный курс для групп носит общий ознакомительный характер. В доступной форме доносится информация для разновозрастного состава групп. В то время как, к примеру, для студентов, изучающих какую-либо дисциплину, связанную с музейной экспозицией нужен углублённый подход.

3. Уровень подготовленности посетителей, группы тоже отличаются. Так туристы, которые совершают турне, скорее расположены к осмотру, общими знакомством с экспозицией. Студенты, выпускники колледжей должны детально изучить отдельные материалы для будущих выпускных дипломных проектов.

4. Научные сотрудники, которые посещают музей с целью изучения материала, нуждается в глубоком погружении в тему. Возможно, им понадобятся не только материалы экспозиции, но они заинтересованы ознакомиться с артефактами, которые находятся в запасниках.

5. Ознакомление с экспонатами индивидуально, с экскурсоводами отличаются. Необходимо создать условия для изучения экспозиции в каждой конкретной ситуации.

Таким образом, можно акцентировать внимание на том, что прежде чем внедрять элементы интерактивных технологий, необходимо продумать всё концепцию экспозиции с учётом данных факторов.

Ведущие музеи мира уже давно начали использовать элементами цифрового обслуживания экспозиций. Среди них есть такие, какие стали уже привычными, и инновационные. [1, с. 67]

Среди них:

1. Уже знакомая многим аудиоинсталляция. Каждый экспонат укомплектован наушниками. Посетитель может в индивидуальном порядке прослушать всё информацию о данном музейном объекте.

2. Интерактивные дисплеи, столы, книги стали уже привычными для большинства музеев (к примеру, Историческом музеев Екатеринбурга).

3. Специализированные "экспозиционные зоны". Они представляют собой удобно оборудованные места, где можно прослушать, просмотреть курс лекций по той или иной тематике, с использованием материалов экспозиции. Дети гораздо лучше усваивают информацию, представленную в наглядной форме.

4. Большие цифровые мониторы (Музей искусств Кливленда), где собраны и представлены все экспонаты. Можно предварительно выбрать те из них, с которыми предполагают или хотели бы ознакомиться посетители, с подробным маршрутизатором по залам.

5. Не только у детей, но зачастую и у взрослого человека возникает естественное желание потрогать экспонат, притронуться к "вечному". Сейчас в отдельных музеях мира, где используются передовые интерактивные технологии, изготавливают 3D копии отдельных экспонатов. Понятно, что это кропотливая и сложная работа, требующая соответствующего финансирования. Но именно эти копии экспонатов больше всего привлекают посетителя, особенно детей (Шведский музей Срединноморья).

6. Следующим шагом в организации "экспозиционных зон", стала организация атмосферы "погружения" с использованием голограммных изображений с аудиовизуальным воспроизведением атмосферы конкретного исторического среза. Такого рода "погружения" приближены к компьютерным играм, где посетитель может частично стать участником исторических событий (музей польских евреев в Варшаве).

7. Тоннели, движущиеся инсталляции чаще используют для музеев, изучающих флору и фауну. Благодаря чему можно погрузиться в пучину океана (комплекс в СПб "Вселенская Вода").

8. Своеобразные "машины времени", где оборудуются целые залы с огромными дисплеями. Задавая временные и тематические параметры, посетитель буквально в течение нескольких секунд попадает в выбранное историческое время с привязкой к экспонатам музея (ЮАР, музей Стелленбоз).

9. Электронные браслеты выдаются каждому посетителю. В автоматическом режиме осуществляют возможность прохода через турникеты различных залов и экспозиций. По мере движения человека активируются интерактивные информационные стенды. Сведения с них фиксируются и сбрасываются на файлы, которые потом отправляются посетителю на электронный адрес посетителя (Великобритания, Музей истории войны в г.Ирп).

Финансирование подобных проектов большей частью осуществляется государством, муниципальными органами. Зачастую привлекают средства благотворительных

фондов и частных лиц. Самостоятельно музеям "поднять" и внедрить сложные интерактивные технологии сложно. Но их применение приводит к повышению посещаемости. Кроме того возрастает просветительская, познавательная роль подобных, можно их смело назвать, "культурными центрами".

Внедрение интерактивных технологий сложный и трудоёмкий процесс. Необходимо обработать, перенести на электронные носители огромный пласт информации, обработать и адаптировать её. Для решения этих задач создаётся специальные программы. Чем выше уровень технологий, тем сложнее ими управлять. Поэтому комплексный подход к организации экспозиции, переведения материала её в электронный формат и управление из общего центра обеспечивают максимальный эффект. [3, с.18]

Применение цифровых технологий расширяет диапазон возможностей музеев. Они становятся не только экспозицией артефактов, но и новыми просветительскими, общеобразовательными центрами. Интерактивные технологии делают экспозиции более зрелищными, запоминающимися. Музей становится образовательным центром наглядно демонстрирующей трансформацию эстетических вкусов в искусстве, развитию истории стран и народов, естественных наук. [2, с.18] Демонстрируют биологическую эволюцию животного и человеческого вида.

Посещаемость музеев возрастает в разы, так как эффект зрелищности интерактивных технологий, доступность восприятия материалов привлекают не только туристов, интересующихся людей. Они становятся местом паломничества организованных групп студентов, школьников. Следует отметить, что имидж городов, где функционируют такие музеи, приобретают дополнительные преференции.

Список литературы

1. История техники и музейное дело. Выпуск 2. - М.: Новая школа, 2002. - 256с.
2. Консервация и реставрация памятников истории и культуры. Экспресс - информация // Проблемы безопасности музеев, музейных и библиотечных фондов. Вып.1. - М.: Российская государственная библиотека, 1994. - 40с.
3. Музеи: Высокие технологии в современных музеях URL: <http://blog.vector.education/posts/polnoe-pogruzhenie-art-rezidentsii-dlya-hudozhnikov-i-arhitektorov> (дата обращения: 20.04.2018).

© **К.А. Савин, 2018**