

ПРАВИТЕЛЬСТВО РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ «САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ» (СПбГУ)
Институт истории

Руководитель магистерской программы
«История искусств»
доктор искусствоведения, доцент
Дмитриева Анна Алексеевна

Председатель ГАК
доктор искусствоведения, ведущий научный
сотрудник отдела Новейших течений ГРМ
Карасик Ирина Нисоновна

**МЕТОДЫ ПОПУЛЯРИЗАЦИИ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ИСКУССТВА ПОСРЕДСТВОМ
СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ МЕДИА- И ВИДЕОЭКСПОЗИЦИИ**

Диссертация

на соискание степени магистра по направлению 50.04.03 «История искусств»
магистерская программа – История западноевропейского искусства

Выполнила
студентка
Лычко М. А.
_____ (подпись)

Рецензент:
доктор искусствоведения,
заведующая сектором эстетического
воспитания Методического отдела
Государственного Русского музея
Туминская Ольга Анатольевна

Научный руководитель:
доктор искусствоведения,
доцент кафедры истории
западноевропейского искусства
Института Истории
Власов Виктор Георгиевич

Работа представлена в комиссию
« ___ » _____ 2016г.
Секретарь комиссии:
Фадеева Людмила Петровна

Санкт-Петербург

2016

Содержание

Введение	3
Глава 1. Изобразительное искусство и современные информационные технологии	7
1.1. Основные определения и классификация современных методов популяризации произведений искусства	7
1.2. Аудиогиды, как одна из новых форм проведения экскурсий и представления произведений изобразительного искусства.....	13
1.3. Медиа-экраны, видео-экспозиции и инсталляции в музейных пространствах	21
1.4 Мобильные и интернет приложения	25
Выводы 1 Главы.....	29
Глава 2. Произведения искусства в современном экспозиционном и коммуникационном пространстве.....	30
2.1. Опыт мировых музеев – «искусство без искусства» и тенденции использования медиа-инструментов в современном искусстве.....	30
2.2 Мультимедиа в музее – вспомогательный инструмент или самостоятельный объект искусства.....	40
2.3. Альтернативные способы экспозиции произведений искусства на примере выставок «Ожившие полотна» Ван Гога, «От Моне до Сезанна. Французские импрессионисты», «Рерих – живые полотна»	48
Выводы 2 Главы.....	56
Глава 3. Стратегия выбора медиа средств популяризации искусства и создание оборудования для передвижной выставки.....	57
3.1. Зависимость выбора средств технологического оснащения музеев от целей и средств организации выставки	57
3.2. Разработка плана для передвижных выставок.....	61
Выводы 3 Главы.....	68
Заключение.....	69
Список использованной литературы	72
Приложения.....	75

Введение

На современном этапе развития историко-культурные процессы в России происходят на фоне общей смены исторической и искусствоведческой парадигмы, которые существенно влияют на развитие культуры, искусства, образования и других сфер общества. Взаимосвязь искусства и всей культурной сферы обусловлена сменяемостью общей картины художественного мира. В связи с этим появляются новые формы и возможности для создания произведений искусства, такие как различные арт-проекты, направленные на реализацию разнообразных творческих интенций деятелей искусства.

Так, в условиях интенсивно развивающихся компьютерных технологий и технологических разработок в культурной сфере и выставочной деятельности, специалистам, связанным с экспонированием произведений искусства, приходится сталкиваться с необходимостью приспособливаться под новые условия представления предметов изобразительного искусства. Изменившаяся историко-искусствоведческая ситуация и увеличение роли информации в общественной жизни способствует возникновению условий, в которых цифровые медиа являются новым инструментом для привлечения новых посетителей и увеличения аудитории музеев.

Идеальной является ситуация, когда у владельцев выставочных центров есть возможность вложения финансовых средств в современное и новейшее техническое обеспечение выставочных пространств. Но в реалиях современной жизни финансовые возможности, а соответственно и перечень инструментов, которые могут быть использованы в пространстве выставочных галерей и музеев оказываются ограниченными.

Таким образом, и у владельцев и организаторов выставок появляется первостепенная задача — эффективное использования выделенных средств на создание единого выставочного пространства. Данная задача позволяет достичь

основную цель — это привлечение и заинтересованность публики, представленными произведениями искусства.

Несмотря на интенсивные научно-практические исследования и разработки в сфере организации выставочного пространства, постоянное появление новых проектов и их организации (например, подбор универсального оборудования для различных видов выставок), вопрос организации выставок в современных условиях требует дополнительной проработки и корректировки с учетом новейших средств. Именно это и обуславливает актуальность данной темы.

В современных условиях постоянно появляются новые разработки и исследования в сфере инструментов популяризации искусства, и работа над усовершенствованием этих средств также не стоит на месте. Однако, ввиду того, что сама тема возникновения медиа средств еще достаточно нова, ее историография пока не получила специального фундаментального и всестороннего исследования. В силу этих обстоятельств данная работа включает ряд источников, позволяющих взглянуть на проблему популяризации произведений искусства с разных точек зрения и рассматривающих фрагментарно каждый аспект темы.

Целью данной работы является анализ новейших методов популяризации произведений искусства с помощью современных цифровых технологий.

Для достижения указанной цели поставлены следующие **задачи**:

- рассмотреть основные определения способов популяризации произведений искусства;
- провести сравнительный анализ наиболее часто используемых методов;
- изучить существующие технологические разработки с целью осмысленного решения прикладных задач в данной области;

- провести сравнительный анализ существующих рекомендаций по разработке плана проведения выставок;
- разработать систему выбора средств популяризации искусства.

Объектом исследования в данной работе является организация и обустройство выставочных пространств, оснащенных медиа-системами. **Предмет исследования** – методы популяризации произведений искусства в условиях функционирования выставочных пространств.

Научная новизна работы заключается в следующем:

- проанализированы существующие и используемые методы и способы организации выставочных пространств;
- приведены основные понятия, определения и классификация современных способов популяризации произведений искусства, таких как медиа-экраны, мобильные приложения и другие;
- показаны примеры применения этих инструментов.

В данной работе рассмотрен опыт мировых музеев изобразительного искусства. Акцент сделан на изучение художественных музеев и современных арт-галерей. В данном исследовании изучены возможности цифровых медиа как средства взаимодействия музея и аудитории.

В практической части работы рассмотрены примеры успешных медиа-решений, применяемые популярными музеями по всему миру. На основе их опыта сформулированы и предложены принципы возможной стратегии развития средств и создание оборудования для передвижной выставки. Так же в ходе исследования был проведен сравнительный анализ существующих медиа, и их характеристика с корректировкой на сложившуюся ситуацию в России. Практическая значимость работы состоит в том, что в работе был разработан проект организации передвижных выставок, и полученные результаты могут быть востребованы, как и существующими музеями в ситуации расширения

набора медиа-инструментов, так и новыми выставочными площадками, только начинающими свою работу.

Структура работы. Работа состоит из трех глав, девяти подпунктов, заключения, списка использованной литературы и приложений.

В первой главе рассматриваются основные понятия, определения и классификация современных способов популяризации произведений искусства, такие как аудио-гиды, медиа-экраны и мобильные приложения.

Во второй главе исследуются основные проблемы, формы, методы и элементы популяризации произведений искусства на примере выставок за рубежом и в России.

В третьей главе анализируется процесс формирования стратегии и выбора методов экспонирования в рамках создания оборудования для передвижной выставки. В заключении подводятся основные итоги работы и приводятся рекомендации для успешной работы галереи.

Глава 1. Изобразительное искусство и современные информационные технологии

1.1. Основные определения и классификация современных методов популяризации произведений искусства

Искусство – это процесс творческого осмысления бытия во всех его проявлениях. Мир реальный и нереальный заставляет удивляться многих зрителей. Сила духовного преображения выразительных средств в изобразительном искусстве как бы погружает в фантазийные переживания художников. Буйство красок или линий, пятен и ёмких форм как бы зрительно материализует существующие переживания авторов. Поток подсознательной информации, выходящий из-под карандаша или кисти художника, кружит мысли в умах людей, созерцающих их творения. Более ста лет тому назад В. В. Кандинский в своем исследовании «О духовном в искусстве» ставил перед собой вопрос: «что есть живое искусство? Как оно влияет на умы и чувства людей? Где найти правильное понимание искусства и не искусства?»¹ На наш взгляд, этот вопрос не теряет своей актуальности и сегодня.

В мире компьютерных технологий, несомненно, художник передает часть своей работы машинам, которые более точно и выразительно выполняют различного рода изображения. Но мир искусства – это сфера деятельности художников, в которой графические программы могут лишь помочь в воплощении идеи или замысла художника. Причем даже самые современные программы являются всего лишь инструментом в руках мастера.

Очень часто, посещая различные сайты, посвященные искусству, рассматривая работы различных художников, зритель мысленно принимает или

1 Василий Кандинский. "О духовном в искусстве". М.: Архимед. 1992, С.108.

не принимает переживания автора, выставленные на огромных пространствах «международной паутины». Сегодня, благодаря современным технологиям человек имеет возможность, «не вставая с дивана», посещать выставки и рассматривать работы художников любой части света, дать свою оценку и оставить комментарий на странице с изображением. Данная возможность позволяет, за достаточно короткое время, познакомиться не только с историей изобразительного искусства, но и определить современные тенденции мира искусства.

Сама суть работы художника направлена на публику и на оценочное суждение интересующихся их творчеством, а внедрение Интернет-коммуникаций, в нашу обыденную жизнь, позволяет сделать этот процесс проще и доступнее. Интересно отметить, что часто художники старшего поколения достаточно категорично относятся к подобным возможностям, уверяя, что «Интернет выставки – это несущественно... значимы лишь выставки в реальных галереях»². По нашему мнению, этот вопрос, особенно в современных реалиях, можно назвать спорным. Логика нашего исследования предусматривает рассмотрение и обоснования данной точки зрения.

Одним из наиболее заметных процессов рубежа XX–XXI вв. стало активное проникновение в музейную сферу аудиовизуальных, цифровых технологий, что во многом объясняется быстрым развитием технических средств создания, презентации и хранения информации. Так, исследователь Н. Н. Заславец, подчеркивает, что: «появление информационных технологий в музее рассматривается как шаг модернизации в его основной деятельности. Компьютерные технологии в пространстве экспозиции – это звено логической цепочки музейной информатизации, в состав которой входят такие процессы,

2 Дриккер А.С. Эволюция культуры: информационный подход. СПб.: Академический проект, 2000. С. 126.

как автоматизация учетно-фондовой работы, взаимодействие музея и Интернета и т.д.»³.

Итак, рассмотрим возможности интернет-технологий в контексте интерактивного взаимодействия художника и зрителя.

Во-первых, поток душевных переживаний как бы передается посредством компьютерных технологий. Во-вторых, для организации просмотра работ не нужно арендовать помещение, оформлять их энное количество раз. И, в третьих — это возможность выставлять работы на неограниченное время и показ работы непосредственно сразу после ее завершения художником.

Т. А. Смирнова, изучая вопрос использования цифровых технологий в музейной экспозиции, подчеркивает, что их реализация внедрения происходит в двух видах:

- как техническая аппаратура для раскрытия сценария экспозиции, когда цифровое оборудование выполняет преимущественно вспомогательную роль (цифровые этикетки, информационные киоски; звуковые купола и др.);
- как экспонат, музейный предмет (в данном случае центральная роль отводится цифровому оборудованию или цифровому произведению)⁴.

Отметим, что современные технологии способствуют расширению ареала распространению музейной информации далеко за пределами музеев. Коммуникационные и информационные технологии способствуют доступности музейных собраний, распространению информации об особенностях художественных процессов как в непосредственном общении с экспозицией, так и в виртуальном пространстве. Кроме традиционных СМИ, размещенная в

3 Заславец Н.Н. Современные информационные технологии в системе экспозиции музея // Научно-исследовательская работа в музее. Тезисы докладов на VIII Всероссийской научно-практической конференции МГУКИ 29–30 ноября 2005 г. М., 2006. С. 37–45.

4 Смирнова Т. А. Музей в 21 в.: интеграция цифровых технологий в экспозиционное пространство // Информационное общество, 2012. вып. 4, с. 55-61. URL: <http://emag.iis.ru/arc/infosoc/emag.nsf/BPA/fb59b993f07873d144257a79004c0818> (дата обращения 1.05.2016).

Интернет-пространстве информация о музейных коллекциях, предоставляемых услугах и массовых мероприятиях музеев расширяет приток посетителей.

На современном этапе развития музейного дела важная роль отводится аудитории. Именно она, посещая музей, может непосредственно влиять на процесс выставочного проектирования — через процессы обратной связи, эмоциональные впечатления и внесение предложений по интерпретации музейных экспонатов. Такая обратная связь осуществляется через заполнения посетителями анкет, опросников, размещение отзывов на музейных сайтах и форумах.

Хотелось бы затронуть и еще вопрос изучения работ старых мастеров, используя для этого современные информационные технологии.

Важное место в Интернете отводится веб-проектам, относящимся к категории виртуальных музеев или виртуальных галерей. Собственно, такие проекты помогают людям из всех уголков нашей планеты получить информацию о том или ином культурном достоянии человечества. Не все люди имеют возможность свободно путешествовать и изучать культуру и быт других народов, это связано с нехваткой средств и времени. Однако даже те люди, которые могут себе позволить такие путешествия, не в состоянии постичь всей информации, содержащейся в музеях хотя бы одной страны или даже одного города. Поскольку, на просмотр в музеях зачастую выставляется только небольшое количество экспонатов, а другая, гораздо большая часть хранится в музейных хранилищах.

Такая ситуация обусловлена, во-первых, недостатком места для проведения новых выставок в помещениях музея или других приспособленных для этого помещений. Во-вторых, условиями хранения экспонатов, поскольку многие из них очень чувствительны к различным природным факторам, а

несоблюдение условий хранения может привести к их полному или частичному разрушению.

Также, существуют художественные сайты, где представлены работы известных всему миру художников. Владельцы таких сайтов стараются дать как можно полное представление о творчестве художника и представляют зрительный ряд произведений, не только хранящихся в известных галереях и музеях мира, но и из частных коллекций.

Вышеизложенное обращает нас к вопросу функциональной направленности использования современных цифровых технологий. Так, Т. А. Смирнова выделяет следующие функции:

- информационная (дополнение материалов экспозиции виртуальными материалами);
- образовательная (обучение через синтез цифровых технологий и музейных средств);
- маркетинговая (продвижение имиджа музея)⁵.

Безусловно, непосредственное знакомство с произведениями изобразительного искусства невозможно сравнить с изучением этих работ в Сети.

Отметим, что вопрос интернет-выставок продолжает оставаться актуальным и не бесспорным. Об этом свидетельствует огромное количество высказываний среди противников данных видов выставок. Здесь уже стоит вопрос о самой концепции современного искусства как соотношения «старого» и «нового».

На наш взгляд, важно понимать, что прогресс – это всегда трансформация старых взглядов и концепций. Таким же образом, то есть с позиции прогресса,

5 Смирнова Т. А. Музей в 21 в.: интеграция цифровых технологий в экспозиционное пространство // Информационное общество, 2012. вып. 4, с. 55-61. URL: <http://emag.iis.ru/arc/infosoc/emag.nsf/BPA/fb59b993f07873d144257a79004c0818> (дата обращения 1.05.2016).

мы должны относиться к восприятию изобразительного искусства с помощью применения новейших информационных и цифровых технологий. Возможно, в будущем возможность визуализировать, репродуцировать работы художников будет проще и гораздо качественнее (без упрощений и искажений). Тогда, наверное, и споры вокруг такого способа эстетического восприятия произведений изобразительного искусства будут прекращены, так как без зрительной информации невозможно изучать историю мирового искусства. Неслучайно, эксперты отмечают, что «на современном этапе развития виртуальные выставочные мероприятия занимают 1% на рынке индустрии событий. Однако в дальнейшем их часть на рынке возрастет до 25%»⁶.

На наш взгляд, в будущем, молодое поколение будет иметь возможность не только изучать изобразительное искусство при помощи компьютерных технологий, но и применять их, например, в кабинетах рисунка и живописи в общеобразовательных школах и школах эстетического воспитания. Данное предположение подтверждается и новыми требованиями использования ИКТ как основы внедрения новых технологий в учебный процесс (в рамках реализации ФГОС).

6 Basics Of Virtual Trade shows. – URL: [http://blog.moddisplays.com/2008/03/09/basics of virtual trade shows](http://blog.moddisplays.com/2008/03/09/basics-of-virtual-trade-shows). – (дата обращения 1.05.2016).

1.2. Аудиогиды, как одна из новых форм проведения экскурсий и представления произведений изобразительного искусства

В условиях технического прогресса, сотрудники музеев постоянно ищут новые формы взаимодействия с аудиторией. Но для того, чтобы понять, какие из этих форм действительно интересны посетителям, нужно знать характеристику, классификацию, а также достоинства и недостатки этих инструментов взаимодействия.

До последней четверти XX века основными функциями музеев было сохранение и демонстрация собственной коллекции. Но в последнее время с увеличением роли технологического прогресса, ситуация стала меняться. Сегодня в музейном пространстве стали появляться новые функции. Это подтверждается проявление в галереях и музеях площадок для интерактивного взаимодействия между художником и посетителем, а значит и пространством для экспериментов и всевозможных нововведений.

Крупные музеи и галереи в XXI веке уже не только показывают свои коллекции, они так же создают собственные сообщества, проекты, участвуют в диалогах с посетителями в интернете – социальных сетях и на пространстве своих сайтов⁷.

Иными словами, те существенные изменения, которые произошли в конце XX — начале XXI века в сферах социальной жизни, науки, технологий оказали значительное влияние на общество, специфику музея, с которым это общество взаимодействует, и на сам процесс коммуникаций между обществом и музеями. Вдобавок, возросло количество площадок для обмена информацией между музеем и его посетителями.

⁷ Виртуальный Эрмитаж. URL: <http://www.liveinternet.ru/users/4267897/post209713131> (дата обращения (22.03.2016)).

Если рассматривать «культурный» сегмент Интернета, то особенно стоит выделить именно музейные учреждения. На это есть несколько весомых причин:

1. Специфика работы музеев среди учреждений культуры — сбор, обработка и хранение информации. Аналогичную деятельность проводят такие учреждения некоммерческой сферы, как библиотеки и архивы, однако в музее имеют дело с материальными носителями культуры, к тому же неоднородными. Веб-пространство сегодня является одним из главных источников получения и хранения информации.
2. Музей — центр хранения предметов материальных носителей культуры не только государства, но и цивилизации и мира в целом. Поскольку эти предметы являются государственной культурным наследием, достоянием всех граждан, то вполне логичным будет сделать информационный ресурс музея доступным для всех.
3. Одна из функций музеев — экспозиционная, к чему вполне приспособлены современные интернет-технологии. То есть экспозиционная деятельность музея может быть визуально отражена в виртуальном измерении благодаря веб-технологиям, воздействуя на аудиторию аттрактивными средствами, и вместе с тем выполняя образовательные задачи. Еще одна потенциальная технология для музейного сектора Интернета — интерактивность, предусматривающая коммуникацию между мультимедийной системой и ее пользователем (посетителем музея), в которой последнее контролирует последовательность и отображения информации.
4. Огромная потенциальная аудитория.

Вышеизложенное позволяет утверждать, по мнению Т. А. Смирновой, что «коммуникационные возможности синтеза цифровых и музейных технологий

иллюстрируют виртуальные музеи, ставшие довольно популярным видом сайта в начале XXI вв.»⁸.

Реализация идеи «виртуального музея» с использованием оригинальных музейных предметов, гравюр, кинодокументов позволяет создать принципиально новую музейную экспозицию, которая не только обеспечивает зрительное восприятие памятников материальной культуры, но и сопровождается соответствующими звуковыми эффектами и даже позволяет делать тактильные ощущения. Для просмотра интерактивные экспонаты доступны людям с заболеваниями органов зрения и слуха: вместо визуальных элементов в такой экспозиции используются аудиоэлементы, а вместо слуховых — оптические эффекты. Виртуальные музеи являются не только вместилищем основной информации, но и то, каким образом эта информация будет представлена пользователям.

Андре Мальро в своей работе «Голоса безмолвия» поднимает проблему возникновения нового эстетического опыта из феномена, которому он дает имя «мнимого музея»⁹. Как возникновение «музея» в привычном для нас понимании означало радикальное изменение восприятия — вместе с «музеем» возникло и то, что мы определяем как «произведение искусства», так пришествие различных фоторепродукций «произведений искусства» не только расширило количественно число тех, кто имеет возможность рассматривать живопись и скульптуру, так и модифицировало само восприятия. Если обращение к музейной коллекции требует особого, специального движения даже в пределах одного города — мы должны собраться и пойти «созерцать искусство». То есть в нашем случае это отдельное событие, время, выделенное, отделенный от

8 Смирнова Т.А. «Раздвигая границы реальности...»: современные тенденции развития виртуальных музеев // Справочник руководителя учреждений культуры. 2010. № 12. С. 56–63.

9 Мальро А. Голоса безмолвия / Пер. с фр. В.Ю. Быстрова; под ред. А.В. Шестакова. СПб.: Наука, 2012. С. 87.

других состояний, которые наполняют наше существование, то обращение к репродукции, рассматривание альбомов и открыток возможно в любой момент.

Музей — всегда какая-то ограниченная коллекция, то, что получилось собрать стараниями двух Наполеонов или Екатерины II и ее преемников, или другие объекты, вроде вырублены в скалах статуи Будды, не могут выставляться в музейных коллекциях. Репродукция позволяет нам видеть и сравнивать объекты, отделенные друг от друга тысячами километров; там, где раньше редкому «ценителю прекрасного» и «знатоку» оставалось полагаться на свою память — сравнивая, например, полотна, хранящиеся в Прадо, с картинами, висящими в стенах Лувра — теперь мы можем сравнить их непосредственно. Но сравнить мы можем только их репродукции, изредка сопоставляя их с памятью об оригиналах — во многих же случаях репродукция единственное, что нам доступно или, во всяком случае, единственное, на что у нас хватает времени и терпения.

Репродукция же не является, разумеется, тем, на что претендует — воспроизведением оригинала с той или иной степенью точности: это изменение масштаба, положение зрителя, порождает новые сопоставления — так, например, с репродукцией можно сравнить миниатюру и фреску, статую и ювелирное украшение. То есть мы воспринимаем искусство в новой ситуации — ситуации доступности и одновременного приведения к одному знаменателю.

Итак, в контексте вышеизложенного, роль современного виртуального музея становится огромной.

С понятием виртуального музея тесно связано понятие виртуальной галереи. К сожалению, официального определения этого термина нет. Поэтому виртуальной галереей можно считать часть виртуального музея, в которой хранится и отображается вся мультимедийная информация.

На основе вышеописанного виртуальная галерея обладает функциями просмотра и / или прослушивания мультимедийных данных (фото, аудио, видео, анимация, 3D-изображения и др.). С помощью фото-, видео- и аудиоматериалов в виртуальной галерее можно посмотреть экспонаты, прослушать их историю и оценить их состояние, то есть получить исчерпывающую информацию о экспонатах. Кроме того, дополнительной функцией виртуальной галереи — просмотр видеоматериалов об экспонатах музея с возможностью сурдоперевода, которая, в свою очередь, даст возможность людям с недостатками слуха и / или речи узнать больше о музейных экспонатах.

Перед тем, как формулировать медиа-стратегию современного музея, необходимо понять контекст, в котором музеи существовали ранее (например, 20-25 лет назад) и как они работают сегодня.

Новые отношения между музеем и аудиторией характеризует такое понятие как интерактивное взаимодействие. В рамках таких отношений уже не идет речь о пассивном зрительском восприятии, теперь люди, приходящие в музеи — это участники процесса, взаимодействующие друг с другом, с сотрудниками музея и с экспонатами, выставленными в нем.

Современного посетителя музея можно назвать «новым культурным потребителем», ориентированным не столько на получении констатирующей информации образовательного характера, сколько на получении удовольствия. Уникальность проектов современных музеев состоит в том, что информационные технологии становятся сами по себе музейными экспонатами в виртуальном пространстве.

Сегодня существует множество таких форм взаимодействия. Рассмотрим основные их формы в хронологической последовательности их возникновения.

Одними из первых таких средств популяризации произведений искусства и налаживания контакта с аудиторией стали аудиогиды. Их появление

позволило сблизить аудиторию с произведениями искусства, объяснить их значение и историю. Сейчас по прошествии уже более полувека после их изобретения, любой скажет, что аудиогиды – это устройство, позволяющие посетителям прослушать экскурсию, не прибегая к помощи экскурсоводов.

Аудиогиды широко используются практически во всех крупных музеях мира. Современные аудиогиды способны подбирать аудио-дорожку в зависимости от категории слушателей (дети, невидящие, научные сотрудники). Исследователь Е. П. Яценко в статье «Использование звука в музейных экспозициях» отмечает, что «...такой адаптированный тип повествования под конкретную аудиторию помогает посетителям музеев лучше усваивать услышанное»¹⁰. Важно подчеркнуть, что за последнее десятилетие аудиогиды значительно прогрессировали в техническом плане: они стали мощнее, увеличилось качество звучания и срок эксплуатации.

Отметим, что использование аудиогидов, прежде всего, направлено на предоставлении информации, при этом эмоциональное наполнение знакомства людей с экспонатами музея отходит на второй план. Поэтому характеристику влияния аудиогидов на восприятие музея посетителями достаточно сложно определить. Но все же поясним некоторые положения. Такой вид экскурсии может выполнять роль усилителя эмоциональной составляющей экспозиции в том случае, если текст записан несколько в театральном звучании. Если во время обычной экскурсии голос экскурсовода предоставляет эмоциональный образ музея за счет «живого» общения, то электронная форма требует четкого расположения голосовых акцентов на фонограммных строках. Здесь нужен более медленный темп речи, специальные паузы и голосовые абзацы, желательно, чтобы при записи такого текста использовались услуги театральных актеров.

¹⁰ Яценко Е. П. Использование звука в музейных экспозициях // Культура в современном мире. - 2010. - №1. - URL : http://infoculture.rsl.ru/NIKLib/althome/_sitenav/root_frm.htm (дата обращения 10.04.2016).

Датский ученый Йорген Рибер Кристенсен в статье «Четыре шага в истории музейных технологий и медиа-популяризации» разделяет сопроводительные тексты на 4 категории¹¹:

- «Anchorage»: это так называемый «вербальный текст», который определяет интерпретацию изображения. Если говорить в общих чертах, а не конкретно применительно к аудиогидам, то этот тип текста обычно размещают в непосредственной близости от изображения.

Так же, автор статьи выделяет:

- «Paratexts» - тексты, которые размещаются вокруг основного текста и которые добавляют дополнительный смысл. Основной текст называется «hypotext». Есть различные типы «paratexts» каждый со своим собственным обозначением:

- «Peritexts» – это те «paratexts», которые связаны с «hypotext», но не являются его неотъемлемой частью. Это, например, название книги, напечатанной на обложке.

В нашем случае, название произведения искусства.

- «Epitexts» — это «paratexts» уже не связанные напрямую с «hypotext». Это, например, обзор книги в газете. Применительно к изобразительному искусству, это может быть комментарий искусствоведа.

- «Autographic paratexts» — те тексты, который были созданы автором самого «hypotext». Например, режиссер изъясняется комментарий пленки на DVD или же автор инсталляции объясняет ее значение.

- «Allographic paratexts» были сделаны кем-то другим, но не автором «hypotext». Например, обзор в журнале фильма.

11 Jorgen Riber Christensen. «Four steps in the history of museum technologies and visitors' digital participation» — Vol. 27, No. 50 (2011). URL : <http://ojs.statsbiblioteket.dk/index.php/mediekultur/article/view/2982> (дата обращения 22.03.2016).

Автор статьи считает, что закрепленный за изображением текст может полностью изменить понимание посетителей о произведении искусства¹².

Таким образом, можно со всей уверенностью говорить, что комментарии, записанные на аудиогид значительно, влияют на восприятие произведения.

Но, как уже было сказано ранее, аудиогиды были лишь первой ступенью в развитии коммуникаций между музеем и аудиторией. С течением времени появлялись новые и новые формы взаимодействия, и одной из таких форм стали медиа-экраны.

12 Jorgen Riber Christensen. «Four steps in the history of museum technologies and visitors' digital participation» — Vol. 27, No. 50 (2011). URL : <http://ojs.statsbiblioteket.dk/index.php/mediekultur/article/view/2982> (дата обращения 22.03.2016).

1.3. Медиа-экраны, видео-экспозиции и инсталляции в музейных пространствах

Технологии мультимедиа все больше сближают современные музеи с развлекательными площадками и парками аттракционов.

Мультимедиа (лат. *Multum + Medium*) — комбинирование различных форм представления информации на одном носителе, например, текстовой, звуковой, графической, анимации и видео.

Мультимедиа — это компьютерная технология, которая объединяет различные типы медиа, такие как текст, аудио, видео, анимация¹³.

Интерактивные технологии и мультимедиа помогают усваивать информацию в яркой и доступной форме. Лучше всего запоминается то, что вызывает эмоции.

Также способствуют:

- повышению лояльности новых сегментов целевой аудитории с помощью WoW-эффекта (воздействие, при котором человек испытывает яркие эмоциональные впечатления и чувство озарения), вирусное распространение информации о музее в соц сетях;
- оптимизации системы управления инсталляциями;
- дополнению экспонатов интересной информационной оболочкой (фото, видео, текст, 3D анимации).

Появившись менее полувека назад, интерактивные устройства, а именно сенсорные столы, стали актуальным решением взаимодействия с аудиторией для музеев, идущих в ногу со временем (ПРИЛОЖЕНИЕ №1, рис. 1).

Интерактивные столы позволяют визуализировать различные типы данных в цифровой форме. Информация о картине или любом другом объекте в

13 Multimedia – Britannica Online Encyclopedia. – URL: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/289959/interactivemultimedia> (дата обращения 28.04.2016).

экспозиции может быть легко и доступно передана в текстовом и/или звуковом формате с помощью таких столов.

Из разновидностей таких столов можно выделить:

- Сенсорные столы и киоски — это комплекс, собранный на базе персонального компьютера и оснащённый сенсорным монитором, упрощающим взаимодействие человека с компьютером. Сенсорный киоск (киоск самообслуживания) предназначен для предоставления пользователю различной информации без привлечения обслуживающего персонала.

- Интерактивные доски — представляют собой большой сенсорный экран, работающий как часть системы, в которую также входят компьютер и проектор. С помощью проектора изображение рабочего стола компьютера проецируется на поверхность интерактивной доски. В этом случае доска выступает как экран. С проецируемым на доску изображением можно работать, вносить изменения и пометки. Все изменения записываются в соответствующие файлы на компьютере, могут быть сохранены и в дальнейшем отредактированы или переписаны на съёмные носители. В этом случае, электронная доска работает в качестве устройства ввода информации. Доской можно управлять как с помощью специального стилуса, так и с помощью прикосновений пальцем.

Если опустить все технические подробности, которые, по нашему мнению, не имеют прямого отношения к исследуемой теме, можно кратко охарактеризовать эти интерактивные столы как огромные планшеты, позволяющие посетителям самим решать, какого типа информацию и о каком объекте на выставке они хотели бы получить.

Такие столы все больше и больше обретают популярность как в европейских, так и в российских музеях. К сожалению, они дорогостоящие, поэтому не все музеи могут позволить себе оснастить экспозиции этими “виртуальными экскурсоводами”; но уже сегодня жители Петербурга могут

видеть их в Государственном Эрмитаже, музее Фаберже и в некоторых других музеях.

Грамотное применение кинофотоматериалов, решение об их использовании на уровне разработки архитектурно-художественной концепции помогает шире и глубже раскрыть заявленную в экспозиции тематику. Пользователь сможет увидеть и послушать, как их любимый исторический герой рассказывает о себе.

В основную экспозицию российские музейные работники стараются не вмешиваться современные технологии, воспринимая ее как сложившийся организм. В этом и состоит ключевое отличие в подходах к использованию технологических средств между российскими и западными музеями. Одним из главных принципов применения мультимедиа — это применения технологии в том случае, когда раскрыть сущность предметов или идею экспозиции иными средствами невозможно.

Музеи стараются угодить своему посетителю, делая так, чтобы он большую часть информации получал при помощи различных визуальных технологий. Они рассматриваются музеями как основная точка входа в любую экспозиционную информацию — от wi-fi в залах и QR-кодов на стенах до видеоинсталляций с объемным звуком.

Обозначим не совсем позитивные примеры применения технологий.

Так, стационарные зоны для демонстрации фильмов в ГИМ — пример не самого удачного вживления технологий. Отсутствие скамеек и наушников мгновенно дискредитирует идею оживления исторического контекста: если зрителю некуда сесть, а рядом слышны разговоры других посетителей, сосредоточиться на содержании рассказа не удастся.

Несвоевременный запуск промосайта, основы рекламной кампании выставочного проекта, — еще один пример того, как успешная технология не

работает, если отсутствует продуманный концепт. Промосайт, вместо того чтобы быть запущенным за полгода-год до выставки, начинает работать с ее открытием — и в сознании зрителей кажется приложением к выставке. Именно так пока часто получается у Третьяковской галереи, хотя именно она успешно опробовала, к примеру, жанр интернет-блога от лица художника прошлого, как это было в случае с Константином Коровиным¹⁴.

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;
- уделение недостаточного внимания контенту, т. е. наполнению;
- визуальная дисгармония с экспозицией, несвязанность интерактивных мультимедийных инсталляций с общим художественным замыслом экспозиции.

Только при преодолении этих ошибок указанные технологии могут действительно реализовать поставленные музеем задачи.

Безусловно, важно и соблюдение очень многих условий конкретной экспозиции: возраст основной аудитории, среднее количество посетителей, пространственные возможности залов¹⁵.

14 Взгляд 4D: новые технологии в музеях: <http://www.theartnewspaper.ru/posts/1300/> (дата обращения 22.03.2016).

15 Суворов Н. Н. Галерейное дело: Искусство в пространстве галереи: Учеб. Пособие. СПб.: Изд-во СПб. ун-та, 2006. – С. 96.

1.4 Мобильные и интернет приложения

Мобильные телефоны легко и прочно вошли в нашу жизнь. Сложно уже представить современного человека без этого безусловно облегчающего жизнь аксессуара. И, конечно, в контексте исследуемого вопроса необходимо упомянуть такую форму коммуникации музея и аудитории как мобильные приложения.

Учитывая актуальность темы использования мобильных приложений, проведем обзор существующих исследований по этой тематике.

Одним из таких исследований является статья И. Банникова «7 музейных приложений» (2014)¹⁶, рассматривающего наиболее успешные мобильные приложения. В своей статье автор пишет о 7 приложениях, таких как:

1. «Музей Эрмитаж» — приложение, позволяющее «прогуливаться» по Эрмитажу и рассматривать его экспозиции. Есть и еще одна альтернатива — приложение «Галерея Эрмитажа». В нем доступен только просмотр картин, но зато абсолютно бесплатно можно увидеть более четырёх тысяч полотен в высоком разрешении (ПРИЛОЖЕНИЕ №2, рис.2)¹⁷.

Автор статьи пишет о плюсах и минусах приложений. Так, по мнению И. Банникова, «виртуальный визит содержит подробные описания каждого помещения и множества деталей, на которые вы бы даже не обратили внимания при реальном посещении»¹⁸. Однако, как отмечает автор, «при виртуальном посещении можно смотреть только по горизонтали, а между тем большую часть посетителей зачаровывают именно великолепные потолки и интерьеры Эрмитажа»¹⁹

16 Банников И. 7 музейных приложений // The Village. URL: <http://www.the-village.ru/village/city/at-a-glance/141671-7-muzeynyh-prilozheniy> (дата обращения 21.04.2016).

17 Виртуальный Эрмитаж. URL : <http://www.liveinternet.ru/users/4267897/post209713131> (дата обращения: 22.03.2016).

18 Банников И. 7 музейных приложений // The Village.

19 Там же.

2. Следующее приложение, рассматриваемое автором — Second Canvas Museo del Prado (ПРИЛОЖЕНИЕ №2, Рис.3). Благодаря этому приложению собрания фламандской, немецкой, английской и других школ живописи можно смотреть в своём телефоне или планшете. Как уже было сказано выше, увидеть само здание музея и внутренний антураж через приложение нельзя. Но зато в дополнении к картинам, в приложении ожидается появление их рентгеновских снимков, позволяющих подробнее изучить процесс создания картин. И, более того, у 14 работ есть аудиоописания.

3. MoMA — официальное приложение музея современного искусства в Нью-Йорке. Фактически всю коллекцию музея можно изучить на дому или, находясь в самом музее, приложение можно использовать как аудиогид²⁰.

4. Далее в статье, Банников пишет: «из всех ныне существующих приложений Guggenheim наиболее удачно расширяет музейную жизнь людей, интересующихся современным искусством»²¹. Здесь можно посмотреть даже прошедшие выставки. Кроме информации, напрямую касающейся самих объектов в музейной экспозиции, в приложении есть очень удобные разделы с подробным описанием содержания и часов работы как самого музея, так магазинов и кафе²².

5. Musée du Louvre HD позволяет изучить коллекцию одного из значимых музеев мира (ПРИЛОЖЕНИЕ №2, Рис. 4).

В этом приложении рассматриваются различные темы от фараонов Египта до сокровищ Помпеи, от греческой мифологии до французского романтизма, от изобретения письменности до коронации Наполеона I, от

20 Нью-йоркский музей современного искусства. Шедевры. URL: <http://www.liveinternet.ru/users/nataiv/post283239148> (дата обращения 22.03.2016).

21 Виртуальный Эрмитаж. URL : <http://www.liveinternet.ru/users/4267897/post209713131> (дата обращения 22.03.2016).

22 Банников А. П. Зинаида Туманова. «Ими расцвела жизнь». - URL: http://m-primaharsk.ru/publ/bannikov_anatolij_pavlovich/1-1-0-34 (дата обращения 22.03.2016).

Леонардо да Винчи до Эжена Делакруа, это приложение позволяет виртуально пройти через тысячи лет искусства и истории. Приложение «Лувр» предлагает широкий спектр функций и услуг.

6. Your Art – это цифровая версия Национальной галереи искусства, расположенной в Вашингтоне, США. К сожалению, здесь нельзя увидеть абсолютно всю коллекцию музея, но зато можно получить представление о самых важных экспонатах (ПРИЛОЖЕНИЕ №2, Рис. 5).

Из минусов данного приложения Банников называет то, что, в самом приложении можно увидеть только живопись, а в реальном музее представлены скульптуры, фотографии, графика и мн. др.

7. Love Art: National Gallery, London – последнее из рассматриваемых автором статьи, но одно из множества себе подобных (ПРИЛОЖЕНИЕ №2, Рис. 6). Приложение содержит более 250 работ, и включает в себя видео, аудио материалы. Правда, большинство картин Национальной галереи Лондона представлено в очень низком разрешении, к тому же не одну из них нельзя увеличить²³.

Отметим, что с 2015 г. Третьяковская галерея запустила мобильное приложение, дополняющее сайт. В планах галереи — разработка специального приложения для прогулки между двумя зданиями галереи. «Добежать до Купания красного коня Петрова-Водкина, как хочет большинство посетителей, неинтересно», — считают в галерее и предлагают загрузить на свой гаджет мобильное приложение: в пути от одного здания до другого оно расскажет, какой была Москва во времена братьев Третьяковых, и покажет самые интересные исторические уголки²⁴.

23 Love Art: National Gallery, London - официальный сайт. URL : <http://www.timeout.com/london/art/galleries/national-gallery> (дата обращения 22.03.2016).

24 Взгляд 4D: новые технологии в музеях/ - URL: <http://www.theartnewspaper.ru/posts/1300> (дата обращения 22.03.2016).

Можно смело утверждать, что новые приложения для мобильных устройств – это безусловно удобное техническое решение, «виртуальный гид», который и подробно расскажет об интересующем произведении, и поможет найти дополнительную информацию и познакомит с комментариями экспертов. Кроме того, с помощью таких приложений можно отслеживать события, проходящие в музеях и узнавать о грядущих выставках и мероприятиях.

Выводы 1 Главы.

В современном музейном деле новейшие технологии играют очень важную роль. Они открывают перед музеями много различных перспектив. Но сотрудничество музейного пространства с новейшими технологиями вызывает не только новые перспективы, но и противоречия:

- цифровой базы — к сожалению современные технологии еще не предоставляют возможность стопроцентного долгого сохранения используемого в экспозиции материала;
- музейные сотрудники еще не пришли к единодушному мнению о пропорциях включения новых технологий в экспозиции. То, что это обязательно должно быть знают все, но вопрос — как и в каком количестве — остается открытым.

Цифровые копии, или звуковое сопровождение, или плазменные панели должны быть огранкой музейного пространства, а не наоборот. Внедрение технических средств невозможно без учета технических условий тех или иных зданий музеев.

Глава 2. Произведения искусства в современном экспозиционном и коммуникационном пространстве

2.1. Опыт мировых музеев – «искусство без искусства» и тенденции использования медиа-инструментов в современном искусстве

Логика нашего исследования предусматривает вопрос рассмотрения современных исследований, изучающих опыт мировых музеев. Обратимся к статье В. Костоевой «Взгляд 4D: новые технологии в музеях»²⁵, в которой автор рассмотрела несколько мировых музеев в контексте использования современных технологий.

Первым в статье был описан Музей естественных наук MUSE, Тренто, Италия.

В пространстве музея различные мониторы с транслируемой информацией об объекте включаются при помощи датчиков, срабатывающих при движениях посетителей. Кроме этого, в музее работает мультимедиа-тоннель с проецируемым видео и звуком, благодаря чему «у посетителя возникает иллюзия полета над Альпами или спуска по сложной трассе»²⁶.

Другое эффектное медиа-решение, представленное в музее — интерактивный глобус, копия планеты Земля, какой она выглядит на снимке из космоса. Специальное программное обеспечение позволяет демонстрировать движение атмосферы, океанов и континентов, изменение климата и многое другое. Вдобавок к этим внутренним технологиям в музее снаружи находятся возобновляемые источники энергии на крыше.

25 Костоева В. Взгляд 4D: новые технологии в музеях // The Art Newspaper Russia. № 31. 2015. URL: <http://www.theartnewspaper.ru/posts/1300/> (дата обращения 20.03.2016).

26 Там же.

В качестве применения мультимедийных технологий на временных выставках автор рассматривает Музеи Ватикана. Там, в 2012 г., на выставке *Lux in Arcana* имела место «первая в истории Ватикана демонстрация уникальных подлинников документов из секретного архива» (папской буллы по случаю открытия Америки Христофором Колумбом, переписки пап с Моцартом, Бернини и Микеланджело, всего было представлено около 100 документов за 12 веков). Эта выставка «была поддержана полным мультимедийным функционалом — интерактивной картой выставки, изображениями экспонатов в высоком разрешении, их текстовыми и видеоописаниями. Помимо этого, было разработано интерактивное приложение для смартфонов и планшетов»²⁷.

В Музее Средиземноморья в Стокгольме были применены иные технологии. В 2013 г. был реализован проект по «оживлению» древних египетских мумий при помощи 3D-технологии. Мумии из коллекции сканировали, а затем визуализировали на специальном интерактивном столе, (который также стал частью экспозиции). После оцифровки объемные данные сканирования были преобразованы в детализированную цифровую модель — «благодаря этому посетители смогли буквально послойно изучать содержимое саркофага и анатомию мумии».

Еврейский музей и центр толерантности в городе Москва, пожалуй, один из самых интерактивных музеев в России. Общую архитектуру мультимедиа-систем специально для музея проектировали ряд европейских компаний.

Основная концепция — это гигантский интерактивный стол с подсветкой. При помощи этого стола даже не рассказывают, а отображают историю расселения евреев по миру: по окружности расположены четыре приподнятых

27 Костоева В. Взгляд 4D: новые технологии в музеях // The Art Newspaper Russia. № 31. 2015. URL: <http://www.theartnewspaper.ru/posts/1300/> (дата обращения 20.03.2016).

интерактивных экранов. Дотрагиваясь до экранов, посетители могут получить информацию о жизни еврейских общин в разных странах.

Также в музее представлен интерактивный спектакль. Часть экспозиции о послевоенном времени — периоде эмиграции, «деле врачей», антисемитизме и прочих событиях той эпохи представлена в форме трехактного интерактивного спектакля, с использованием декорированных мизансцен, где проигрываются видеоролики.

У музея есть еще одна особенность: он применяет новые технологии во взаимодействии с посетителями любого возраста, используя их в своем детском центре, арт-классах, музейных квестах, в интерактивных опросах.

Музей также оснащен приложениями для медиагида. Приложение можно загрузить на свой гаджет или полистать странички на iPad прямо в экспозиционном зале. Структура информации стандартная: биографии художников, подробное описание картин и предметов на них, интерактивные ролики. Партнер технической стороны проекта — британская компания Granger Press.

В дальнейших планах у музея — проект «оживления» нескольких картин из собрания. Аналогом данного проекта послужит выставка Ван Гога My Dream Exhibition в Амстердаме. На этой выставке впервые были созданы цифровые версии полотен художника, в которых копии обрели еще более яркие краски. В самой экспозиции выставке использовались 3D-технологии (например, в картине «Миндаль в цвету» ветви будто подрагивали от дыхания ветра).

Отметим, что 3D-графика, проекционные стереосистемы, звуковые эффекты, объемный звук — все эти мультимедийные возможности, как правило, объединены в интерактивные комплексы, которые и предпочитают приобретать региональные тематические музеи. Фактически они становятся еще одним

источником дохода: пользование таким комплексом выделяется в отдельную услугу, не входящую в стоимость билета.

Так, Мемориальный музей космонавтики, Центральный военно-морской музей, Музей воды в Петербурге, Сочинский художественный музей, Музей мирового океана в Калининграде, Ярославский планетарий и Музей военной техники «Боевая слава Урала» используют самые разные технологии производства петербургской компании «Транзас».

5D-аттракционы с высокореалистичной графикой и объемным звуком — интерактивные кабины путешествий для проведения игры-приключения. Посетители могут слетать в космос, погрузиться в глубины океана, познакомиться с внеземными цивилизациями или поуправлять танком при помощи манипулятора. Установлены в музеях и интерактивные познавательные классы с программами по географии, астрономии, естествознанию, энергетике, другим предметам: огромный панорамный экран и индивидуальные мониторы с пультами управления за каждым столиком.

Одним из ярчайших примеров реализации культурно-просветительской деятельности представлена в *Государственном историческом музее* (ГИМ).

Активная мультимедийная жизнь Государственном историческом музее стартовала с открытия в сентябре 2012 года новой постоянной экспозиции — Музея Отечественной войны 1812 года. Сама его идея базировалась на мультимедийной концепции — создании специальных систем и точечного показа музейных вещей в связке с технологическими решениями.

На выставке представлены такие исторические события как: Первая мировая, Последняя битва Российской империи. В ходе данной экспозиции ГИМ применил более 38 различных информационных систем.

Арт-инсталляция — «Осколки империи» — одна из главных визуальных доминант экспозиции музея. Черного цвета панель на стене с разлетающимися

в разные стороны «осколками» в виде экранов, а на них — пять видеороликов, рассказывающих о крахе пяти империй в результате Первой мировой войны. Расположение экранов позволяет глазу синхронизировать содержание роликов, а темный фон собирает их в восприятии зрителя в картину личных и мировых катастроф. Все сопровождается драматичным аудиорядом. Посередине зала, напротив «осколков», разместили уникальный экспонат из фондов — настоящий мундир наследника-цесаревича, великого князя Алексея Николаевича.

Также в экспозиции задействовано использование стереофото без очков, с помощью которых есть возможность получить стереофотографии на цифровом экране с разрешением 4К. Фотографии можно смотреть без специальных очков, стереоэффект при этом сохраняется.

Одним из эксклюзивных элементов музея является анимированная карта, показывающая ход Отечественной войны 1812 года, со вставками видов городов и портретов участников сражений с элементами мультипликации. Таких карт в музейном мире делают мало, один из немногочисленных примеров — в парижском Музее армии.

В музее также был создан электронный ресурс с тачскрин-экранами, позволяющими дать полную информацию (в форме видеороликов, архивных фотографий и документов) о каждой стране — участнице войны.

Рассмотрим и еще один культурный объект, который является ярким примером применения новейших технологий.

Реорганизованный Парк им. Горького (Москва). На территории парка располагается Центр современной культуры «Гараж», который ежедневно посещают сотни людей. Парк отдыха, впервые после советского времени, по праву стал называться культурным.

Напротив, ЦПКиО им. Горького, по совместительству с Центральным домом художника, находится парк искусств «Музеон». Преобразованный парк искусств проникнут духом постмодернизма, летом здесь можно услышать произведения современных поэтов, посмотреть кино, а также приобрести редкие книги.

Вышеизложенное позволяет нам не только констатировать стремительное развитие элементов функционирования искусства, а и проследить его общую культурно-историческую эволюцию.

Желание вырваться из общего потока, порвать связи с правилами и канонами традиционного искусства привело, ещё в первой половине XX века, не к выделению отдельных художников, а к зарождению целого направления в искусстве – модернизма.

Через полвека направления искусства приобрело иные черты и стало называться постмодернизмом. Хотя два течения и имеют сущность отрицания, постмодернизм, прежде всего, отличается от своего предшественника открытой формой, доступностью и использованием предшествующего художественного материала.

Разумеется, художественные направления развиваются с течением времени. То, что было полвека назад, только ознаменовало начало нового периода. Направления в искусстве, имеющие тесную связь с обществом, в котором они существуют, в период глобализации приобретают общемировой характер.

Современное искусство устремлено на создание масштабных культурных институтов, которые будут доступны всем гражданам, и благодаря которым будет выполняться культурно-просветительская деятельность.

Анализируя тенденции современного искусства можно свидетельствовать об общей тенденции к синтезу, к собранию воедино порой несовместимых

составляющих. Современные художники предпочитают яркость красок, броскость образа, которые могут шокировать или, напротив, ввести зрителя в ступор. Авангардизм, свойственный прошлому и нынешнему веку, кипит сам в себе, вырабатывая новые принципы изображения действительности, новые направления. Художники жаждут методов изображения, с удовольствием используют мультимедийную технику.

Немецкий художник Йонатан Мезе, например, использует в своем творчестве нагромождение красок, сложные символы, портреты известных личностей, элементы комиксов²⁸.

Элемент абсурда в произведении часто приносит славу автору. Садовнику Маурицио Кателлан, не имеющему образования, принесла известность скульптура папы Римского, упавшего от удара метеорита²⁹.

Андерграундное искусство, порой враждующее с законами общества, разделяется надвое: одна часть выходит из андерграунда, обозначая живописность молодого искусства, другая часть уходит дальше в подполье, одновременно отдаляясь от искусства.

Многие художники граффити, выходят из тени, они представляют свое творчество на выставках современного искусства. Стоит напомнить, что в 2009 году в парижском Большом дворце проходила подобная выставка, состоящая из 300 работ 150 художников.

Современные художники-неореалисты активно развивают свою школу. Это привело к увяданию абстракционизма, формированию вокруг него возбраненной ауры, которая как раз и привлекла молодых художников. Современная здравая заинтересованность абстракционизмом предполагает возможность становления нового этапа развития этого направления.

28 Андрей Горохов. «Йонатан Мезе: о культуре, о политиках, о человеке». 28.05.2009 – URL: <http://www.dw.com/ru/йонатан-мезе-о-культуре-о-политиках-о-человеке/a-4287715> (дата обращения 22.03.2016).

29 Actual art – блок о современном искусстве. - URL: <http://actual-art.ru/shokiruyushhie-installyacii-maurizio-catellan> (дата обращения 22.03.2016).

Новое поколение российских художников-абстракционистов интересуется работами Яновича Игоря, Злотникова Юрия, Сильваши Тиберия и, конечно, зарубежных авторов. Анализируя лучшее, молодые художники создают новые творения, проникнутые духом времени и, разумеется, своей неповторимой стилистикой.

Более гибкие художники-реалисты создали фотореализм, заключающийся в имитации фотоснимка. Было много восторженных посетителей на выставке «Эрмитаж 20/21», где в 2008 году представлял свои работы парализованный художник Чак Клоуз. Подобные картины привлекают внимание и подвигают заниматься фотографией. Фотоискусство сейчас распространено повсеместно, но относительно немногие произведения можно назвать искусством в первоначальном смысле данного понятия.

Далее рассмотрим те музеи современного искусства, которые активно используют современные технологии.

Мома (Нью-Йорк). Кажется вполне естественным, что один из самых современных музеев расположен в Нью-Йорке, потому как этот город как никакой другой идет в ногу со временем. Этот музей является самым большим музеем современного искусства в мире. Более того, этот музей - один из первых, кто направил свою деятельность на искусство модернизма и изучение современных тенденций.

Открытие музея состоялось в 1929 году, и с тех пор его популярность только растет. В нем находятся картины таких художников, как Ван Гог, Пикассо и Дали.

Tate Modern (Лондон). Открытие музея состоялось в 2000 году. В здании музея собраны произведения искусства начиная с 1900 года по наши дни. И, безусловно, пространство музея подходит для того, чтобы устраивать в нем масштабные выставки.

Здесь уже были показаны выставки Капура, Олафура Элиассона и Тино Сегала. В музее постоянно устраивают тематические выставки, и, безусловно, находятся постоянные выставки, где представлены картины мировых художников.

Стоит упомянуть и такие музеи, как Музей Гуггенхайма. (Нью-Йорк, Венеция, Бильбао), Центр Жоржа Помпиду (Париж), Гамбургский вокзал (Берлин), Музей Сумайя (Мехико). Все эти музеи используют в организации своих выставок различные современные технологии.

Большую роль в современном мире играет решение глобальной экологической проблемы. Некоторые художники активно используют данную тему в своих произведениях. Конечно, сложно выделить это в отдельное течение, но нельзя не согласиться с тем, что тема экологии все чаще мелькает в произведениях современного искусства.

Нынешняя эпоха поэтики читателя подразумевает концепцию «смерти автора». От каждого произведения искусства человек берет то, что может взять — особенно это актуально в наше время. Каждый зритель (читатель) познает произведения искусства посредством интерпретации, то есть личного анализа и сопоставления. Соответственно, одно произведение искусства дает различную информацию разным людям, это, в свою очередь, побуждает современного человека развиваться.

В музеях с богатой, исторически ценной коллекцией экспонатов (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 различаются и предусмотрены для группового, семейного и индивидуального посещения.

Экскурсионные группы – это достаточно частый тип организованных групп посетителей для многих музеев по всему миру, и в России, в частности. В этом случае подходящими мультимедиа-решениями могут стать отдельно выделенные кинозоны, интерактивные мультитач-столы с заданиями для всей группы, передвижные терминалы, лабиринты и другие интерактивные медиа-средства³⁰.

30 Канунникова Т. А. Взаимосвязь инновационных процессов в искусстве и художественной педагогике // Педагогика: традиции и инновации: материалы IV междунар. науч. конф. (г. Челябинск, декабрь 2013 г.). — Челябинск: Два комсомольца, 2013. — С. 28-31.

2.2 Мультимедиа в музее – вспомогательный инструмент или самостоятельный объект искусства

Историография данной темы будет неполной без рассмотрения статьи кандидата искусствоведения Ларисы Петровны Баруткиной, опубликованной в Вестнике СПбГУКИ в декабре 2011 г. В данной статье, автор рассматривает роль мультимедиа средств в современном музее, подразделяя их на два типа – новые информационные технологии как вспомогательные средства организации пространства, а также как самостоятельный инструментарий формирования новой виртуальной среды. В тексте статьи автор приводит примеры внедрения средств мультимедиа в экспозиционную деятельность, а также пишет о перспективах различных решений монтажа экспозиций.

Автор статьи утверждает, что «организация экспозиционного пространства за последние несколько лет вышла на качественно новый уровень, определяющий общественную значимость музея.»³¹ Имеется в виду некий симбиоз материального и виртуального пространства, в котором хранятся коллекции музеев. Баруткина Л. П. указывает на рост роли технологий в сферах, связанных с искусством и искусствоведческой деятельностью в целом: «Мультимедийные средства отображения информации (текст, фото, видео, аудио, графика) все больше используются в музейной практике, помогают более широко представить экспозиционный и выставочный материал, оставляя в памяти посетителей яркий запоминающийся образ.»³²

От того, как будет оформлена экспозиция, как осуществлено ее обеспечение медиа-средствами, зависит то, как зритель воспримет объекты, представленные на выставке. И, безусловно, при помощи новых

³¹ Баруткина Л. П. «Мультимедиа в современной музейной экспозиции», Вестник СПбГУКИ, декабрь 2011

³² Там же.

информационных технологий, решаются многие организационные (функциональные и эстетические) задачи не только внутри музея, но и выходя за его границы. Медиа-технологии «дают возможность получить свое виртуальное пространство, создавать свои представительства в Сети – увеличивать тем самым число реальных посетителей, а также привлекать внимание виртуальных гостей.»³³

Рассмотрим подробнее классификацию роли мультимедиа в музее, данную в своей статье Ларисой Петровной Баруткиной.

Мультимедиа в музее как вспомогательный инструмент

Автор отмечает, что автоматизированные компьютерные системы, содержащие информацию о коллекциях, поясняющие представленные на выставках экспонаты, стали частой практикой для музеев. И в магазинах при музеях, рядом с печатными каталогами и буклетами всегда можно найти CD-диски, на которых записана информация о самом музее и предметах, имеющих в его хранении и экспозиции.

В современных условиях, «почти каждая выставка сопровождается демонстрацией кинофильмов, звуковыми эффектами.»³⁴ И, как уже было отмечено выше, роль современных технических средств в раскрытии тематики и усилении ключевых моментов в процессе подачи материала сложно переоценить. В качестве примера автор вспоминает выставку Филонова в Государственном Русском музее³⁵, где работы показывались в темном замкнутом пространстве, разделенном на сектора в сопровождении звукового ряда. Там же имелась возможность посмотреть фильм о жизни и творчестве художника. Отдельно была выделена компьютерная сетевая зона, где каждый

³³ Баруткина Л. П. «Мультимедиа в современной музейной экспозиции», Вестник СПбГУКИ, декабрь 2011

³⁴ Там же.

³⁵ URL:<http://www.gif.ru/themes/culture/filonov-opened> (дата обращения 01.09.2011).

желающий мог в удобном ему порядке познакомиться со всей информацией о выставке, изучив мультимедийный CD-ROM.

К нововведениям можно отнести не только новые инструменты, но и применение уже существующих технологий, но в совершенно новом качестве. Достойное воплощение данного явления можно наблюдать в музее Фаберже в Санкт-Петербурге. В зале, где представлены произведения изобразительного искусства, совсем по-новому используется подсветка работ художников; само пространство зала намерено затемнено, а подсвечены только лишь сами произведения; данный прием позволяет зрителю полностью переключить свое внимание на произведения изобразительного искусства и более полно ощутить всю красоту представленных полотен.

Во всех вышеперечисленных примерах «средства мультимедиа играют вспомогательную роль – учет и хранение, электронные пояснения, инструменты для предъявления коллекционного материала, показ отдельных видео-объектов.»³⁶ В таких случаях, основное внимание зрителя безусловно уделяется самому объекту (это может быть холст в музее живописи или же какой-либо материальный объект (амфора, предмет быта), например, в этнографическом музее)

Баруткина считает, что «следующим этапом внедрения современных технологий в выставочное пространство является их равноправное «звучание» наряду с традиционными музейными предметами.»³⁷

Мультимедиа в музее как самостоятельный объект искусства

«В музеях все больше появляются не только единичные объекты, а целые мультимедийные экспозиции, которые дарят незабываемые впечатления и

³⁶ Баруткина Л. П. «Мультимедиа в современной музейной экспозиции», Вестник СПбГУКИ, декабрь 2011

³⁷ Там же.

удивляют сочетанием материальных и виртуальных сред»³⁸ – пишет Баруткина Л. П. Примерам таких экспозиций будет посвящен пункт 3 данной главы, здесь же стоит рассмотреть общие моменты, касающиеся выставок такого типа. Вместо (иногда и вместе) с традиционными музейными экспонатами перед посетителями предстают специально созданные аудио-, видео- и мультимедийные программы, технические возможности которых позволяют почувствовать себя в «другой» реальности.

В качестве наглядного примера освещения традиционных экспонатов с мультимедиа можно привести музейный комплекс «Вселенная воды»³⁹ в Санкт-Петербурге. «Экспозиционная среда находится в постоянном движении, изменяясь, как сама вода. Погрузить зрителя в водный мир помогают средства мультимедиа – видео, звук, сменяющие друг друга в пространстве графические изображения, а также реальные предметы, которые можно трогать. Они иллюстрируют увиденное и услышанное, заставляя прочувствовать всеми органами восприятия тему водной стихии.»⁴⁰

Возможности мультимедиа в современном мире позволяют создавать «виртуальные музейные филиалы», которые содержат экспозиционные каталоги, при помощи которых зритель может познакомиться с коллекциями музеев, находясь в любом другом городе и на любом расстоянии от самой «Вселенной воды».

Примером может послужить «Русский музей – виртуальный филиал»⁴¹ – это центр, созданный как единое культурно-информационное пространство на территории России и за рубежом.

³⁸ Баруткина Л. П. «Мультимедиа в современной музейной экспозиции», Вестник СПбГУКИ, декабрь 2011

³⁹ URL:<http://www.vodokanal-museum.ru>(дата обращения 01.09.2011).

⁴⁰ Баруткина Л. П. «Мультимедиа в современной музейной экспозиции», Вестник СПбГУКИ, декабрь 2011

⁴¹ URL:<http://www.virtualrm.spb.ru>(дата обращения 01.09.2011).

«В медиатеке центра, помимо печатных изданий и фильмов, содержатся интерактивные мультимедийные программы об истории русского искусства, о Русском музее и его коллекциях, собраниях музеев России»⁴². На CD-диски записываются файлы различного формата – это может быть и фото, графика, видео, аудио, 3D-моделирование. В информационных зонах Михайловского, Строгановского, Мраморного дворцов и Михайловского замка можно увидеть фрагменты мультимедийных фильмов «Музейный комплекс» (2003), «История одного шедевра» (2004), «Музей в музее» (2009). Их можно посмотреть как непосредственно на экспозиции, так и на официальных сайтах музеев.⁴³

В фильме «Музейный комплекс» для создания интерьеров дворцов используются такие технологии, как 3D-моделирование, фото, видео и другие графические возможности.

В качестве дополнительного примера автор приводит интерактивную программу «История одного шедевра» – это вид электронного пояснения к произведению И. Е. Репина «Торжественное заседание Государственного Совета 7 мая 1901 г. в день столетнего юбилея со дня его учреждения». Данное пояснение демонстрируется на плазменной интерактивной панели – посетитель может прикоснуться к изображению для получения справочной информации об интересующем его члене Гос. Совета.

Следующим шагом на пути внедрения информационных технологий становится «погружение» посетителя, который становится соучастником действия, в виртуальное пространство.

Достойным примером тому служит проект создания центра музейных мультимедийных технологий в Кордегардии (помещение для караула Михайловского замка). «Здесь, в свою очередь, не будет привычных экспонатов,

⁴² URL:<http://www.virtualrm.spb.ru/mediateka>(дата обращения 01.09.2011).

⁴³ URL:<http://www.rusmuseum.ru>(дата обращения 01.09.2011).

экспозицию будет формировать исключительно виртуальная среда. Посетителю будет предоставлена возможность самостоятельно выбирать очередность просмотра экспозиции – составить обзорную экскурсию или многократно посещать конкретные залы, связанные между собой через гиперссылки. С помощью средств мультимедиа будут созданы исторические реконструкции, которые позволят с легкостью перемещаться в виртуальном пространстве то в интерьеры дворца, то музея, то в пространство города, и, конечно, путешествовать во времени.»⁴⁴

«Кордегардия – это попытка создать «Музейную башню мультимедийных чудес», где посетителю открываются сегодняшние достижения, завтрашние возможности и «музейное закулисье». Вместе с тем (поскольку проникновение в другие эпохи и пространства осуществляется дистанционно через экраны и проекции) экспозиция превращается в подобие «волшебного кристалла», в котором отражается весь музейный универсум от коллекций до ежедневной практики.»⁴⁵

Автор статьи утверждает, что «мультимедийная культура воспитывает активного исследователя, свободно выбирающего ход изучения выставок, останавливаясь при желании на интересующих его моментах, просматривать материал в любой последовательности необходимое количество раз.»⁴⁶ Данный факт, безусловно, можно считать одним из главных достижений технологий, которое они привнесли в искусствоведение. Каждый человек, в зависимости от того, насколько глубоко он хочет исследовать определенный объект или тему, теперь в состоянии это сделать без лишних усилий, в его распоряжении столько

⁴⁴ Баруткина Л. П. «Мультимедия в современной музейной экспозиции», Вестник СПбГУКИ, декабрь 2011

⁴⁵ Лебедев А. В. Информационные технологии и современная музейная экспозиция // Рос. эксперт. обзорное зрение. 2007. № 6 (23). С. 35. URL: <http://www.rusrev.org> (дата обращения 01.09.2011).

⁴⁶ Баруткина Л. П. «Мультимедия в современной музейной экспозиции», Вестник СПбГУКИ, декабрь 2011

инструментов для изучения информации, сколько ранее никогда не было на предыдущих исторических этапах.

«Поэтому мультимедиа – не просто форма, а новая синкретичная форма, которая являет собой синергию между различными художественными формами, синергию между звуком, образами и текстами. В мультимедиа, как в одной мультисенсорной точке, сходятся визуальный, аудио- и текстовой материал внутри интерактивной компьютерной среды. Она может принимать любую форму и состоять из любых комбинаций: текст, гипертекст, двухмерная и трехмерная графика, анимация, движущееся изображение (цифровое видео и фото), музыка, звуковые эффекты. Как продукт нового инструментария, мультимедийные средства вбирают в себя достоинства всех предыдущих аудиовизуальных средств. Но не вытесняют их. Подобно тому, как банан не может заменить яблоко, компьютерная «палитра» должна функционировать в культуре не «вместо», а «вместе», обладая своими специфическими особенностями в системе художественной коммуникации, формирующими свой, новый язык мышления.»⁴⁷

Мультимедийные технологии, проникая в музейное пространство, способствуют созданию новых огромных ресурсов для жизнедеятельности музеев, раскрывают новый потенциал возможностей передачи информации посетителям.

В заключение Баруткина Лариса Петровна констатирует, что «Музей сегодня – это пространство для творчества и экспериментов, требующее воплощения самых смелых проектов и идей, реализовать которые позволяет современное мультимедийное оборудование.»⁴⁸

⁴⁷ Галлеев Б. М. Компьютер и искусство // Человек. 2001. No 4. С. 119.

⁴⁸ Баруткина Л. П. «Мультимедиа в современной музейной экспозиции», Вестник СПбГУКИ, декабрь 2011

Наша позиция полностью совпадает с позицией автора статьи; действительно, за технологиями – будущее. И музеи, идущие в ногу со временем, не должны игнорировать тот огромный вклад, который средства мультимедиа вносят в процессы изучения и экспонирования произведений искусства.

2.3. Альтернативные способы экспозиции произведений искусства на примере выставок «Ожившие полотна» Ван Гога, «От Моне до Сезанна. Французские импрессионисты», «Рерих – живые полотна»

По мнению ряда современных исследователей, среди которых и академик А. П. Деревянко, традиции и инновации могут взаимодействовать не в форме конфликта, а в форме симбиоза или синтеза. «Традиции могут выступать не тормозом, а основой, фильтром, трамплином новаций... Ценностные и технологические качества традиции, переходя в инновации, сохраняют важную для культуры преемственность»⁴⁹.

Исходя из высказанного академиком Деревянко утверждения о том, что «всякая традиция когда-то была новацией, а всякая новация, в случае успешного внедрения, обречена стать традицией»⁵⁰. Представленное понимание традиции и новации неразрывно связано с понятием «преемственность».

Преемственность в культуре является процессом передачи культурно-исторического опыта. В этом измерении преемственность является воспроизведением, хранением вечных ценностей путем переосмысления их в процессе творчества. Именно в преемственности как органическом сочетании традиции и новаторства реализуется историчность культуры, ее самосохранения и саморазвитие.

Культура как процесс и результат общественно-исторической деятельности человека функционирует через органическое сочетание прошлого, настоящего и будущего, а формой этого сочетания является преемственность

49 Деревянко А. П. Традиции и инновации в истории и культуре. Программа фундаментальных исследований Президиума РАН на 2012–2014./ Описание программы / Обоснование необходимости реализации программы программно-целевым методом. - URL: <http://tradition.iea.ras.ru/> (дата обращения 10.04.2016).

50 Деревянко А. П. Традиции и инновации в истории и культуре. Программа фундаментальных исследований Президиума РАН на 2012–2014./ Описание программы / Обоснование необходимости реализации программы программно-целевым методом. - URL: <http://tradition.iea.ras.ru/> (дата обращения 10.04.2016).

как мерило единства прошлого и будущего в настоящем, мера соотношения продуктивности и творчества в деятельности человека.

Традиция является определенным завершением результатом относительно устойчивых, общепринятых, повторяющихся способов, видов и методов деятельности, которые утвердились в обществе — своего рода статическое состояние. Это объективация сущности традиции в реальном действии в социальном бытии с отражением в общественном и индивидуальном сознании, то есть, то, что понимается под традицией на бытовом уровне.

С другой стороны, традицию можно рассматривать в динамике как процесс; в этом случае учитывается ее развитие в направлении постоянного качественного совершенствования (как самой традиции, так и общества в целом). Процессуальный характер развития традиции наиболее полно отражает ее диалектическая взаимосвязь с таким понятием как «инновации».

Имея всеобъемлющий относительно культуры характер, традиция специфически проявляется в различных ее сферах, в частности в изобразительном искусстве.

Подчеркнем, что традиция в искусстве не существует в «чистом» виде, поскольку она постоянно отражает существенное воздействие социокультурного контекста, то есть в значительной степени формируется с учетом внехудожественной влияния на творчество. Именно поэтому исследования традиций в искусстве требует обязательного учета как самостоятельной логики художественного развития, так и важного влияния социальных факторов, что является свидетельством социокультурной обусловленности развития искусства в целом.

На наш взгляд, рассмотрение традиции только в качестве культурного достояния не всегда целесообразно, поскольку содержание этого понятия составляет такой опыт, который находится в непрерывном процессе

преобразования. По определению кандидата искусствоведения Л. А. Молчановой «инновация в искусстве — это результат исследований, разработок, новое или усовершенствованное художественное решение, стремящееся к общественному признанию через использование его в искусстве»⁵¹. Инновации или другими словами нововведения, обновления характерны для развития искусства на всём протяжении его истории. Они затрагивают тематику, технологию, технику создания произведения, а также способы художественно-образного решения.

Также отметим, что изучение инноваций в изобразительном искусстве является одним из приоритетных направлений программы фундаментальных исследований Российской Академии Художеств.

Рассматриваются следующие важные аспекты темы:

- проблема идентификации традиций и инноваций;
- особенности развития техник и технологий в современном изобразительном искусстве;
- теория и практика внедрения инноваций в художественном образовании;

традиционное искусство национальных школ как фундамент инновационного развития.

Проблема соотношения традиций и новаций является сегодня очень актуальной. Это подтверждает и существование Всероссийского конкурса в области современного искусства «Инновация», а также проведение ряда научно-практических конференций, круглых столов и семинаров, посвящённых сохранению традиций и внедрению инноваций в искусстве.

51 Молчанова Л. А. Инновации в художественно-образном содержании живописи алтайских художников рубежа XX-XXI веков // Вестн.Том.гос.ун-та.2008. № 309. С. 59.

Одним из проявлений инновационной тенденции в современной отечественном искусстве — это популярность так называемых «мультимедийных выставок».

За последний год-полтора их прошло уже 3 в Санкт-Петербурге — «Ван Гог. Оживые полотна», «Моне и импрессионисты» и «Рерих – живые полотна», а совсем недавно открылась еще одна, посвященная творчеству Айвазовского.

Выставка «Ван Гог. Ожившие полотна» стала самым успешным выставочным проектом современности» – громко заявляют организаторы выставки, далее объясняя, что только в Москве за 3 месяца работы она собрала свыше 150 тыс. человек, еще столько же – в Санкт-Петербурге, свыше 20 тыс. человек в Нижнем Новгороде.

Вниманию зрителей были представлены видео-репродукции картин Ван Гога. Так, например, холст «Звездная ночь» с помощью видео-технологий была увеличена до огромных размеров, так что посетители имели возможность полностью погрузиться в атмосферу картины.

Создатели таких выставок считают, что «современные технологии возвращают величественные полотна к жизни.»

Как и на выставке Ван Гога, на выставке «От Моне до Сезанна. Французские импрессионисты» десятки проекторов транслировали картины на огромные экраны, крупным планом показывая уникальные мазки кисти Моне, Ренуара, Дега, Сезанна и других художников. В качестве музыкального аккомпанемента для данного шоу были выбраны произведения Дебюсси, Чайковского, Равеля и Оффенбаха. Хотелось бы отметить, что данный факт можно отнести к плюсам подобных выставок – потому как, произведения, звучавшие во времена написания полотен, помогают лучше понять и погрузиться в атмосферу тех лет.

Последняя из проведенных в Санкт-Петербурге мультимедийных выставок затрагивала творчество Николая Рериха. В основе экспозиции — более 300 полотен художника, отображённых на гигантских экранах высокого разрешения. 20 киловатт объёмного звука призваны «перенести зрителя в сердце гор, где человек остаётся один на один с природой».

Эти проекты являются примером визуализации лучших (по мнению организаторов выставки) картин художников на стенах, полу и даже потолке при помощи новейшего оборудования в формате FullHD под музыкальное сопровождение, «позволяющее посетителям отрешиться от внешнего мира, и полностью погрузиться в мир фантазии» великих мастеров. (определение с официального сайта выставка mirdali.ru)»⁵².

Обычно, в рамках выставки организуют различные интерактивные экспонаты, такие как, «творческая мастерская, где каждый может почувствовать себя в роли художника, порисовать на мольбертах, или сделать смешную фотографию в фото будке»⁵³. Также часто имеют место бесплатные циклы лекций по истории искусств, художественные мастер-классы и арт-кинопоказы.

В рамках нашего исследования хотелось бы проанализировать плюсы и минусы выставок такого формата.

Среди достоинств таких выставок – это, безусловно, оригинальный формат, яркость и масштаб передачи произведений искусства. Также, таким форматом возможно заинтересовать и детскую аудиторию и начать приобщать к искусству детей с ранних лет.

Одним из самых существенных недостатков, по нашему мнению, является искажение понимания произведения, на мультимедийных выставках картины представлены зачастую в большем или меньшем формате, иногда обрезаны или,

52 Дали — ожившие полотна. - URL:[http:// www.mirdali.ru](http://www.mirdali.ru) (Дата обращения: 22.03.2016).

53 Дали — ожившие полотна. - URL:[http:// www.mirdali.ru](http://www.mirdali.ru) (Дата обращения: 22.03.2016).

наоборот, дополнены, что крайне изменяет полотно, и идею, которую хотел передать сам художник.

Цена посещения таких выставок – тоже существенный фактор (конечно, не для вопросов искусствоведения, а в контексте недостатков выставки в целом): затраты на такую выставку минимальны — проекторы, презентация и создание интерьера, а вот цена за билет является такой, как будто бы оригиналы полотен художников привезли в Россию⁵⁴.

К тому же, можно добавить, что часто композиция и порядок картин на слайдах нелогичен. Картины не демонстрируются целиком, и слайды меняются очень быстро. Так что, действительно, выставки такого формата скорее принесут пользу лишь детям, которые только начинают приобщаться к искусству. И то, это утверждение может быть спорно, потому что у ребенка может сложиться неправильное представление о художнике и его работах, организаторы конечно заявляют лишь о плюсах:

«Отбросьте традиционные представления о поведении в музеях — привычку ходить на цыпочках из зала в зал в полной тишине, рассматривая произведения искусства из-за спин других посетителей. Мультимедийный проект «Van Gogh Alive» («Ван Гог. Ожившие полотна») радикально меняет ваше представление о том, что такое «выставка». Настройте зрение и слух на максимальную мощность и приготовьтесь насладиться будоражащей симфонией света, цвета и звука».

На выставке гости имеют возможность соприкоснуться с жизнью и творчеством Винсента Ван Гога. «Пропустить» через себя мысли, чувства и состояния великого художника в то время, когда он жил и работал в Нидерландах, Париже, Арле, Сен-Реми, Овер-сюр-Уазе, создавая шедевры, неподвластные времени.

Технология «Sensory4TM» позволяет рассмотреть произведения мастера в мельчайших деталях и в самых неожиданных ракурсах. «Sensory4TM» — это уникальная система, которая включает в себя сорок кинопроекторов высокого разрешения, многоканальную мультипликационную графику и качественную систему объемного звука. В результате получается одно из самых впечатляющих мультиэкранных шоу в мире. Огромные четкие изображения настолько реальны, что хочется прикоснуться к ним.

По утверждению организаторов выставки: «Творения Ван Гога оживут прямо на глазах у зрителя — 3000 динамических изображений, связанных с жизнью и творчеством художника, будут проецироваться на огромные экраны, расположенные по всему периметру павильона. Идея выставки заключается в том, чтобы дать зрителю возможность самостоятельно прочувствовать творческий путь Ван Гога. Музыкальное сопровождение деликатно аккомпанирует различным периодам жизни и творчества художника, отражая его эмоциональное состояние»⁵⁵.

На выставке были представлены проекции самых известных произведений великого художника, включая самые знаменитые: «Звездная ночь», «Пшеничное поле с воронами», «Ваза с 12 подсолнухами», «Ночная терраса кафе» и др.⁵⁶

Возвращаясь к вопросу о взаимовлиянии инновационных процессов в искусстве, постараемся сформулировать основную, на наш взгляд, концепцию их взаимодействия. Появление инноваций в искусстве неизбежно и необходимо, обусловлено самой природой искусства как художественно-образного, ценностно-эстетического осмысления реальности человеком.

55 Мультимедийный проект «Ван Гог. Ожившие полотна». — URL: <https://saint-petersburg.ru/afisha/museums/belskaja/12/> (дата обращения 17.03.2016).

56 Мультимедийный проект «Ван Гог. Ожившие полотна». — URL: <https://saint-petersburg.ru/afisha/museums/belskaja/12/> (дата обращения 17.03.2016).

Искусство — является сокровищницей, в которой сохраняются традиционные ценности, нормы, идеалы, — «необходимые условия сохранения, преемственности и устойчивости человеческого бытия». Поэтому, внедрение инновационных процессов в современном искусстве должно проходить при бережном, трепетном отношении к культурным традициям, академическому художественному образованию, системе духовных ценностей, сформировавшейся в отечественном искусстве за прошедшие столетия. Не разрушение «старого», а созидание нового на крепком фундаменте отечественной художественной школы — таким нам видится смысл инновационных процессов в искусстве и в художественном образовании⁵⁷.

57 Канунникова Т. А. Взаимосвязь инновационных процессов в искусстве и художественной педагогике // Педагогика: традиции и инновации: материалы IV междунар. науч. конф. (г. Челябинск, декабрь 2013 г.). Челябинск: Два комсомольца, 2013. — С. 29.

Выводы 2 Главы.

Разрыв связи традиции и новации является, с одной стороны, архаичной реакцией, а с другой — революцией, потому новаторство, если этот процесс понимать не как нигилистическое разрушение старого, а как его творческий и органическое развитие, должно проходить только в лоне традиции. При этом нововведение не может быть позиционирован только как противоположность традиции, иначе она теряет положительный смысл.

Инновации в изобразительном искусстве — это результат исследований, разработок, новое или усовершенствованное художественное решение. Сущность нововведений в искусстве составляет наиболее точное отражение духовно-культурных поисков художника в нетрадиционном способе выражения.

Инновация в искусстве — это культурно-социальный феномен, представляющий собой реакцию художника на этический, эстетический климат общества. При этом форма выражения зависит во многом от нравственных потребностей самого общества.

Подводя итог, следует отметить, что ориентация на будущее в культуре, которая развивает только новые тенденции искусства, несет в себе большую угрозу. Если понимать искусство как серию экспериментов, если видеть смысл деятельности художника лишь в том, чтобы создавать новое любой ценой, то единственным критерием ценности, единственным содержанием такого искусства является «новое», при этом внутреннее содержание искусства в целом и художественного произведения в данном случае теряется. Наиболее плодотворной, на наш взгляд, является синтезирующая линия развития культуры, которая сочетает в себе и традиции, и новации.

Глава 3. Стратегия выбора медиа средств популяризации искусства и создание оборудования для передвижной выставки

3.1. Зависимость выбора средств технологического оснащения музеев от целей и средств организации выставки

Современное искусство активно переходит от статичных форм и конструкций в область идей и инноваций, где пересекается с физикой, математикой, биологией, философией и многими другими науками.

Искусство музейной экспозиции, уже окончательно утвердилось не только в статусе самостоятельного и самодостаточного жанра творчества, но и интеграционного искусства. Если классические экспозиции по характеру своих построений тяготели к статическому типу, то современность внесла в музей или выставку динамизм не только авторской интерпретации экспозиционной темы, а и технологического устройства. Кроме того, современные экспозиции характеризуются многогранностью и сложностью, остротой и яркостью концептуальных решений.

Динамичное развитие в современных условиях коммуникативной функции музеев является важнейшей составляющей экспозиционно-выставочной работы. В представлении большинства посетителей деятельность музея ассоциируется именно с его экспозицией, тогда как другие стороны его деятельности, отдельно по комплектованию, учету, обеспечению и сохранению музейных фондов, остаются малозаметными. В данном ракурсе это вполне естественно, поскольку экспозиция является основным из предложенных общественности продуктом интеллектуального труда коллектива музея. Именно через экспозиционную деятельность музей и проявляет свои особенности как общественная формация.

Организация выставок является обязательной составной частью экспозиционной работы музеев. Выставки повышают доступность и общественную значимость музейных фондов, вводят в научное и культурное обращение памятники, которые находятся как в музейных фондах, так и в частных собраниях, способствуют отработке и совершенствованию методов экспозиционной и культурно-просветительской работы музейных учреждений, расширяют географию их деятельности.

В условиях жесткой конкуренции музеям все чаще приходится коренным образом пересматривать формы и методы работы с посетителями, прежде всего это отражается именно на экспозиционно-выставочной деятельности. Применение новейших методов оформления выставок, которые должны отвечать принципам доступности, экспрессивности, креативности, коммуникативности, мобильности, динамичности, дает возможность музейному заведению увеличивать количество посетителей. Только тщательно продуманная (концептуально и организационно) выставка сможет иметь успех у различных категорий посетителей.

Создание специализированных передвижных выставок несколько отличается от построения стационарных музейных выставок.

Передвижные выставки создаются с учетом тематики и концепции тех мероприятий (городских, областных, межрегиональных) или выставок (туристических, коммерческих, политических, праздничных, юбилейных и т.п.), в которых музей принимает участие. При этом сохраняются все принципы построения стационарной выставки. В зависимости от площади, выделяемой под музейную экспозицию формируются экспозиционные комплексы и подбирается специальное оборудование — витрины, специальные столики, универсальные модульные каркасные системы, комбинированные конструкции и тому подобное. Отбираются наиболее информативные, аттрактивные

музейные предметы, не использованные на стационарных выставках музея, способны привлечь к себе внимание наибольшего количества присутствующих на данном мероприятии.

Создание виртуальных экспонатов, которые помогают шире и глубже раскрыть заявленную в экспозиции тематику (то есть показать виртуальную модель экспоната), которая недоступна для просмотра в наше время является актуальным проектом. Так можно по эскизам воссоздать виртуальный трехмерный объект и поместить его в реальное пространство музея.

Современная тенденция организации экспозиционного пространства с использованием информационных технологий позволяет выделить группу экспонатов, презентуемых в традиционном виде, и группу музейных предметов для виртуального показа. При помощи современных технологий можно расширить дефицитное пространство и предоставить для посетителей возможность ознакомиться с большим количеством предметов.

Информационные технологии в экспозиции позволяют представить музейный экспонат в увеличенном или уменьшенном размере, показать его внутреннюю структуру. Данный прием особенно интересен, если продемонстрировать фильм или компьютерную программу с фрагментами исследования рядом с самим предметом в экспозиции.

Так, использование интерактивных экранов значительно упрощают процесс поиска и получения информации об экспонате. Не стоит забывать и об аудиогuidaх, они тоже способны доступно донести информацию до слушателей. Но, отметим, что при всей технологической оснащенности и новейшими разработками, главным в музее – остается сам объект – полотно или скульптура, статуя, а ни то, как о нем рассказано, хотя это, безусловно, важный аспект в современном искусствоведении.

В настоящее время интерактивные технологии позволяют показать множество исчезнувших с лица земли архитектурных памятников, интерьеров, ландшафтов, движимых культурных объектов. В будущем возможно по эскизам воссоздать виртуальный трехмерный объект и поместить его в реальное пространство музея, для того чтобы показать, как объект выглядел до разрушения или изменения.

По основной направленности проект является социально-адаптивным (помогает приобрести позитивный социальный опыт в познании материальных, духовных, культурных ценностей, направлен на формирование ценностных ориентиров в сохранении, развитии и возрождении культурных традиций, и воспитании нравственных качеств личности).

3.2. Разработка плана для передвижных выставок

Галерея инициирует и реализовывает оригинальные социокультурные проекты, направленные на повышение уровня культуры населения, на приобщение к изобразительному искусству. В разработке проектов мы используем современные выставочные технологии, рассчитанные на привлечение внимания, в том числе и неподготовленной публики.

Цель передвижной выставки – принести искусство в самые разные уголки страны, познакомить максимально широкую публику с творчеством современных российских художников. Каждая выставка планируется открытием — лекцией профессионального искусствоведа. В экспозициях будут представлены работы мастеров как из музеев, так и из частных коллекций.

Создание музейной экспозиции – сложный исследовательский, творческий и производственно-технический процесс, который требует совместных усилий научных сотрудников, художников, дизайнеров, музейных педагогов, инженеров. В связи с этим составными частями проектирования экспозиции являются:

- 1) научное проектирование, в ходе которого разрабатываются основные идеи экспозиции и ее конкретное содержание;
- 2) художественное проектирование, призванное обеспечить образное, пластическое воплощение темы;
- 3) техническое и рабочее проектирование, фиксирующее место каждого экспоната, текста и технических средств.

В рамках проекта предполагается решение следующих **задач**:

- собрать информацию по всем видам и направлениям деятельности, связанной с художественным воспитанием и просвещением;

- презентация произведений искусства не только известных художников, но также включение в выставку работы талантливых молодых мастеров;
- организация и проведение выставки, создание её концепции и развернутой экспозиции;
- создание условий для дальнейшей пропаганды изобразительного искусства среди широких слоев населения через средства массовой информации.

Подготовительный этап.

Предполагаемая целевая аудитория проекта — творческие организации, органы государственной власти и управления всех уровней, студенты и преподаватели высших и средних учебных заведений, учащиеся художественных школ, училищ, представители творческой интеллигенции, искусствоведы, краеведы, любители искусства, журналисты.

Отметим, чтобы точное определение целевой аудиторию целесообразно начинать с изучения потенциальной аудитории. Чаще всего, предварительный анализ данной аудитории как правило свидетельствует:

- о неготовности значительной части к восприятию того, что предлагает музей;
- значительную диспропорцию между усилиями музейных работников достичь определенного эффекта и реальными результатами.

Представленные факты являются прямой проекцией культурного уровня определенной части населения. Поэтому, на наш взгляд, необходимо создание системы работы в этом направлении, а именно применения инструментов музейного маркетинга. В нашем случае речь идет об изучении тематики художественного направления, которое может вызвать интерес со стороны потенциальной аудитории.

Сегодня у сотрудников музеев есть возможность постоянно расширять свою аудиторию, поскольку в современном мире не существует границ для распространения информации. «Телевидение, видео, электронные каталоги и другие коммуникационные технологии позволяют музею привлекать посетителей, минуя временные и пространственные рамки»⁵⁸.

Итак, для привлечения посетителей на передвижную выставку можно использовать следующие маркетинговые приемы, а именно:

- электронная рассылка о предстоящем мероприятии (на адреса электронных почт конкретной целевой аудитории);
- социальные сети (использование таких популярных сетей как vkontakte, facebook, instagram);
- специальные интернет-порталы (анонсы о выставке на сайтах, посвящённых искусству и на сайтах, посвящённых событиям в области/городе/стране);
- пресс-релиз (press-release);
- афиши и пригласительные (флайер).

Поскольку передвижные выставки дорогие, так как экспонаты подвергаются большому риску, расчет финансовых трат является немаловажным аспектом в процессе разработки проекта (ПРИЛОЖЕНИЕ № 4, Таблица 1).

В процессе организации и проведения передвижной выставки одним из важнейших аспектов является функциональность.

Разработанная конструкция выставочного оборудования обеспечивает выполнение следующих основных функций проекта:

- Удобный доступ к информации.

⁵⁸ Музей и новые технологии // На пути к музею XXI века / сост. и науч. ред. Н. А. Никишин. М.: Прогресс-Традиция, 1999. – С 30.

- Организует движение потока посетителей.
- Возможность установки дополнительного оборудования (стендов, макетов).

Исходя из первой ступени системного подхода устанавливается проблематика: экстенсивный путь развития эстетической составляющей экспозиции вызывает необходимость появления абсолютно нового принципа в организации выставочного пространства.

Решением данной проблемы является подбор универсального оборудования, которое можно использовать для различных видов выставок (на открытом пространстве и в закрытом помещении).

Для выявления формулы концептуального решения, обобщим все основные тезисы:

- Элементы передвижной выставки мобильны, свободно транспортируются.
- Модульный каркас павильона, если выставка проходит на открытом пространстве, может собираться в разных вариантах в зависимости от стилистики экспозиции. Физическая оболочка создаёт некую имитацию музейного пространства. Различные комбинации модулей павильона может создать ощущение разнообразия внутреннего пространства, имитирующего переход по выставочным залам. Белый фон павильона может служить экраном для показа информации при помощи проектора.
- Подиум — разборный, что позволяет менять размеры экспозиции. Пространство подиума может использоваться как лекционное.
- Для реализации виртуальной части используется технологические разработки 3D⁵⁹.

59 Большинство современных 3D-дисплеев создают объемное изображение на разного рода плоских экранах, исключительно благодаря оптической иллюзии, основанной на неодинаковом восприятии картинки левым и правым глазом.

- Интерактивная навигация — Интерактивные терминалы (ПРИЛОЖЕНИЕ №3, Рис. 15) для получения подробной информации о рядом стоящем экспонате (это может быть не только текстовое описание, но и любая дополнительная информация и инфографика).
- Интерактивные планы экспозиции, с помощью которых можно просматривать информацию о выставках в отдельных залах и получать распечатанный маршрут до выбранного экспоната.
- Аудиогид со специальным комплектом беспроводных наушников и поддержкой неограниченного количества языков.
- Средства интерактивной навигации используются для упрощения навигации по выставке, распределению и направлению посетителей, предоставления информации об экспонатах.

Также в процессе подготовки проекта следует обозначить и риски проведения подобного типа выставки.

На сегодняшний день рискованно проводить мероприятия в формате «современного искусства». У аудитории сложился стереотип о том, что современное искусство элитарно, сложно для восприятия и не доступно для понимания массовым зрителем, а значит, оно не доступно и не оказывает влияния на горожан. Конечно, уже сформировалась и аудитория, регулярно посещающая выставки современных художников, но она не многочисленна. Необходима длительная работа с аудиторией как просветительская, так и информационная для разрушения стереотипов.

Процесс проведения передвижных выставок.

Дизайн выставочного пространства представленного проекта задуман таким образом, что у посетителя создаётся ощущение полной сопричастности к исторической эпохе, реализованной с помощью технологий дополненной реальности. Насыщенность образами ушедшего века тонко связывается

современными технологиями с сегодняшним днём: это и оживление картин с помощью современных гаджетов, и возможность услышать шум или почувствовать запахи моря или леса. Благодаря ненавязчивому использованию мультимедийных технологий на выставке возможно удовлетворить потребности всех поколений, особенно выставки такого формата будут интересны молодым людям, не представляющим свою жизнь без гаджетов и смартфонов.

Во время работы передвижных выставок планируется проведение:

- Проведение творческих встреч художников с посетителями, с интеллигенцией и жителями населенных пунктов;
- Мастер – классов с местными художниками, учащимися художественных школ и школ эстетического воспитания;
- Экскурсий;
- Ознакомление с информационными изданиями.

Заключительный этап. После открытия и проведения выставки в Москве и Санкт-Петербурге, планируется показать её в городах области. Также в планах — издание каталога выставки, а также систематическое проведение подобных проектов.

Ожидаемые результаты и показатели эффективности отдельных мероприятий и проекта в целом:

- открытие выставки с целью ознакомления специалистов и более широкой аудитории с творчеством ведущих художников;
- обобщение и внедрение в жизнь опыта в сфере художественно-эстетического воспитания молодёжи;
- привлечение молодых художников к сотрудничеству, подготовка их к вступлению в молодёжную секцию и в члены союза;
- расширение сотрудничества с администрациями городов и районов области для организации работы передвижных выставок;

- расширение географии проведения выездных передвижных выставок в городах и районах области;
- конкретное взаимодействие с творческими союзами области, учебными художественными заведениями, школами эстетического воспитания и библиотеками области;
- размещение на сайте в Интернете, информации о деятельности передвижной выставки и о творчестве художников и их произведениях, которые в нее входят;
- создание каталога выставки и проведение презентации каталога.

В целом комплекс долгосрочных и краткосрочных предложенных мероприятий будет благотворно сказываться на развитии всей культуры региона. А также благотворно будет влиять на процесс раскрытия многогранных талантов жителей области, на создании и улучшении условий для творчества профессиональных мастеров и талантливых молодых художников, содействовать культурному воспитанию.

Выводы 3 Главы.

В рамках проекта был разработан план для передвижных выставок.

Цель представленного плана передвижных выставок – познакомить максимально широкую публику с творчеством выдающихся художников. Основная задача подобной передвижной выставки — просветительская деятельность, которая включает в себя показ произведений изобразительного искусства, утверждающих высокие гуманистические цели искусства и культуры. Достижение этой цели подразумевает активную работу со зрителями и посетителями выставки, предполагающая наличие у них как собственного эстетического вкуса, так и способности отличать другие важные качества искусства, и, прежде всего — его содержательность. Наиболее важным в деятельности организации и проведении передвижных выставок, на наш взгляд, является стремление показать наиболее ценные творения большого круга художников и объединить их в единое культурное поле.

Современная проекционная, цифровая техника, которая используется в передвижных выставках предлагает поразительные средства, инструментарий для достижения художественных, творческих, экспозиционных эффектов. Она открывает возможность реконструировать любую среду, естественную или культурную, выстраивать яркие визуальные ряды, варьировать впечатления, сопоставления, свободно использовать световые, цветовые, содержательные, стилевые контрасты и созвучия.

В ходе проведения данной передвижной выставки осуществляется предоставление общей информации по теме экспозиции, раскрывающей ее основной замысел, концепцию, цель, экспонаты.

Заключение

Характерным признаком современного мира являются быстрые изменения на основе инновационных технологий и креативных идей. Инновационная деятельность должна быть присуща и музейным учреждениям. Поскольку именно музеи обеспечивают доступ к национальному, историческому, культурному и природному наследию людям различных специальностей и возраста, поэтому они являются важными очагами образования, науки и отдыха.

Музей должен быть центром культурной жизни, доступным и интересным для посетителей. Достичь этого можно только путем разработки и обновления инновационного музейного продукта для потенциального сегмента потребителей, который будет пользоваться спросом и в будущем.

Появляется возможность построить самые удивительные музеи, срежиссировать экспозиции и выставки (композиции которых могут меняться как угодно, скажем, в зависимости от времени суток или года); погрузить посетителя в любую историческую эпоху, этническую, природную, бытовую среду, показать, проиллюстрировать важнейшие моменты жизни и творчества, достижения выдающихся людей; демонстрировать шедевры в самой необычной среде (например – в пейзаже).

Целью данной работы было осуществление анализа новейших методов популяризации произведений искусства.

Для достижения указанной цели были решены следующие **задачи**:

- проведен сравнительный анализ наиболее часто используемых методов;
- рассмотрены основные методы определения популяризации произведений искусства;
- изучены существующие технологические разработки с целью

осмысленного решения прикладных задач в данной области;

- проведен сравнительный анализ существующих рекомендаций по разработке плана проведения выставок;
- разработан план организации и проведения передвижной выставки.

На основании проведенного исследования были сделаны следующие выводы:

- Организация и проведение экспозиционно-выставочного пространства в современных условиях невозможны без использования новых информационных и цифровых технологий. Об этом свидетельствует как опыт зарубежных музеев, так и переход на передовые технологии наиболее крупных музеев России. Тем более это необходимо в настоящее время, когда технологии становятся определяющими не только в музейном деле, но и в образовании, бизнесе, управлении и других многочисленных направлениях человеческой деятельности.
- Совершенствование деятельности современного музея невозможно без разработки проблем, относящихся к процессам визуализации и материализации идейного концептуального замысла, достижения единства содержания и формы, интерпретации научного и художественного значения произведений искусства, памятников истории и культуры и т.д.
- Виртуальная экспозиция (музей или галерея) — это не просто сайт реально существующего музея, а созданный в сети оригинальный сайт, не имеющий своего аналога среди реально существующих музеев и отражающий любую тематику. В настоящее время в сети Интернет с каждым годом появляется все больше виртуальных музеев и галерей различных тематик, информационную ценность которых трудно переоценить, поскольку посетить подобного типа виртуальное пространство

может большая аудитория. Обновление веб-сайтов и разработка виртуальных онлайн-экскурсий музейными залами является залогом успешной деятельности современного музея.

- Разработка интерактивных экспозиций и выставок позволяет привлекать посетителя к активному восприятию экспонатов, исторических событий и явлений природы.
- Поскольку сегодня инновации проникают отовсюду в нашу среду обитания, музей также требует привлечения инновационных технологий в повседневной для осовременивания музейного пространства и возможности расширения спектра «предложений» (аудио, видео, мультимедиа, интерактивные столы и т. д.).

Музей сегодня — это пространство для творчества и экспериментов, требующее воплощения самых смелых проектов и идей для популяризации произведений искусства, реализовать которые позволяет использование новейших технологий.

Современные музейные экспозиции — основа экспозиционной деятельности музеев — проектируются по последнему слову техники. Правильно подобранное освещение, оформление музейного зала, экспозиционное оборудование в сочетании с продуманным маршрутом движения посетителей позволяют представить музейные экспозиции не только как сборник исторических и культурных ценностей, но и как экономически выгодное мероприятие.

Список использованной литературы

Монографии:

1. Абанкина Т. В. PR некоммерческой организации: теоретические основы современных PR-технологий и моделей коммуникации // Музей будущего: информационный менеджмент / Сост. А. В. Лебедев. М.: Прогресс-Традиция, 2001. С. 117-131.
2. Василий Кандинский. «О духовном в искусстве». М: Архимед, 1992. 88 с.
3. Дриккер А. С. Эволюция культуры: информационный подход. СПб.: Академический проект, 2000. 182 с.
4. Дукельский В. Ю. Проекты, коммуникация, информация // Музей будущего: информационный менеджмент / Сост. А. В. Лебедев. М.: Прогресс-Традиция, 2001. С. 55-61.
5. Заславец Н.Н. Современные информационные технологии в системе экспозиции музея // Научно-исследовательская работа в музее. Тезисы докладов на VIII Всероссийской научно-практической конференции МГУКИ 29–30 ноября 2005 г. М., 2006. С. 37–45.
6. Канунникова Т. А. Взаимосвязь инновационных процессов в искусстве и художественной педагогике // Педагогика: традиции и инновации: материалы IV междунар. науч. конф. (г. Челябинск, декабрь 2013 г.). Челябинск: Два комсомольца, 2013. С. 28-31.
7. Каулен М. Е., Лебедев А. В., Медведева Е. Б. Основы музееведения: учеб. пособие. М., 2005. 502 с.
8. Котлер Ф. Все билеты проданы. Стратегии маркетинга исполнительских искусств. М.: Классика XXI, 2004. 688 с.
9. Культура и культурология: Словарь / Сост. и ред. А. И. Кравченко. М.: Академический проект; Екатеринбург: Деловая книга, 2003. С. 243-244.
10. Мальро А. Голоса безмолвия / Пер. с фр. В.Ю. Быстрова; под ред. А.В. Шестакова. СПб.: Наука, 2012. 871 с.
11. Моль А. Теория информации и эстетическое восприятие. М., 1966. 338 с.
12. Музей и новые технологии // На пути к музею XXI века / сост. и науч. ред. Н. А. Никишин. М.: Прогресс-Традиция, 1999. 216 с..
13. Поляков Т.П. Мифология музейного проектирования, или «Как делать музей?». М.: ПИК ВИНТИ, 2003. 454 с.
14. Романов А. А. Маркетинговые коммуникации. М.: Эксмо, 2006. 432 с.
15. Рыжов В. П. Информационный подход в искусстве // Этюды по теории искусства. М.: Объединенное гуманитарное издательство, 2004. 275 с.

16. Семенов В. Е. Искусство как межличностная коммуникация. СПб.: СПбГУ, 1995. 245 с.
17. Суворов Н. Н. Галерейное дело: Искусство в пространстве галереи: Учеб. Пособие. СПб.: Изд-во СПб. ун-та, 2006. 201 с.
18. Тульчинский Г. Л. Менеджмент в сфере культуры: Учебное пособие. СПб.: «Лань»; «Издательство ПЛАНЕТА МУЗЫКИ», 2009. 528 с.
19. Уэбстер Ф. Теории информационного общества. М.: Аспект пресс, 2004. 355 с.
20. Хоффман Кэти Рай. Технология – Искусство – Коммуникация. М., 1993. 260 с.
21. Чумиков А. Н. Связи с общественностью: теория и практика: Учеб. Пособие. М.: Дело, 2006. 552 с.

Статьи в периодических изданиях:

22. Баруткина Л. П. «Мультимедия в современной музейной экспозиции», Вестник СПбГУКИ, декабрь 2011
23. Молчанова Л. А. Инновации в художественно-образном содержании живописи алтайских художников рубежа XX-XXI веков // Вестн. Том. Гос. Ун-та, 2008. № 309. С. 59–63.
24. Смирнова Т.А. «Раздвигая границы реальности...»: современные тенденции развития виртуальных музеев // Справочник руководителя учреждений культуры, 2010. № 12. С. 56–63.

Источники на иностранных языках:

25. Jenkins, H. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press, 2006. — P. 7
26. Katz E. Personal Influence: The Part Played by People in the Flow of Mass Communications. New York: Free Press, 1957. 235 s.

Интернет-источники:

27. Андрей Горохов. «Йонатан Мезе: о культуре, о политиках, о человеке». 28.05.2009 – URL: <http://www.dw.com/ru/йонатан-мезе-о-культуре-о-политиках-о-человеке/a-4287715>
28. Банников А. П. Зинаида Туманова. «Ими расцвела жизнь». — URL: http://m-primaharsk.ru/publ/bannikov_anatolij_pavlovich/1-1-0-34
29. Банников И. 7 музейных приложений // The Village. URL: <http://www.the-village.ru/village/city/at-a-glance/141671-7-muzeynyh-prilozheniy>

30. Виртуальный Эрмитаж. — URL:
<http://www.liveinternet.ru/users/4267897/post209713131>
31. Жирякова А.Д. Формообразование в дизайне практикоориентированная проектная модель // Nauka-rastudent.ru. – 2014. – No. 12 (12-2014) / [Электронный ресурс]. – URL: <http://nauka-rastudent.ru/12/2201/>
32. Костоева В. Взгляд 4D: новые технологии в музеях // The Art Newspaper Russia. № 31. 2015. – URL: <http://www.theartnewspaper.ru/posts/1300/>
33. Лорд Б., Лорд Г.Д. Новые технологии в музейном деле. URL: http://tourlib.net/statti_tourism/lord.htm
34. Мультимедийный проект «Ван Гог. Ожившие полотна». — URL: <https://saint-petersburg.ru/afisha/museums/belskaja/12/>
35. Нью-йоркский музей современного искусства. Шедевры. URL: <http://www.liveinternet.ru/users/nataiv/post283239148>
36. Смирнова Т. А. Музей в 21 в.: интеграция цифровых технологий в экспозиционное пространство // Информационное общество, 2012. вып. 4, с. 55-61. URL: <http://emag.iis.ru/arc/infosoc/emag.nsf/BPA/fb59b993f07873d144257a79004c0818>
37. Яценко Е. П. Использование звука в музейных экспозициях // Культура в современном мире. - 2010. - №1. - URL : http://infoculture.rsl.ru/NIKLib/althome/_sitenav/root_frm.htm
38. Basics Of Virtual Trade shows. – URL: http://blog.moddisplays.com/2008/03/09/basics_of_virtual_trade_shows/
39. Jorgen Riber Christense. «Four steps in the history of museum technologies and visitors’ digital participation». Vol 27, No. 50 (2011). – URL: <http://ojs.statsbiblioteket.dk/index.php/mediekultur/article/view/2982>
40. Multimedia – Britannica Online Encyclopedia. – URL: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/289959/interactivemultimedia>

Приложения

ПРИЛОЖЕНИЕ №1 (Интерактивные столы)



Рисунок – 1 Интерактивные столы

источник: google изображения

ПРИЛОЖЕНИЕ №2 (Мобильные и интернет приложения)



БЫСТРЫЙ ПОИСК

ИНТЕРНЕТ МАГАЗИН



ЗАКАЗ БИЛЕТОВ



ПРЕСС-РЕЛИЗЫ

КАЛЕНДАРЬ СОБЫТИЙ

НОВОСТИ

[Дни Эрмитажа - 2009](#)

[ЭРМИТАЖУ 245 ЛЕТ](#)

[Дни Эрмитажа - 2009](#)

[Эрмитаж в мире публикаций](#)

- ⇨ ИНФОРМАЦИЯ
- ⇨ ШЕДЕВРЫ КОЛЛЕКЦИИ
- ⇨ ВЫСТАВКИ
- ⇨ ИСТОРИЯ ЭРМИТАЖА
- ⇨ ОБУЧЕНИЕ И ОБРАЗОВАНИЕ
- ⇨ ЦИФРОВАЯ КОЛЛЕКЦИЯ
- ⇨ ПРОЕКТЫ ЭРМИТАЖА
- ⇨ ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВА ЭРМИТАЖА
- ⇨ СЛОВО ДИРЕКТОРА

ДНИ ЭРМИТАЖА - 2009

Эрмитажу 245 лет! В 1764 г. Екатерина II приобрела у берлинского купца И. Э. Гоцковского коллекцию из 225 картин европейских мастеров XVII в., ставшую основой музея. Традиционно празднование очередной годовщины основания Эрмитажа, приуроченное ко Дню святой Екатерины (7 декабря), проходит в первую декаду декабря. В эти дни Эрмитаж ежегодно дарит подарки всем друзьям музея. В 2009 г. это - открытие обновленных экспозиций: "Культура и искусство античных городов Северного Причерноморья", "Искусство Дагестана XIV - начала XX в.", выставка "Эмали мира. 1700-2000. Из коллекции Халили". О жизни и деятельности музея расскажут выставки "Эрмитаж в фотографиях" и "Эрмитаж в публикациях".



⇨ *Приглашаем к обсуждению*



⇨ *Виртуальный визит*



⇨ *Виртуальные выставки*



⇨ *Виртуальная академия*

IBM.

Рисунок – 2 Музей Эрмитаж

источник: официальное приложение Эрмитажа

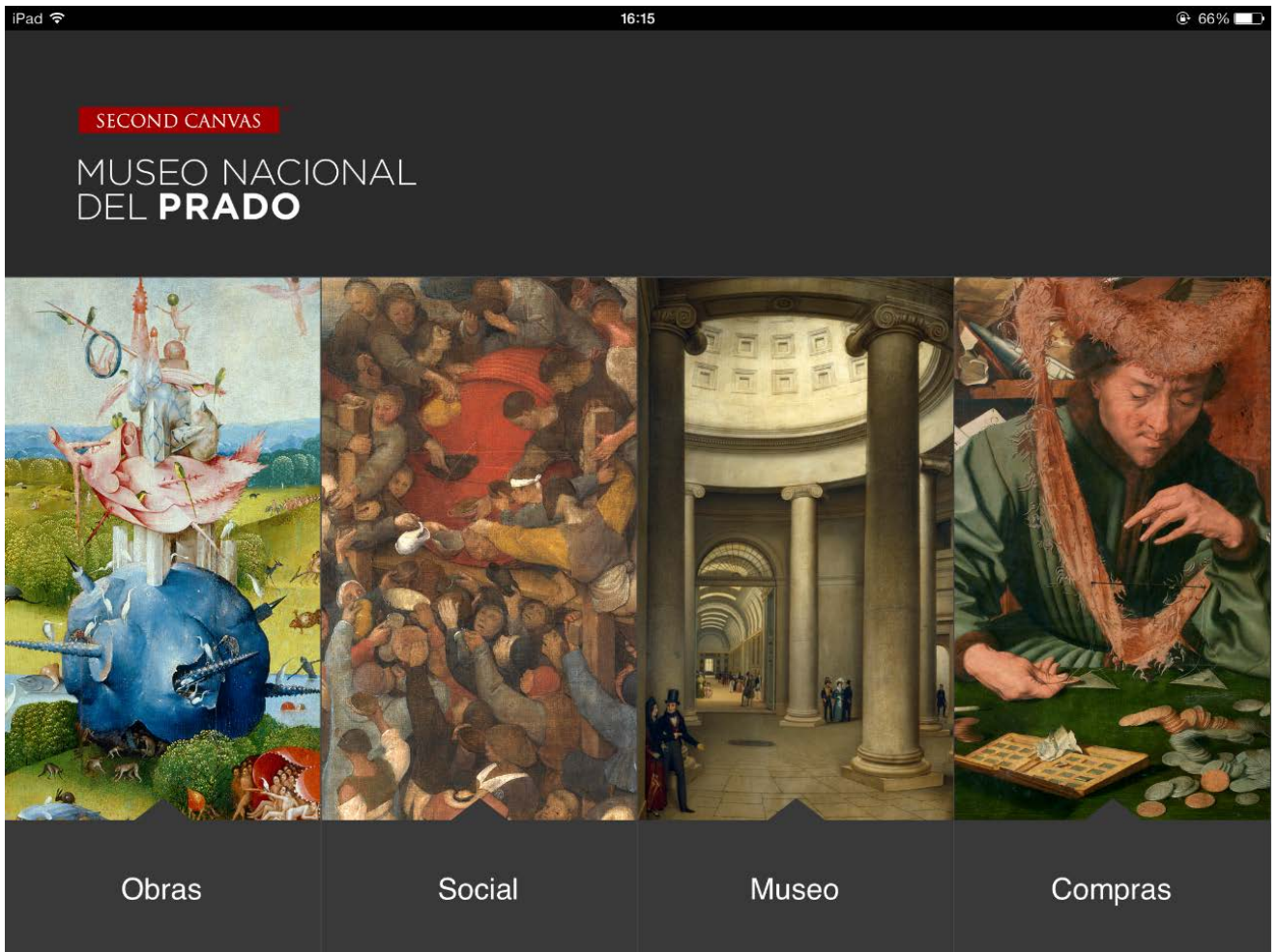


Рисунок – 3 Second Canvas Museo del Prado
источник: официальное приложение музея Прадо

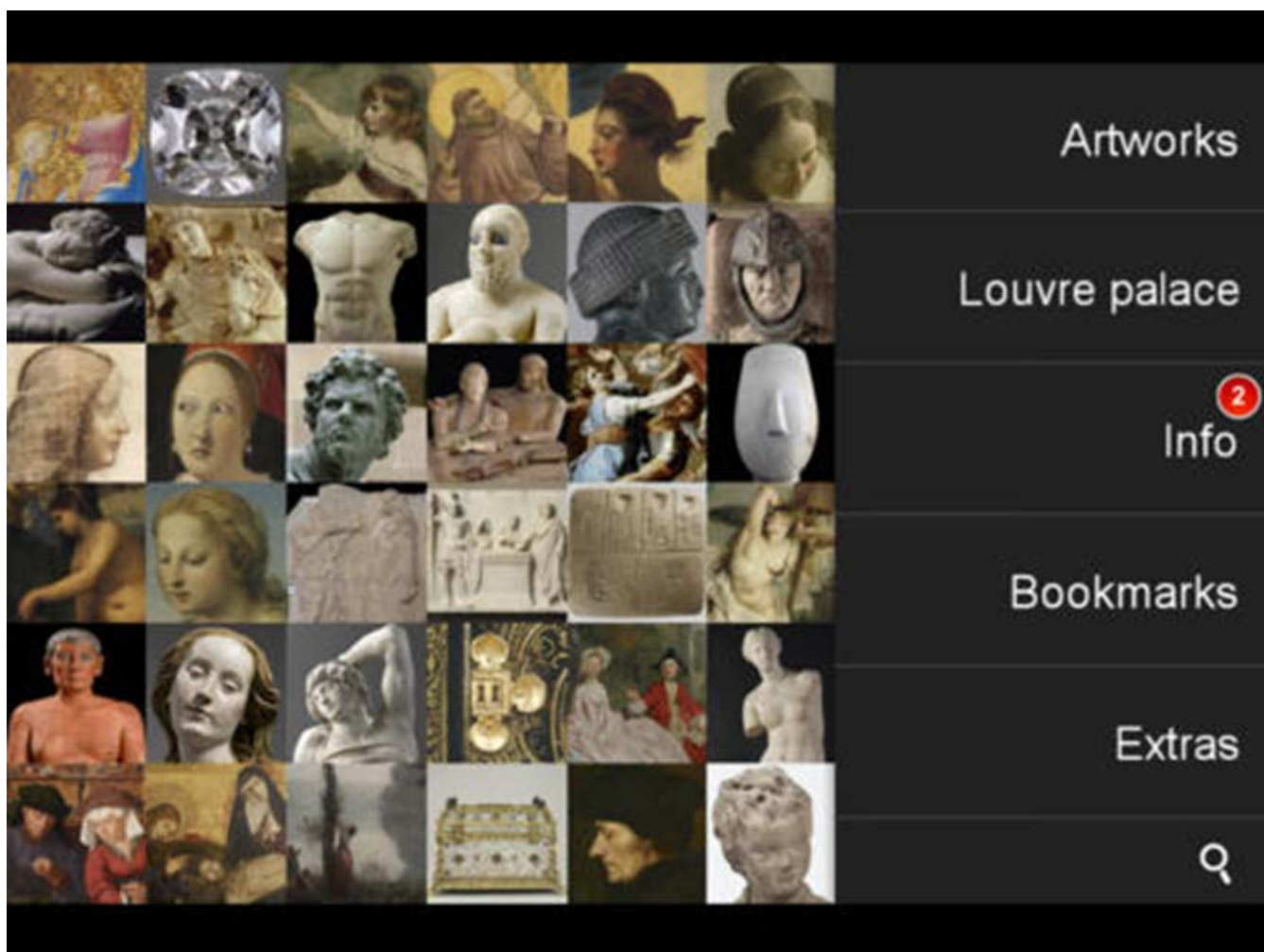


Рисунок – 4 Официальное приложение Musée du Louvre
источник: официальное приложение музея Лувр



**Separation of paintings by authors,
genres, styles**

Рисунок – 5 Your Art (National Gallery of Art)

источник: официальное приложение Национальной галереи искусства

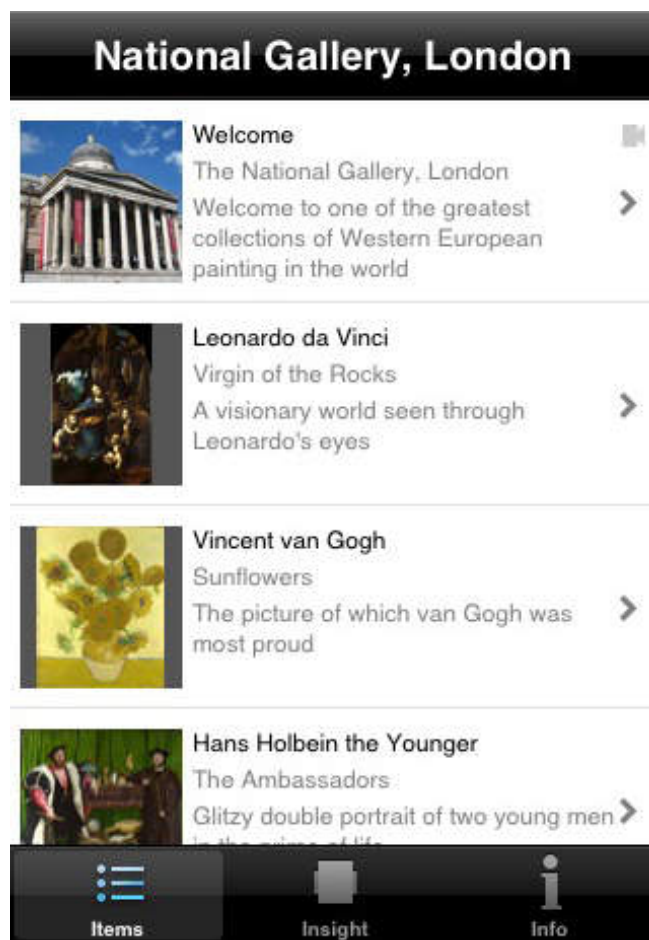


Рисунок – 6 Love Art: National Gallery, London

источник: официальное приложение Национальной галереи г. Лондон

ПРИЛОЖЕНИЕ №3 (Стратегия выбора медиа средств популяризации искусства и создание оборудования для передвижной выставки)



Рисунок – 7 Интерактивные терминалы
источник: google изображения

ПРИЛОЖЕНИЕ №4. Таблица 1.

Таблица 1. Запрашиваемые объемы финансовых средств на организацию и проведение передвижной выставки

№ п/п	Наименование статей затрат	Сумма, руб.	Примечание
1. Запрашиваемые объемы финансовых средств			
1	Изготовление и расклейка афиш, приглашительные билеты	25000,00	На передвижные выставки.
2	Изготовление банера	15000,00	На передвижную выставку
3	Подготовка информационных материалов: пресс-релизы, аннотации, тезис, статьи в СМИ (человека)	10000,00	На передвижную выставку.
4	Оплата погрузочно-разгрузочных работ 2 чел. x 2000	8000,00	На передвижную выставку.
5	Оплата услуг специалиста по созданию экспозиций (1 человек)	20000,00	На передвижную выставку.
6	Оплата по монтажу и демонтажу выставок (2 человека)	5000,00	На передвижную выставку
7	Начисление на оплату труда (13%)	4290	На передвижную выставку
8	Оплата транспортных услуг по доставке	25000,00	На областную и передвижные выставки.

	картин в места экспозиций и обратно		
9	Издание каталога выставки, выполнение работ по созданию каталога: написание статьи, составление каталога, подбор фотоматериалов	120000,00	Предусматривается презентация на передвижных выставках.
10	Изготовление постеров для представления произведений искусства	50000,00	На передвижную выставку
	Итого запрашиваемых средств:	282290,00	
2. Собственные средства:			
1	Собственные средства 25% от запрашиваемых средств	70572,50	
2	Начисления налогов на оплату труда (13%)	9174,50	
3	Амортизация основных средств	3500,00	Износ помещения, компьютера, ксерокса, сканера, принтера, цифрового фотоаппарата
4	Материальные расходы	5000,00	Канцтовары, бумага, заправка картриджей, оплата коммунальных услуг

5	Услуги банка	4000,00	Телефонная связь, интернет, почтовые услуги
6	Изготовление стендов	11460,00	
	Итого собственные средства:	103707,00	
ИТОГО БЮДЖЕТ ПРОЕКТА:		385997,00	

Таблица составлена автором 17.04.16