

# Мультимедийные технологии в музее

Студент: Пустолякова М.В.

Преподаватель: Иванов В.В.

## Виды мультимедиа:

**Линейное мультимедиа** – простейшая форма представления множества элементов мультимедиа, когда пользователь может выполнять только пассивный просмотр элементов мультимедиа, а последовательность просмотра элементов мультимедиа определяется сценарием.

**Не линейное (интерактивное) мультимедиа** – форма представления множества элементов мультимедиа, при которой пользователю предоставлена возможность выбора и управления элементами в режиме диалога, то есть мультимедиа становится не линейным и интерактивным.

**Гипермедиа** – интерактивное мультимедиа, при котором пользователю предоставляется структура связанных элементов мультимедиа, которые он может последовательно выбирать, то есть это расширение понятия гипертекст на мультимедийные виды организации структур записи данных.

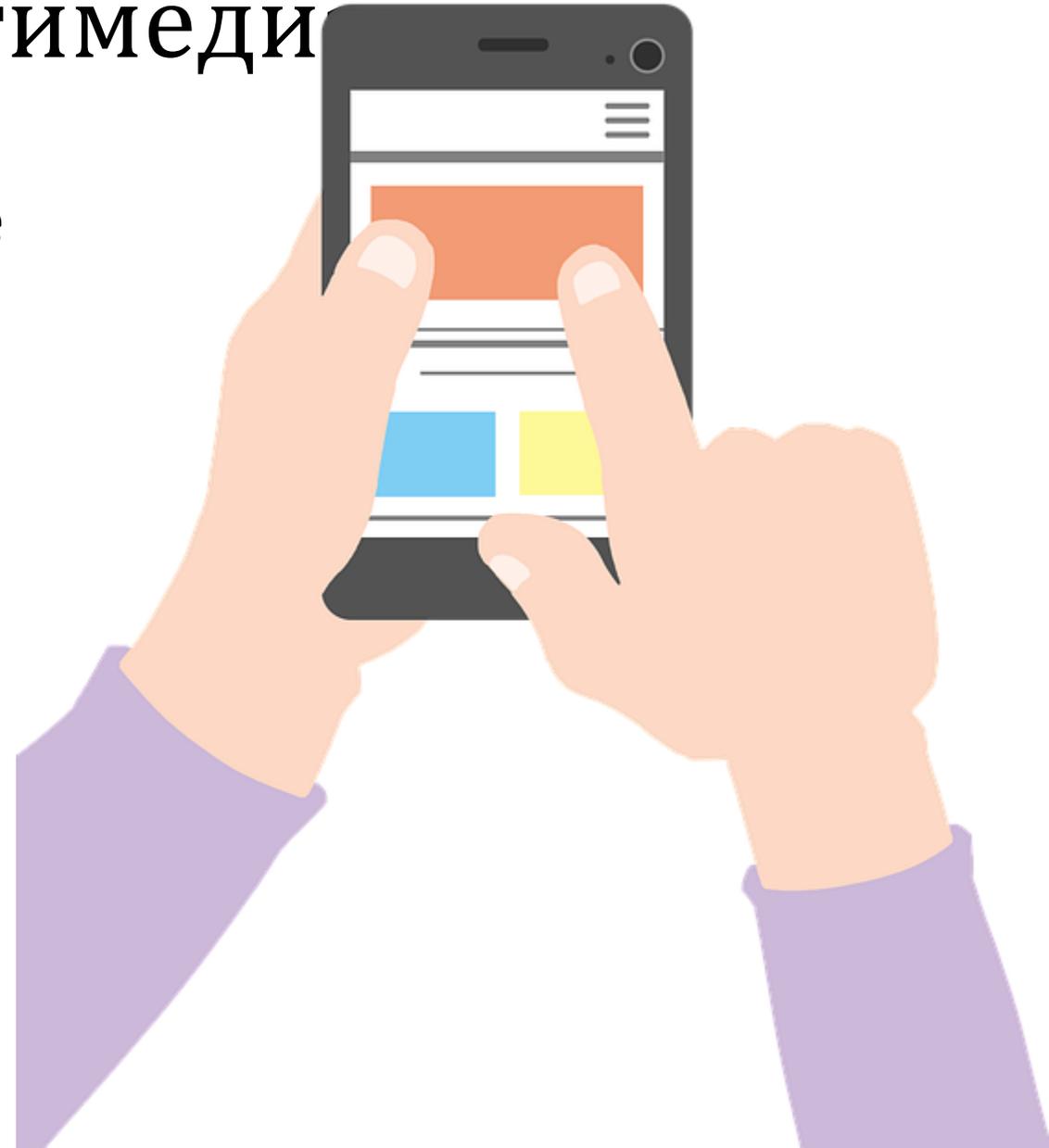
**«Реальное / живое видео»** - характеристика системы мультимедиа с точки зрения ее способности работать в реальном времени.

- Применение интерактивных технологий в сфере культуры - тема спорная.
- Существует мнение, что это тренд последнего десятилетия.
- Противоположное мнение, о том, что нарушать элитарную культуру современными технологиями - табу.



# Основные черты мультимедиа

- Хранение данных в цифровой форме
- Мультикомпонентность
- Интерактивность



# Как это может проявляться в рамках музея?

- Хранение данных в цифровой форме может осуществляться в качестве дополнения к остальным выставочным образцам, это может применяться, для усиления эффекта воздействия на потребителя в рамках образовательной функции.
- В рамках документационной функции данные должны быть продублированы на электронных носителях.
- В условиях ограничительных мер имеет место «виртуальный музей», когда при помощи 3D или видеопанорамы можно просмотреть основные выставочные экспозиции в интернете.

• Пример: Эйдотека Росфото <https://eidotheque.ru/>

(музейная система хранения и доступа к мультимедийному контенту) в рамках документационной функции.

В рамках образовательной функции мы можем привести пример, когда на экспозициях, посвященных войне, картины проецируют на стену в увеличенном виде.

# Мультикомпонентность

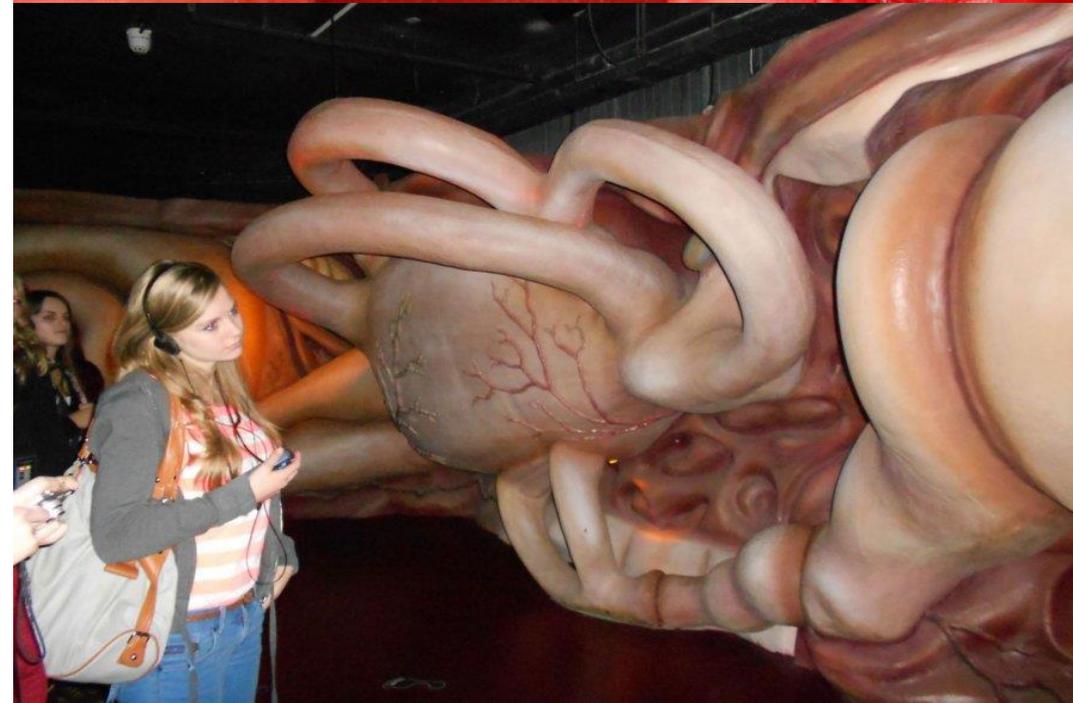
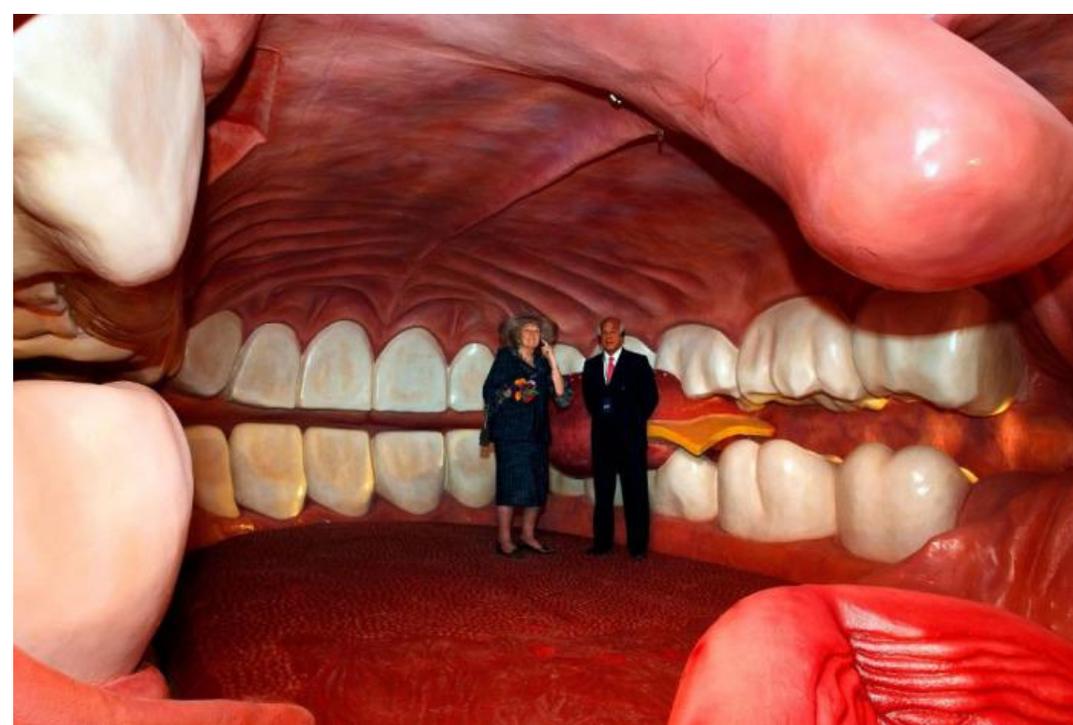
- Один из самых ярких примеров использования мультикомпонентности в музейном пространстве – это Визит-центр НП «Кисловодский»
- Где экспонаты можно не только увидеть и услышать, но и даже понюхать.



# Интерактивность

- **Интерактивность** музейная, технология, предполагающая активное участие аудитории музейной в процессе коммуникации музейной с целью обретения личного опыта для лучшего освоения музейного пространства. Осуществляется путём создания особой интерактивной среды (экспозиция музейная или интерактивные зоны).
- Так же, под интерактивностью может пониматься взаимодействие с экскурсантом.

Пример: Музей человеческого тела CORPUS Лейден, Нидерланды



# Какие задачи решает применение мультимедийных технологий?

- ✓ Дать дополнительную информацию об экспозиции;
- ✓ Расширить границы восприятия за счёт создания эмоциональных и визуальных образов;
- ✓ Показать те предметы, которые вживую показать невозможно;
- ✓ Донести разную информацию для разной аудитории.

# Какие возможности получает музейное пространство используя мультимедийные технологии?

- Обеспечение сохранности музейного собрания;
- Широкий доступ для проведения научных исследований;
- Информационная поддержка основной экспозиции, получение дополнительной и более расширенной информации о предметах экспонирования;
- Популяризация коллекции музея с целью привлечения посетителей и знакомство с коллекцией тех, кто физически не может посетить музей (например, живет в отдалении);
- Предоставление доступа к музейной коллекции людям с ограниченными возможностями здоровья.

# Модели взаимодействия экспозиции и цифровых технологий с посетителями

- ✓ вспомогательная роль при интерпретации экспозиции (информационные киоски, столы, экраны),
- ✓ цифровая технология сама выступает в качестве музейного предмета (интерактивные экспонаты, видеоряд).

## Классификация посетителей музея по Джону Фальку:



**Ищущие впечатления /  
интересного опыта**



**Ищущие «подзарядки»**



**Искатели / исследователи**

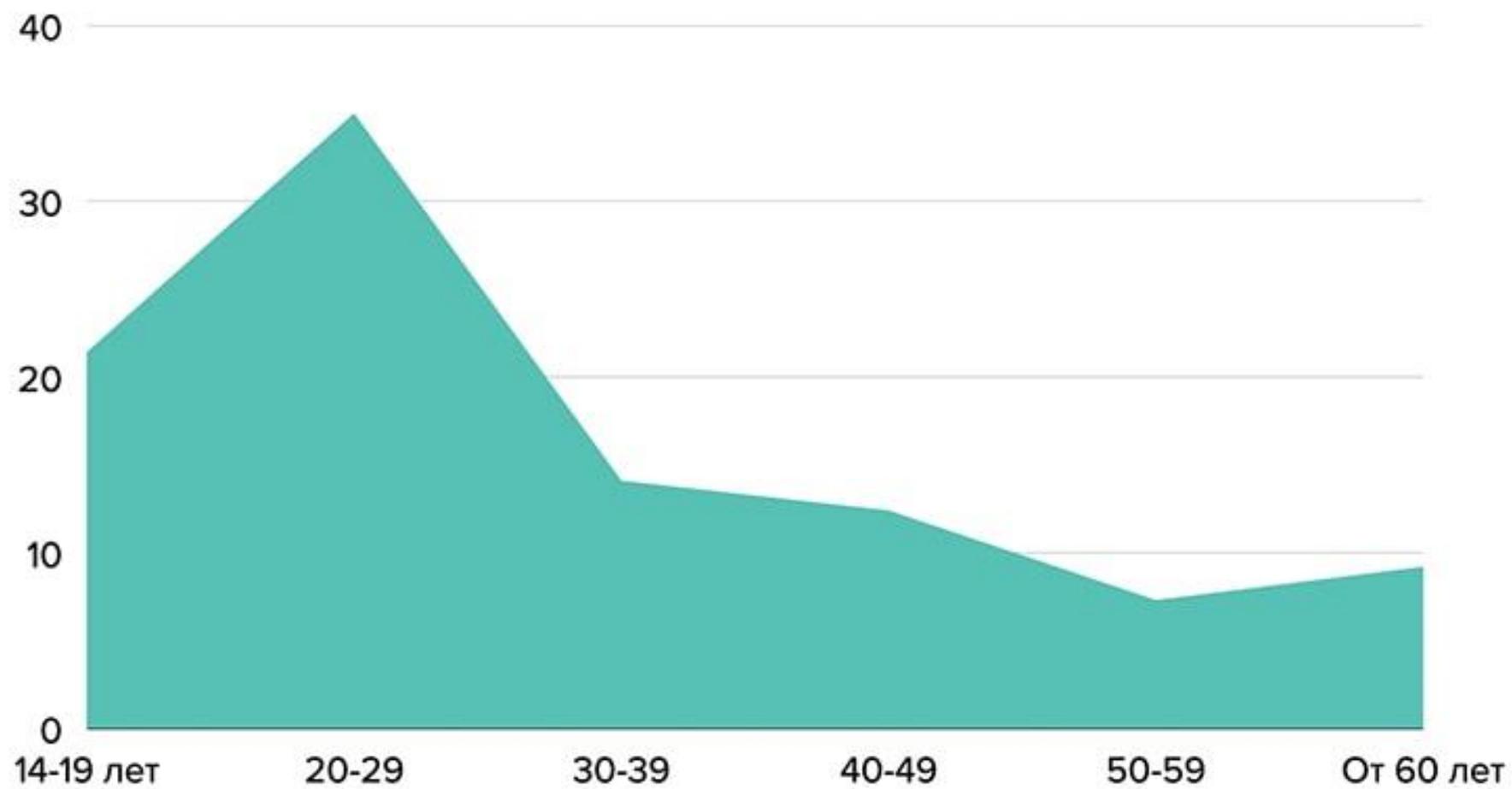


**Проводники**



**Профессионалы /  
увлеченные**

## Тенденция омоложения аудитории музеев



# Аргументы «против» мультимедиа в музеях:

- Зависимость от источников энергии
- Большие финансовые вложения
- Необходимость обучения персонала
- Роботизация человеческого труда

# Источники:

1. Зайцев, В.С. Мультимедийные технологии в образовании : современный дискурс / В.С. Зайцев. – Челябинск : Издательство ЗАО «Библиотека А.Миллера», 2018. – 30 с.
2. Баруткина Л. П. Мультимедиа в современной музейной экспозиции //Вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры. – 2011. – №. 4.
3. Drotner K. et al. The Routledge handbook of museums, media and communication. – Taylor & Francis, 2019. – С. 358.

Изображения: Pixabay, Администрация г. Кисловодска,  
<https://culture.wikireading.ru/>