

4. Обучающие и тренинговые системы: дистанционное образование, транспортные тренажеры, моделирование авиационно-космических ситуаций [2].

Мультимедийный дизайн включает в равной степени как техническое, так и художественное составляющие. Освоив художественные композиционные и мультимедийные средства, дизайнеры начинают расширять требования к компьютерному оснащению. В результате развития аппаратной и программной составляющих мультимедийного дизайна создается особый, ориентированный на эффективное решение художественно-эстетических задач продукт, который обладает несомненными достоинствами. Вот некоторые из них:

- возможность создавать видеоряд из фотоматериала в динамике и увеличения наиболее важных фрагментов;
- возможность дополнять видеоряд текстом или другим визуальным материалом (технологии гипертекста и гипермедиа);
- возможность осуществлять непрерывное музыкальное аудиосопровождение для создания более образно-эмоционального видеоряда;
- возможность автоматического просмотра всего материала в режиме «слайд-шоу»;
- возможность включения в презентацию видеофрагментов из фильмов и видеозаписей и т.д.

Заключение. Таким образом, в рамках проведенного исследования нами были выявлены следующие подходы, которые определяются как наиболее перспективные для усовершенствования системы подготовки специалистов в сфере изобразительного искусства и компьютерной графики и дизайна. Это:

- в процессе дизайн-проектирования виртуальных и мультимедийных продуктов, необходимо максимально использовать возможности современных интерактивных мультимедийных технологий;
- в процессе работы над этими задачами в течении нескольких лет, мы определили основные структурные элементы и логическую последовательность их при создании мультимедийного продукта: определение темы продукта; подбор иллюстративного фотоматериала для создания эмоционально-образного решения темы; типографика и дизайн знака и логотипа темы; создание знаков визуальной коммуникации; создание формальной композиции на основе типографики и цветовой гармонии; динамический показ самого дизайна мультимедийного продукта и т.д.

1. Кулененок, В.В. Системный подход в дизайн-проектировании средовых объектов / В.В. Кулененок //Изобразительное, декоративно-прикладное искусство и дизайн в системе художественного образования: материалы VII Международной научно-практической конференции, Витебск, 24 ноября 2010 г./ УО «ВГУ имени П.М. Машерова», 2010. -229 с.

2. Яцок, О. Г. Мультимедийные технологии в проектной культуре дизайна: гуманитарный аспект: Автореферат дис. д-ра искусствования : 17.00.06./ О. Г. Яцок. – Москва, 2009

ІНФАРМАЦЫЙНЫЯ ТЭХНАЛОГІІ Ў СУЧАСНЫМ МУЗЕІ

*А.В. Мядзвецкі
Віцебск, ВДУ імя П.М. Машэрава*

Вялікая роля ў сучасным музеі адводзіцца інфармацыйным тэхналогіям. Асноўная ўвага надаецца экспазіцыі музея, бо яна фармуе сэнсавую нагрузку музея і візуальнае ўзаемадзеянне з аўдыторыяй. Інфармацыйныя тэхналогіі паўплывалі на змену не толькі «паказу» твораў у выстаўнай прасторы, але і на ўсё музейнае асяроддзе. Грунтуючыся на гэтым узнікае пытанне пра аптымальнае ўжыванне магчымасцяў інфармацыйных тэхналогій у музейнай практыцы.

Мэтай дадзенага артыкула з'явіўся аналіз аўдыявізуальных рэсурсаў у сучасным музеі, вызначэнне іх ролі і актуальнасці ў музейна-выстаўнай чыннасці.

Матэрыялы і метады. У працы прааналізаваны шэраг аўдыявізуальных рэсурсаў у сучаснай музейнай прасторы актыўна карыстаных асноўнымі сусветнымі музеямі. Для пабудовы метадалагічнай базы ўжыты метады мастацтвазнаўчага, кампаратыўнага і фармальна-стылістычнага аналізаў.

Вынікі і іх абмеркаванне. Сучасная эвалюцыя, абумоўленая інфармацыйным соцыумам, вызначае паляпшэнні і змены ў ва ўсіх абласцях. Пераход складаецца ў змене сацыяльных стасункаў шляху ўводзін інфармацыйных тэхналогій. У звязку з гэтымі глабальнымі сацыяльнымі і тэхналагічнымі ператварэннямі ўстановы культуры таксама праходзяць удасканаленне свайго функцыяналу і абслугоўвання, злучанага з узрослымі вымогамі сучаснага наведніка.

Даследнікі ў розных сферах навукі (культуролагі, філосафы, сацыёлагі і г. д.) згодны з тым, што інфармацыйныя тэхналогіі і інфармацыйная культура набіраюць усё большае значэнне ў сучасным соцыуме (У. Бенямін, М. Кастэльс, І. Масуды, Э. Тофлер, К. Шэнан, О. В. Астаф'ева, В.З. Коган, Ё.Ё. Корпилов і інш.).

Не негатовасць чалавека ўспрымаць шмат баковы струмень інфармацыі пазначалі даследнікі (Н.У. Тишуніна, А. Этціони і інш.) яшчэ ў канцы ХХ стагоддзя, вылучаючы пры гэтым яго неаднастайны і фрагментарны характар. Сучасныя рэаліі кажуць пра тое, што гэта праблема існуе. Апроч таго, досвед камунікавання з інфармацыйнымі тэхналогіямі можа выступаць падзяляльным фактарам грамадства: тыя, хто ведае і жадае скарыстаць такія сродкі, і тыя, хто дагэтуль не гатоў, і таму не ведае, навошта гэта патрэбна. Тым не менш, установы культуры павінны «ісці ў нагу з часам», але гэтак жа існуе шмат аддаленых гарадоў, дзе не гатовы прымаць навіны «digital culture».

Адным з вектараў выкарыстання інфармацыйных тэхналогій у культуры з'яўляецца лічбавізацыя культурнай спадчыны. У шмат якіх краінах назіраецца значны прагрэс у гэтым кірунку. Сучасныя тэхналогіі дазваляюць рэалізаваць мэта шмат якіх людзей пра тое, каб з'яднаць усю культурную спадчыну.

Аднак у адрозненне ад мінулых эпох (можна прывесці ў прыклад Александрыйскую бібліятэку, эксперымент Брытанскага музея і Луўра ў ХІХ стагоддзе, спробу фармавання музея сусветнага мастацтва ў Лінцы) у наш час фармуецца размеркаваная сетка, якая замяніць экспазіцыі ў адным месцы злічбаванымі версіямі, якія будуць даступныя для ўсіх. Такім чынам, інфармацыйныя тэхналогіі змяняюць тэхналагічную суцэ функцыі фармавання і культурнай спадчыны і яго развіцця [1].

Розныя музеі далучыліся да глабальнага перасоўвання адкрытай інфармацыі, і валодаюць бямежным доступам даўласных архіваў, здымкаў, каталогаў і іншых баз дадзеных. У якасці прыкладу можна прывесці такія праекты, як OpenGLAM (GLAM – galleries, libraries, archives, museums), мэта якіх складаецца ў забеспячэнні даступнасці злічбаванай культурнай спадчыны. На вэб-партале арганізацыі змесцаваны музейныя сходы, якія знаходзяцца ў вольным доступе. Розныя музеі выстаўляюць калекцыі на сваіх інтэрнэт парталах. Прыкладам гэтага можа служыць Рейксмузеум, які адным з першых, змесцаваў сваю калекцыю ў адкрытым доступе. Першаадкрывальнікам сярод беларускіх музеяў, які змесцаваў у сеткі інтэрнэт каталог фондаў, стаў Нацыянальны мастацкі музей Рэспублікі Беларусь. Апроч таго, Беларусь мясцее ўласным рэсурсам музейных калекцый – www.dkmf.by. Распрацоўка гэтага каталога працягваецца. Мэтай рэсурсу з'яўляецца стварэнне аднаго дзяржаўнага каталога музейных фондаў Рэспублікі Беларусь.

У традыцыйным музеі прынята першая форма. Апроч таго, досвед музеяў усталёўвае глабальныя прынцыпы выкарыстання лічбавых тэхналогій: укараняць мультымедычныя тэхналогіі ў асяроддзе ўстановы культуры трэба пры ўмове, калі мэтаэ кспазіцыі гэтага патрабуе; калі немагчыма перадаць намеры і задуму аўтараў у традыцыйным ключы.

Беларускія музеі на практыцы імкнуцца ўнікаць выкарыстання мультымедычнай сістэмы – калі гэта асноўная экспазіцыя, якая лічыцца ўжо складзенай. Гэта найболей заўважна ў працы найчасцей мастацкіх музеяў, дзе цікавасць наведнікаў засяроджана вылучна на самой экспазіцыі. Без гэта наведнікам запатрабуецца толькі ўявіць больш дэталёвую інфармацыю пра экспанат.

У музейнай працы гэтыя мэты рэалізуюцца па-рознаму. Розныя музеі развязваюць згодна ўласным патрэбам. Сучасныя даследнікі вылучаюць тры асноўныя тэндэнцыі ўжывання лічбавых тэхналогій у прастору музея: «тэхнічная, канцэпцыйная і камунікацыйная» [2].

Тэхнічныя нюансы знаходзяцца ў залежнасці ад ступені праектавання музейных экспанатаў ад складанасці ўжывальнага абсталявання. Ужыванне падобнага абсталявання змяняецца ад звычайнай інфармацыйнай панэлі, да абсталявання лічбавым абсталяваннем дызайну інтэр'ера.

У якасці прыкладаў апошняга можна прывесці экспазіцыю музеяў – «Беларускі дзяржаўны музей Вялікай Айчыннай вайны» у Менску і «Мемарыял Брэсцкая крэпасць-герой».

Адзін з аспектаў канцэпцыі лічыцца ўжыванне лічбавых тэхналогій дзеля фармавання шырэшкага інфармацыйна-адукацыйнага і візуальнага зместу. Вартым прыкладу можна лічыць праект Нацыянальнага мастацкага музея, які ўяўляе сабою адну культурную, адукацыйна-інфармацыйную прастору на базе сеткі інтэрнэт для карыстачоў ва ўсім свеце. Яшчэ адно канцэпцыйнае ўжыванне інфармацыйных тэхналогій складаецца ва ўжыванні лічбавага абсталявання ў якасці музейных экспанатаў, такіх, як выставы ў музеях тэхнічнай скіраванасці.

Луўр адмовіўся ад выкарыстання аўдыя-носьбітаў у 2012 годзе і замяніў іх на гаджэты Nintendo 3DS. Гэта адмысловыя гіды. Яны ўтрымваюць вялікую колькасць фатаграфій і дадатковую інфармацыю. Дзэвайсы не пакідаюць наведнікаў без увагі, аўтаматычна асочваюць іх месца і даюць ім магчымасць арыентавацца і рухацца ў патрэбны бок. У Нью-Ёрку ў музеі дызайну Купер-Х'юіта выкарыстоўваюцца лічбавыя панэлі, што дазваляюць скарыстаць адмысловыя сцілусы для малюнка, а потым паглядзець, з якімі экспанатамі сістэма злучае гэтыя малюнкi. Гэтыя сцілусы таксама даюць магчымасць «збіраць» якія зацікавілі экспанаты ў віртуальным кошыку. Усяго толькі патрэбна дакрануцца ручкай па адпаведнай таблічцы.

У Беларускіх музеях таксама распрацоўваюць мабільныя дадаткі. У прыватнасці, свае дадаткі-гіды маюць Гісторыка-культурны комплекс «Лінія Сталіна», «Беларускі дзяржаўны музей Вялікай Айчыннай вайны», Нацыянальны мастацкі музей Рэспублікі Беларусь і іншыя. Гэтыя дадаткі, дапаўняюць асноўны вэб-сайт, якія ўмеюць счытваць QR-код поруч з экспанатам і г. д. У рамках высылкаў па разнаму узаемадзеянню з аўдыторыяй з выкарыстаннем лічбавых тэхналогій улічваецца тая акалічнасць, што кожны наведнік музея мае свае ўласныя матывы наведання, свой суб'ектыўны досвед зразумення і вивучэнні атакальнай рэчаіснасці і розныя шляхі панятку інфармацыі. Значыць адаптаванне лічбавых тэхналогій да розных катэгорый карыстачоў лічыцца важнай умовай для музейнай камунікацыі.

Заклучэнне. Абагульняючы досвед ужывання лічбавых тэхналогій у класічнай прасторы музея, важна падкрэсліць, што ў грунце музея па-ранейшаму ляжыць сапраўдны музейны аб'ект, а мультымедычныя сродкі і лічбавыя тэхналогіі павінны даносіць істу і змест экспазіцыі. З аднаго боку, ужыванне інфармацыйных тэхналогій адкрывае новыя гарызонты для эвалюцыі ўстаноў культуры, спрыяе падвышэнню цікавасці да іх з боку аўдыторыі і прапагандуе іх працу. З іншага боку, пры належнай метадалагічнай і тэхнічнай падтрымцы інфармацыйных тэхналогій дазваляюць установам культуры атрымаць доступ да новых формаў інфармацыі і супрацы з наведнікамі, захоўваючы пры гэтым багаты змест і глыбіню ідэі.

1. Ариарский, М.А. Прикладная культурология / М.А. Ариарский. – 2-е изд., испр. и доп. – СПб.: ЭГО, 2001. – 288 с.

2. Ивченко, В. Н. Художественные галереи в системе арт-рынка: проблемы функционирования в период социальных трансформаций / В. Н. Ивченко. – Веснік БелДППК. – 2004. – №1(2). – С. 43–52.

ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОЕ ИСКУССТВО ВИТЕБСКА КОНЦА XX – НАЧАЛА XXI В.

С.В. Медвецкий

Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова

Декоративно-прикладное искусство является важной областью белорусской художественной культуры. В настоящее время особую актуальность приобретает изучение процессов его генезиса и анализа основных тенденций развития. Специфика декоративного творчества содействует интеграции искусства, взаимодействию различных национальных культур.

Целью данной статьи явился анализ развития декоративно-прикладного искусства Витебска в социокультурном контексте XX – начала XXI в.

Материал и методы. В работе проанализирован ряд изобразительных материалов по декоративно-прикладному искусству хранящихся в фондах Витебского художественного музея и личных коллекциях авторов, изучены литературные источники по данной теме. Используются методы искусствоведческого, компаративного и формально-стилистического анализ.