

Мультимедиа-технологии в музеях Санкт-Петербурга

И.Н. Кондратьева, Д.Д. Рубашкин

Компьютерная студия "Март"

Адрес: 191028, Санкт-Петербург, Кирочная ул., 8а

Тел.: (812) 279-66-65

Факс: (812) 247-14-83

E-mail: kin@mart.spb.ru, dmitry@mart.spb.ru

Мультимедиа-проекты на музейную тематику ассоциируются в нашем сознании, главным образом, с CD-ROM-ами, представляющими музей в целом или отдельные коллекции и выставки. Большинство таких дисков созданы компьютерными фирмами, ориентированными на коммерческое распространение мультимедиа-изданий. Достоинства и недостатки подобных проектов подробно обсуждались на многочисленных семинарах и на страницах различных специализированных изданий. Так же подробно освещаются возможности Интернет-технологий.

В то же время недостаточно изучен опыт использования мультимедиа-технологий непосредственно в музейном пространстве, хотя поиск новых форм информационного обслуживания посетителей музея представляется не менее актуальным. Движение в этом направлении сопряжено с решением необычных для музейной практики организационных, технических и творческих задач. Петербург как крупнейший культурный центр накопил за последние годы значительный опыт в этой области. Не только крупные, всемирно известные, но и малые музеи города в той или иной степени используют в своей повседневной практике новые возможности, иницируя различные мультимедиа-проекты.

Компьютерная студия "Март", начиная с 1996 года, сотрудничает с различными учреждениями культуры Санкт-Петербурга и Ленинградской области, являясь исполнителем проектов Эрмитажа, Русского музея, Музея истории Санкт-Петербурга, малых музеев. Студией накоплен большой опыт реализации различных по форме проектов культурно-просветительского характера: презентаций музеев и выставок, информационных киосков, компьютерных фильмов, экскурсий, игр. Работа над всеми проектами шла в тесном сотрудничестве с музейными специалистами: историками, искусствоведами, художниками, реставраторами. Часть из этих программ впоследствии тиражировалась, другие – не вышли за пределы музейных залов. На материале работ, выполненных студией "Март" совместно с петербургскими музеями, мы постараемся отразить тенденции развития музейных мультимедиа-проектов.

Первый масштабный выставочный проект с компьютерным сопровождением относится к марту 1997 года, когда в Государственном Эрмитаже открылась выставка одной картины – "Благовещение" Яна ван Эйка. Для музея выставка знаменовала новый этап отношений с зарубежными партнерами: картина,

проданная в 1930-х годах советским правительством из Эрмитажа и принадлежащая ныне Национальной галерее в Вашингтоне, вновь экспонировалась в России. Руководство Эрмитажа приняло решение об организации информационной поддержки выставки на самом современном уровне. Компьютерная презентация должна была познакомить зрителей с евангельским сюжетом, символикой, использованной мастером, композиционным построением картины. Не менее важно было представить художника, его современников, а также многовековую историю шедевра. Материал для презентации был подготовлен специалистами Эрмитажа, а компьютерная реализация замысла была поручена сотрудникам студии "Март".

Непосредственно в зале, рядом с картиной, был установлен проекционный экран, на котором демонстрировался компьютерный фильм (длительностью в 25 минут). Художественное решение фильма, основанное на компьютерной графике и анимационных эффектах, было призвано не просто предоставить зрителю упорядоченный набор информации, но и настроить посетителей на определенное эмоциональное восприятие картины. Установленные рядом два информационных киоска позволяли каждому желающему выбрать порядок и режим просмотра по собственному усмотрению.

При подготовке проекта было очень важно обеспечить гостям выставки комфортный режим просмотра презентации. С этой точки зрения жанр компьютерного фильма, приближенного по форме к документальному видеофильму, не вызывал особых опасений у организаторов. Менее привычным для посетителей представлялся информационный киоск. Чтобы упростить работу с компьютером, в киосках были установлены контактные экраны touchscreen, позволившие отказаться от использования клавиатуры и мыши. Соответственно, дизайн всех элементов пользовательского интерфейса программы был рассчитан на "управление пальцем". Двухмесячный опыт работы выставки подтвердил, что зрители, независимо от возраста и собственного компьютерного опыта, не испытывали трудностей при просмотре презентации.

Несмотря на нетрадиционное – для российского зрителя – выставочное решение, негативных мнений по поводу компьютерного сопровождения практически не было. Чтобы не нарушать музейную тишину, в программе не использовались звуковые возможности компьютера (вся текстовая информация была представлена с помощью субтитров). Необходимо также отметить, что не возникала и важнейшая для издательских технологий проблема адекватной цветопередачи. В данном случае ни для искусствоведов, ни для посетителей вопрос о соответствии цветовой гаммы не являлся существенным: экранное изображение предназначено только для рассказа о картине, никто не будет судить о полотне по репродукции, если оригинал находится здесь же, в этом зале. Можно констатировать, что мультимедиа-технологии не разрушили привычного музейного пространства, а дополнили его новыми, привлекательными для посетителя возможностями.

К сожалению, службы музея, отвечающие за работу с посетителями, не использовали первый опыт показа мультимедиа-презентации для привлечения дополнительного внимания к выставке. Ни на рекламных постерах, ни в прессе не

упоминалось о компьютерном сопровождении. Соответственно, социологической службой не были собраны и тем более систематизированы отзывы о программе.

Тем не менее, первый опыт мультимедиа-презентации картины был признан в Эрмитаже успешным, поэтому уже через полгода во время выставки, посвященной возрождению "Данаи", была воспроизведена описанная выше организация информационного пространства.

Особое внимание было обращено на рассказ об истории двенадцатилетних реставрационных работ, сделанных в их процессе искусствоведческих открытиях. Использование мультимедиа-технологий позволило достичь требуемой наглядности. Средствами компьютерной графики и анимации были реконструированы все фазы научных исследований и реставрационных работ; демонстрировались рентгеновские снимки картины, изображения, полученные в инфракрасных, ультрафиолетовых лучах. Удалось даже показать публике и прокомментировать первоначальную авторскую версию картины, реконструированную по рентгеновским снимкам. По сути дела компьютерная презентация стала неотъемлемой частью выставки, продолжавшейся в течение года и привлекая самое широкое внимание публики. К сожалению, и в этом случае ни в пресс-релизе, ни в других официальных публикациях не отмечались ни значимость, ни даже само существование компьютерного сопровождения выставки, а после перевода "Данаи" в основную экспозицию программа стала недоступна для посетителей музея. Остается сожалеть о том, что Эрмитаж не нашел возможности сделать на основе выставочной программы тиражный CD-ROM.

С 1997 года компьютерное сопровождение важнейших выставок стало для Эрмитажа обычной практикой. Постепенно сформировались и "законы жанра": компьютерный фильм с субтитрами длительностью от 15 минут до получаса и справочная система с интерфейсом, ориентированным на touchscreen. Иногда, правда, законы нарушались. Так, для одной из презентаций, было собрано столько материала, что длительность фильма превысила 50 минут. В результате в зале были установлены стулья и скамьи, – получился своеобразный зрительный зал в зале музейном. Многие посетители с удовольствием отдыхали в "кинозале", одновременно знакомясь с историей античности. Разумеется, появление такой "зоны отдыха" – явление неоднозначное, но оно кажется естественным развитием музейного пространства.

Можно заключить, что для Эрмитажа использование разнообразных возможностей мультимедиа стало такой же повседневной практикой, как традиционные формы музейной работы: экскурсии, лекции, выпуск печатных каталогов.

Помимо компьютерных презентаций выставок, петербургские музеи осваивали и другие формы представления мультимедиа-программ. Например, в том же 1997 году Музей истории Санкт-Петербурга предложил тематические компьютерные экскурсии петербургским школам, проводящим в музее уроки по курсу "История и культура Санкт-Петербурга". Компьютерный фильм с музыкальным и дикторским сопровождением фактически представляет собой виртуального экскурсовода, который помогает работникам музея в более наглядной форме раскрыть тему за

счет фондов музея, в том числе и экспонатов, недоступных непосредственно на экспозиции. Длительность такой экскурсии не должна превышать 10 минут, дольше внимание школьников не удастся удержать даже компьютерными эффектами. В отличие от выставочных программ, срок демонстрации которых ограничен периодом работы выставки, экскурсии используются уже несколько лет, с ними познакомились сотни петербургских школьников и других посетителей Петропавловской крепости.

Заинтересованность Музея в привлечении посетителей способствовала поиску новых форм использования мультимедиа-технологий и в выставочной работе. Так, большая выставка, посвященная истории одного из районов Петербурга – Рождественской части, предлагала посетителям – наряду с традиционными экспонатами – справочную систему по зданиям района, представляя архитекторов, домовладельцев, именитых жителей. Использование справочной системы как информационного фона для основных экспонатов оказалось привлекательной для музеев формой. В частности, Музей Анны Ахматовой в Фонтанном Доме решил использовать аналогичную систему для выставки "Реквием", посвященной жертвам сталинских репрессий.

Приходится в то же время признать, что не все поиски жанра были успешными, случались и неудачные эксперименты. Например, к той же выставке "Рождественская часть" была создана компьютерная игра, в которой предлагалось разместить на плане района названия улиц, ряд наиболее значительных сооружений, а также отметить здания, в которых жили или бывали выдающиеся люди: Петр I, А.В. Суворов, А.А. Блок и другие. Оказалось, что непосредственно в выставочном зале выполнить все игровые задания затруднительно: игра отвлекает от осмотра выставки, время нахождения в зале ограничено, мешают другие посетители. Поэтому полезная идея, воплощенная в программе, не была востребована посетителями. Вероятно, если бы программисты подключились к разработке игры на стадии создания сценария, то можно было бы сделать более подходящую для выставки игровую модель. К чести сотрудников музея, нужно признать, что этот, не вполне удачный, опыт не отвратил их от следующих компьютерных проектов.

Возможности мультимедиа-технологий позволяют решать не только информационные, но и художественные задачи. Хочется несколько подробнее остановиться на истории создания компьютерного фильма "Тень моя на стенах твоих...". Первоначальный замысел предполагал создание справочной системы, описывающей историю пребывания Анны Ахматовой в Фонтанном Доме, а также биографические сведения о тех, с кем свела ее судьба: от Иннокентия Анненского до Иосифа Бродского. Но в процессе работы над сценарием все более привлекательной становилась идея компьютерного фильма. Видеоряд, иллюстрирующий рассказ, посвященный Анне Ахматовой и ее поколению, дополняют стихи в авторском исполнении и музыка Шостаковича. В отличие от традиционной видеосъемки, компьютерные технологии позволяют придать эмоциональную окраску и динамизм даже сухим архивным фотодокументам. В то же время существование внутреннего ритма повествования, лишает нас возможности произвольного интерактивного вмешательства в работу программы. Попытка получения дополнительных справок разрывает художественную ткань

фильма: информационная функция противоречит художественному решению. В большинстве случаев эта коллизия решается в пользу информационного компонента, но в стенах Фонтанного Дома выбор был сделан иной. Первая демонстрация программы в музее, когда изображение проецировалось на белую стену выставочного зала, показала, что даже бесконечно далекие от компьютерного мира люди приняли новую форму представления документального материала, оценив возможности, привнесенные мультимедиа-монтажом.

Не только отдельные экспонаты, но и целые выставки могут быть созданы средствами мультимедиа. Интересным примером виртуального музея в музее традиционном являлась галерея рисунков воспитанников Изостудии Эрмитажа. Для выставки были отобраны свыше сотни детских работ, посвященных образам античных богов-олимпийцев. Выставлять детские работы в стенах великого музея – непростая задача; возникла идея разместить рисунки детей не в реальном, а в виртуальном пространстве. Художниками студии была создана трехмерная модель художественной галереи, в которой каждому из богов-олимпийцев был отведен свой зал. Интерьеры были стилизованы под эрмитажные, благодаря чему детские работы оказались не просто в каких-то залах, а именно в виртуальном Эрмитаже. Другой виртуальный проект, созданный нами, был призван придумать экспозицию, реально не существующую, но являющуюся реализацией художественной идеи: необычный ракурс представления экспонатов. Эта форма позволяет, например, сделать компьютер центральным элементом инсталляции. Такая работа под названием "Новый образ музея анатомии животных" была выполнена в рамках акции "Новое искусство в традиционном музее".

Подытоживая вышесказанное, можно сделать вывод, что петербургские музеи активно ищут и находят решения, связанные с использованием мультимедиа-технологий в музейном пространстве. Можно выделить следующие стадии развития музейных компьютерных технологий. Первая стадия, которую большинство петербургских музеев уже преодолели, характерна чрезвычайно сдержанным отношением музейных специалистов к использованию новых форм. Их пугает сложность необычной работы, неясность перспективы, необходимость изыскивать организационно-финансовые ресурсы. Тем не менее, активность компьютерных фирм, заинтересованных в создании тиражных продуктов, знакомящих с историей и культурой Петербурга, постепенно создали мотивацию и у музейщиков. На второй стадии стремление учреждений культуры к новым возможностям возрастает настолько, что порождает переоценку сил: помощь компьютерных профессионалов уже кажется излишней. Музеи создают отделы и сектора компьютерных технологий и пытаются выйти на рынок с собственными разработками. Опыт самостоятельных попыток, характерных для второй стадии, позволил музейным специалистам значительно лучше ориентироваться в особенностях тех или иных компьютерных жанров, выбирать форму, наилучшим образом подходящую для конкретного музейного проекта, сочетать тиражные и нетиражные разработки. Однако неизбежные трудности создания профессиональных компьютерных программ привели наиболее "продвинутых" к следующей – третьей стадии. Новое кредо: каждый занимается своим делом: историки, искусствоведы, реставраторы – обеспечивают содержательное наполнение, а компьютерные профессионалы – придают этому содержанию красивую и удобную для пользователя форму. Сегодня многие петербургские

музеи достигли той стадии, когда партнерство учреждений культуры и компьютерных фирм становится по-настоящему эффективным.

Специфика компьютерного жанра создает немалые трудности даже для людей, профессионально занимающихся просветительской работой. Так, например, опыт написания популярных брошюр порой дезориентирует потенциального сценариста. Привычка к чисто вербальным описаниям приводит к недооценке иллюстративных возможностей компьютера, средств графики и анимации, многоуровневости гипертекста. Так же точно опыт проведения экскурсий не дает надежной основы для создания справочных систем, в которых вся информация должна быть регулярным образом выстроена и тщательно проверена. Можно сказать, что создание сценарной разработки для компьютерной программы требует особого профессионализма. Положение осложняется тем, что опыт создания мультимедиа-программ различного назначения в должной мере не обобщен. Поэтому чаще сценарные решения диктуются компьютерными специалистами, имеющими большой практический опыт, нежели их партнеры-музейщики.

Это означает, что на основе предоставленных музеем материалов и сценарной разработки студия предлагает для реализации режиссерский сценарий, превращающий первоначальный замысел в четкое описание структуры, дизайнерского решения и технологии реализации проекта. Согласование режиссерского сценария представляет собой первый важнейший этап совместной работы. После его принятия студия начинает техническую проработку проекта, а музей отвечает за полноту и достоверность содержательного наполнения. Заключительная фаза работы предполагает всестороннее тестирование программного продукта, включая редакторскую и корректорскую проверку. К сожалению, опыт нашей работы показывает, что полноценная содержательная правка сопряжена с колоссальными усилиями, так как работа над мультимедиа-изданиями не вписывается в привычный музей издательский процесс. В то же время компьютерщики не могут обладать предметными знаниями, достаточными для тщательной проверки контента. Возникает коллизия, в которой качество мультимедиа-проекта на заключительной стадии зависит исключительно от эффективности взаимодействия обеих сторон. Отсутствие взаимопонимания приводит к многочисленным ошибкам, подчас весьма курьезным, примеры чему дают многие известные мультимедиа-проекты.

Отладка механизмов взаимодействия – дело сложное и длительное. Выход мы видим в стратегическом партнерстве между учреждениями культуры и специалистами в области мультимедиа-проектирования. Студия "Март" уже на протяжении ряда лет является постоянным партнером нескольких петербургских музеев. У нас есть основания говорить о развитии наших отношений с Русским музеем, Музеем истории Санкт-Петербурга, Музеем Анны Ахматовой в Фонтанном Доме. Например, в сотрудничестве с последним из названных музеев (после завершения работы над фильмом, о котором уже сказано) студия участвовала в подготовке выездных выставок; тиражировала CD-ROM с фильмом, записала видеоверсию фильма, иллюстрировала и подготовила к изданию книгу "Анна Ахматова и Фонтанный Дом" (распространяется в комплекте с CD-ROM). В настоящее время музей и студия совместно работают над выставкой "Реквием".

Если музей Анны Ахматовой невелик, то Русский музей представляет собой гигантский музейный комплекс. Каждый компьютерный проект, выполняемый для ГРМ, приобретает значительные масштабы уже в силу размеров коллекции и массовости посещений. Поэтому любой технической разработке должна предшествовать тщательная предпроектная подготовка. Такая работа требует квалификации проектировщиков информационных систем - музей такими специалистами не располагает. В качестве примера сложной многоуровневой системы можно привести информационный комплекс для посетителей, реализованный в 1998 году к столетнему юбилею музея. Начиная с этого момента, сотрудники ГРМ, отвечающие за технические проекты, стали рассматривать студию не только как потенциального разработчика конкретных программ, но и как системного проектировщика, участвующего в процессе принятия решений о развитии информационной структуры музея.

В целом, музейная практика Санкт-Петербурга дает много примеров удачного использования компьютерных технологий. Не случайно, что организации, отвечающие за имиджевую рекламу города, культурный туризм, а также система образования города проявляют повышенный интерес к появлению новых проектов, в которых реализуется информационный, художественный и образовательный потенциал ведущих городских музеев. Это позволяет надеяться, что может появиться постоянный спрос на тиражирование музейных разработок, а значит, создание новых мультимедиа-проектов получит мощный дополнительный стимул. Важно, чтобы опыт, накопленный в Петербурге, помог с наименьшими издержками создать этот рыночный механизм поддержки учреждений культуры.

Кондратьева Ирина Николаевна - исполнительный директор студии "Март". Занимается разработкой мультимедиа-проектов с 1998 года. Участвовала в создании CD-ROM "100 лет Русскому музею", автор сценария компьютерного фильма "Тень моя на стенах твоих...(Анна Ахматова. Судьба поколения)", разработчик компьютерной презентации "Музей-квартира Александра Блока" и др.

Рубашкин Дмитрий Давидович - кандидат технических наук, художественный руководитель компьютерной студии "Март". Занимается разработкой инновационных проектов для учреждений культуры и образования с 1994 года. Руководитель компьютерных разработок для Государственного Эрмитажа ("Ян ва Эйк. Благовещение", "Даная. Судьба шедевра Рембрандта", "Боги Олимпа глазами детей" и др.), а также для Русского музея и ряда малых музеев Санкт-Петербурга.

Компьютерная студия "Март" существует с 1993 года. Специализируется на компьютерных проектах в области образования и культуры. Тесно сотрудничает с музеями Санкт-Петербурга и Ленинградской области. За последние три года выполнено более 15 проектов, включая CD-ROM "100 лет Русскому музею", "Тень моя на стенах твоих... (Анна Ахматова. Судьба поколения)", "Выставка художников ДК "Невский"" и "Евреи Петербурга. Три века истории".

Кондратьева И.Н., Рубашкин Д.Д. ©

© ©

©