



Долгов Николай Андреевич, студент 2 курса группы АБ/БАК-17 факультета социально-культурной деятельности Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: kolyadolgov1234@yandex.ru

Научный руководитель: **Александров Евгений Павлович**, доктор педагогических наук, профессор кафедры педагогики и психологии Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: ealeksandrov@yandex.ru

ВНЕДРЕНИЕ МУЛЬТИМЕДИА ТЕХНОЛОГИЙ В СОВРЕМЕННЫЕ МУЗЕИ

Руководители и рядовые работники музейных учреждений постепенно осознают, что информационно-коммуникационные технологии, кардинально изменившие облик и жизнь современного общества, не могут пройти стороной мимо музейного дела и способны внести существенные коррективы в содержание и методику их деятельности. В статье рассматриваются пути оптимизации функционирования музеев в современных социокультурных условиях на основе технологий мультимедиа.

Ключевые слова: музей, культурное наследие, технологии мультимедиа.

N.A. Dolgov

Dolgov Nikolay Andreevich, student of 2st course of AB/BAC-17 group of department social and cultural activities of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy Str., Krasnodar), e-mail:kolyadolgov1234@yandex.ru

Scientific supervisor: **Alexandrov Evgeniy Pavlovich**, doctor of pedagogical sciences, professor of department of pedagogics and psychology of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy St., Krasnodar), e-mail: ealeksandrov@yandex.ru

INTRODUCTION OF MULTIMEDIA TECHNOLOGIES IN MODERN MUSEUMS

Managers and ordinary employees of Museum institutions gradually realize that information and communication technologies, which have radically changed the appearance and life of modern society, can not pass by the Museum business and are able to make significant adjustments to the content and methodology of their activities. The article discusses ways to optimize the functioning of museums in modern socio-cultural conditions using multimedia technologies.

Key words: museum, cultural heritage, multimedia technologies.

Термином «музей» люди чаще всего обозначают учреждение культуры, в котором собраны, сохраняются, систематизируются, изучаются и пропагандируются артефакты – археологические находки, произведения искусства, элементы предметной среды. Музеи играют важную роль в механизмах социального наследования, в передаче от поколения к поколению социокультурного опыта [1]. «Словарь актуальных музейных терминов» содержит дефиницию: музей – это «культурная форма, исторически выработанная человечеством для сохранения, актуализации и

трансляции последующим поколениям наиболее ценной части культурного и природного наследия. В процессе генезиса и исторической эволюции музей реализовался как открытое для публики некоммерческое учреждение, осуществляющее свои социальные функции на благо общества. Являясь институтом социальной памяти, музей отбирает, хранит, исследует, экспонирует и интерпретирует первоисточники знаний о развитии общества и природы – музейные предметы, их коллекции и другие виды движимого и недвижимого, материального и нематериального культурного наследия» [2].

Однако современный мир – это мир цифровых технологий и телекоммуникационных сетей. Музей сохраняет свою актуальность только в том случае, если его музейный фонд востребован, если ведущаяся в нем научная работа находит позитивный отклик у публики, если история и современность в его стенах находятся в состоянии диалога (М.М Бахтин). Как специфическое средство коммуникации поколений музеи приглашают посетителя к восприятию и оценке исторических артефактов как лично значимого содержания, как части культурного наследия, составляющего важную частичку Я личности, встроенной в пространство культуры.

Предмет особого внимания работников музеев – молодежь. Но именно здесь сосредоточена одна из наиболее серьезных проблем, так как новое поколение органично чувствует себя в сетевой среде, в виртуальных мирах компьютеров, воспитано на медиатекстах, использующих спецэффекты. Психологи говорят о формировании у молодежи клипового типа восприятия, когда яркая картинка, застывшая на экране дольше нескольких секунд, уже не может удержать на себе внимание. Этот факт можно продолжать игнорировать, но он неизбежно скажется на посещаемости музеев, поскольку многие молодые люди сегодня воспринимают музейное пространство как «пресное», скучное, застывшее, нединамичное. Вот почему цифровые технологии, тексты и средства мультимедиа должны найти широкое применение в музейном деле.

Мультимедиа – это важный элемент цифровой среды, в которой, благодаря интерактивному программному обеспечению в единую систему объединяются литературный (и научный) текст, звук и звуковые эффекты, живопись и графика, фото, видео, драматургическое действие и музыка. Они способны сделать человека виртуальным участником событий, свидетелем исторического факта, побудить его к переживанию и переосмыслению исторических фактов как эмоционально значимых эпизодов собственной биографии, почувствовать причастность к истории и культуре своего народа, страны и государства.

Цифровые технологии открывают яркие перспективы в усилении психологического впечатления от экспозиции, в создании условий для свободного доступа не только к экспонирующимся артефактам, но и к оцифрованным единицам хранения, находящимся в запасниках. Важное направление работы – обеспечение интерактивного характера взаимодействия с информацией и материалами музея. Таким образом информация транслируется посредством «языков», понятных разным аудиториям (в социокультурном, социально-демографическом и др. планах). Кроме того, с помощью цифровых средств открывается возможность для создания сетевых сообществ музеев. Тогда посетители смогут выйти за узкие рамки музейного пространства и получить комплексное впечатление, почувствовать «пульс исторического времени» и социодинамики культуры.

Благодаря мультимедиа музей становится не только образовательной, но и своеобразной игровой площадкой, где артефакты культуры наполняются личными смыслами и опытом, а посещение музея становится ярким, увлекательным и захватывающим событием. Разумеется, при этом существует угроза превращения музея в развлекательную «площадку» в ущерб просветительской функции. Но знания и опыт музейных специалистов позволяют не переступить эту опасную черту.

Мультимедийная экспозиция в музее способна выполнять ряд функций, среди которых нам особо хотелось бы подчеркнуть функцию исторической,

социальной, культурной и личностной интерпретации, оценки информации [6]. Психологический эффект от мультимедийного восприятия связан с тем, что посетитель вовлекается во взаимодействие с артефактами не только рациональной стороной своего сознания, но и эмоциональной, он начинает ощущать свою причастность к историческим фактам и событиям, к культуре. При этом именно мультимедийно-экспозиционное пространство позволяет воспринимать экспозицию не как застывший слепок, а как фрагмент жизни, в котором прошлое «прорастает» в современность, когда времена минувшие, текущий период и даже будущее ведут напряженный смысловой диалог. В отличие от самого музейного фонда, информация и зрительные ряды мультимедиа могут оперативно откликаться на вызовы дня и культурные потребности определенной категории посетителей.

Другим достоинством мультимедиа в музее является потенциальная возможность выстроить экспозицию как некоторую интригу, в которой присутствует завязка и определенный конфликт (понимаемый как своеобразный «строительный материал» для выстраивания «музейной драматургии»), развитие, кульминация и даже развязка. Это усиливает впечатление посетителей, обеспечивает более глубокую эмоциональную включенность. Музейная экспозиция обретает характер действия, уникального и целостного произведения, в котором «встречаются» прошлое, настоящее и будущее.

Мультимедиа необычайно расширяют форматы функционирования музеев. Причем, для работников музея – это форматы взаимодействий в публичном пространстве, предъявления полного комплекса векторов музейной работы – от накопления, систематизации, изучения и реставрации артефактов до рекламно-издательской деятельности и разработки концепции, мультимедийной идеи. Для посетителей это широкие возможности, открывающиеся в связи с взаимодействиями с новой информацией, новыми инструментами познания. Яркий эмоциональный отклик у посетителей музея могут вызвать мультимедийные «путешествия» в пространстве и времени,

установление явных и неявных «пружин» исторических фактов и событий, наблюдения за скрытыми от внешнего наблюдателя тайнами художественного творчества, 3D-реконструкции, музеоскопы и др.

Добавим, что информационно-коммуникационные технологии открывают чрезвычайно широкие перспективы для дистанционной работы с населением. Причем, обеспечивая свободный, не ограниченный пространственно-временными рамками доступ к своим мультимедийным продуктам, музей подчеркивает свое место в современном обществе не только как место, где сохраняются артефакты культуры, но и как место, в котором культура прошлого «прорастает» в культуру настоящего, создавая тем самым предпосылки для успешного развития механизмов социокультурного наследования, благодаря которым общество существует и развивается как единое постоянно воспроизводящееся целое.

Список используемой литературы:

1. *Александров Е.П.* Основы самоорганизации личности в образовательной среде, профессии и культуре. Учебно-методическое пособие. Таганрог, 2011. 101 с.
2. *Александров Е.П., Алексеев В.М., Лацева Е.В.* Феноменологические конструкторы методологии образования // Культурная жизнь Юга России. 2017. № 4(67). С. 82–85.
3. Словарь актуальных музейных терминов // Музей. 2009. № 5. С. 47–68.
4. Интерактивные и мультимедийные технологии в музее. URL: <https://qwizz.ru>
5. Мультимедиа. URL: <https://diplomba.ru>
6. Классификация музеев. URL: <https://abc.vvsu.ru>
7. Мультимедийные экспозиции. URL: <https://studbooks.net>