

УДК 069.532

МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОНОВЛЕНІЙ ЕКСПОЗИЦІЇ
МУЗЕЮ ІСТОРІЇ ЗАПОРОЗЬКОГО КОЗАЦТВА

Анастасія Василенко,
науковий співробітник
науково-експозиційного відділу
Національного заповідника
«Хортиця»

В Музеї історії запорозького козацтва Національного заповідника «Хортиця» в межах програми Президента України «Велика реставрація» у 2021 році був розпочатий процес реконструкції, в рамках якої після завершення будівельних робіт заплановано здійснити і реекспозицію музею. Процес реконструкції та реекспозиції, нажаль, наразі призупинено через військові дії в Україні. Та наукова робота над оновленням експозиції та створенням наукової концепції продовжується. Через зміни у свідомості українського суспільства, невизначеність культурних потреб, які будуть й надалі трансформуватися, зараз важко сформувати фінальний варіант документу, тож робота над ним ще триває. Втім, це дозволяє більше уваги приділити вивченню досвіду українських та світових музеїв у створенні сучасних експозицій.

У XXI столітті високі технології все більше проникають у сучасний культурний простір. Все більше сучасні та класичні музеї намагаються «йти в ногу з часом». Тож впровадження мультимедійних технологій в музейний простір стає звичним явищем, у тому числі, в українських музеях.

В першу чергу, хотілося би визначити, що означає термін «мультимедійні технології». Науковці вважають, що це технології, які дозволяють за допомогою комп'ютерів інтегрувати, обробляти і водночас відтворювати різноманітні типи сигналів, різні середовища, засоби і способи обміну даними, відомостями [2]. Основними перевагами таких технологій

можна визначити розширення можливостей та вдосконалення методів доступу до матеріалів, більша наочність інформації, що сприймається [4].

Як і в будь-якій інновації, у впровадженні мультимедійних технологій у музейній сфері є ряд моментів, про які ведуться запеклі суперечки. Найголовнішим є питання, чи потрібно привносити «холодну бездушну» техніку в такий «традиційний і душевний» простір музею? На це питання однозначної відповіді досі немає, і, напевно, не буде. Для кожного окремого випадку буде своя відповідь. Втім, якщо мультимедіа в експозиційному просторі просто стоїть, а не «живе» та виглядає, як «купа заліза», то використання їх в музеї було б зайвим. Якщо ж мультимедіа в музеї стало добре продуманим інструментом, який несе вражаючий та інформаційно-пізнавальний ефект, вибір на користь сучасних технологій був правильним [8, 11].

У процесі впровадження мультимедіа у музейну експозицію важливо не захоплюватися технологіями заради технологій. Мультимедіа мають привертати увагу до музейного предмета, а не відволікати від нього.

В процесі створення сучасної музейної експозиції з використанням мультимедійних технологій музейні працівники, на жаль, не завжди залишаються задоволені результатами. В основному таке невдоволення виникає через сприйняття технологічних засобів як самоцілі, а не як інструменту. Одна і та ж технологія може виглядати в музейних експозиціях зовсім по-різному. Все залежить від того, чи доцільно вона використана. Серед основних помилок, що здійснюються при технологічній модернізації музею, можна виділити найпоширеніші:

- використання не зовсім вірного сценарію застосування мультимедіа;
- приділення недостатньої уваги контенту, тобто наповненню;

- інтерактивні мультимедійні інсталяції та устаткування візуально не зв'язані із загальним художнім задумом експозиції, відчувається дисгармонія з експозицією;

- устаткування, що використане в експозиції, розрізнене і має незручну систему управління або незручно чи недоцільно розташоване у просторі музею [11].

Подолання цих помилок дозволить музею реалізувати поставлені перед ним завдання.

Але панацеї не існує. Так і не існує універсальних мультимедійних засобів, в тому числі. Тож при застосуванні їх в експозиційному просторі важливо дотримуватись дуже багатьох умов конкретної експозиції. Це і вік основної аудиторії і просторові можливості залів та середня кількість відвідувачів. А особливе значення мають тип експозиції і тип відвідування [8].

Мультимедіа дійсно допомагають музею, але при дотриманні всіх умов концептуальної обґрунтованості та грамотному поєднанні їх один з одним та з експозицією. Мультимедійні технології надають можливість:

- додати емоції в сприйняття;
- наочно показати ті предмети, які неможливо показати наживо;
- в наочній формі донести різну інформацію для різної аудиторії;
- здійснювати комунікацію з відвідувачем;
- представляти музей у зовнішньому світі [11].

Обмежувати уявлення про мультимедіа тільки екранами та сенсорними панелями чи інформаційними кіосками є неправильним рішенням. Новітні мультимедійні технології представляють собою найрізноманітніші, яскраві інструменти, які надають майже необмежені можливості для збагачення, урізноманітнення, популяризації музейної експозиції, а також для привернення більшої уваги сучасного відвідувача до музею.

Для створення справді сучасної та гармонійної експозиції важливе грамотне, добре продумане, поєднання багатьох елементів. Не варто обмежуватися лише інтерактивними інсталяціями чи встановленням сенсорних екранів. В музеї – це лише частина загальної картини. Мультимедіа, світло, аудіосупровід, інтерактив, дизайн, інфографіка – всі елементи повинні бути зібрані воєдино [6]. Для створення «єдиної картини» потрібна участь багатьох фахівців, та, в першу чергу, музейних спеціалістів. Тільки тоді музейні колекції заграють новими яскравими фарбами та оновлена експозиція отримає нове життя.

Для створення оновленої експозиції в Музеї історії запорозького козацтва можна вибрати безліч мультимедійних засобів та інструментів. Тим паче, територіальне розташування та архітектура дозволяє використання більш широкого спектру інструментів, ніж, наприклад невеликі та тісні історичні будівлі. Втім, для уникнення помилок, які були описані вище, необхідна клопітка праця над створенням грамотної наукової концепції експозиції та консультації з фахівцями з новітніх технологій. Прикладів досвіду використання мультимедійних засобів в історичних музеях безліч. Звісно, не всі вони вдалі та ознайомлення з такими експозиціями дозволяє уникнути схожих промахів. Можна виділити і багато успішних варіантів застосування мультимедіа у музеї. Це і Музей в польському Тшенсачі, Музей цифрового живопису «Atelier des Lumières» у Парижі [10], Музей цифрового мистецтва «TeamLab Planets» в Токіо [1, 7], G-MUSEUM у м. Городок Хмельницької області [3] та багато інших.

На сьогодні неможливо скласти список інструментів та мультимедійних засобів, які точно будуть використовуватись в Музеї історії запорозького козацтва. Та можна виділити ті, досвід використання яких в історичних музеях вже існує та може бути застосований у будь-якій музейній експозиції. Це і тач-панелі та сенсорні екрани, інтерактивні локації, зони занурення, аудіоінсталяції, вже всім відомі аудіогіди та стаціонарні

навушники-аудіоетікетки поруч з вітриною або з об'єктом, що занурюють відвідувача в певну епоху або тему [5]. Широко використовуються відеопроєкції та голограми [4]. Виробники мультимедійних засобів пропонують такі комплекси як «Комплекс «Чарівне дзеркало» (один з різновидів інформаційного кіоску) [9], «Комплекс «Доповнена минулість» (можливість за допомогою смартфона оживити будь-яке статичне зображення) [9], «Комплекс «Розумна вітрина» (можливість «розумної» підсвітки предметів у вітрині, озвучки, руху експонатів у ній) [9] тощо. Всі ці засоби можуть використовуватись і в експозиції Музею історії запорозького козацтва, звісно, при дотриманні всіх вищезгаданих умов.

Нові технології можуть залучити аудиторію, яка любить цифрові технології. У той же час нові технології можуть поглибити розуміння глядачами певних історичних процесів, творів мистецтва, викликати більший інтерес до історії та захоплення історичним та культурним надбанням.

Та ідеальною формулою успішної сучасної мультимедійної експозиції є поєднання роботи ІТ спеціалістів та технологій з роботою музейних наукових фахівців.

ДЖЕРЕЛА ТА ЛІТЕРАТУРА

1. TeamLabPlanets. URL: <https://www.teamlab.art/e/planets/> (дата звернення: 23.10.2023 р.).
2. Banakh V. Muzeini innovatsii ta interaktyvnist: definitsiia poniat. URL: https://www.youtube.com/watch?v=u-jXpD32kx8&ab_channel=%D0%A4%D0%BE%D1%82%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D1%96%D1%97%D0%A1%D1%82%D0%B0%D1%80%D0%BE%D0%B3%D0%BE%D0%9B%D1%8C%D0%B2%D0%BE%D0%B2%D0%B0 (дата звернення: 27.11.2023 р.).
3. Vereshchahin V. Vykorystannia informatsiinykh tekhnolohii u suchasnykh muzeiakh, dosvid stvorennia muzeiu G-Museum. URL:

https://www.youtube.com/watch?v=2D0UdoTVNXU&ab_channel=ViacheslavVereshchagin (дата звернення: 27.11.2023 р.).

4. Vykorystannia multymediinykh tekhnolohii v stvorenni muzeinykh ekspozytsii. URL: <https://prezi.com/p/igm8gudoditn/presentation/> (дата звернення: 18.09.2023 р.).

5. Vysoki tekhnolohii v muzeiakh. Interaktyvni instaliatsii, sensorni dysplei-dovidnyky ta inshe. URL: <https://jak.koshachek.com/articles/visoki-tehnologii-v-muzejah-interaktivni.html> (дата звернення: 15.07.2023 р.).

6. Zhukovska A. Muzei v merezhi: novi metody, novi vidviduvachi. URL: <https://www.bsmu.edu.ua/blog/6711-muzei-v-merezhi-novi-metodi-novi-vidviduvachi/> (дата звернення: 26.09.2023 р.).

7. Ysachenko Y. Ynteraktyvnyi muzei tsyfrovoho yskusstva TeamLab bet rekordy poseshchaemosti. URL: <https://pragmatika.media/news/interaktivnyj-muzej-cifrovogo-iskusstva-teamlab-bet-rekordy-poseshhaemosti/> (дата звернення: 23.10.2023 р.).

8. Kudriavtseva A.M. Tendentsii zastosuvannia innovatsii u muzeinii spravi Ukrainy. *Materialy Vseukrainskoi naukovo-praktychnoi konferentsii «Turystychnyi ta hotelno-restorannyi biznes: svitovyi dosvid ta perspektyvy rozvytku dlia Ukrainy»* (m. Odesa, 10 kvitnia 2019 r.). Odesa: ONEU, 2019. S. 835–838.

9. Spetsializovani muzeini informatsiini tekhnolohii. URL: <https://smit.co.ua/> (дата звернення: 05.07.2023 р.).

10. Shcho potribno znaty pro Atelier des Lumières – pershyi tsyfrovyi muzei v Paryzhi. URL: <https://vogue.ua/article/culture/art/chto-nuzhno-znat-o-cifrovom-hudozhestvennom-muzee-atelier-des-lumieres-v-parizhe-33903.html> (дата звернення: 11.11.2023).

11. Yarova N. Suchasnyi muzei – miks tekhnolohii ta idei. URL: <https://podolyanin.com.ua/history/8007/> (дата звернення: 05.07.2023 р.).