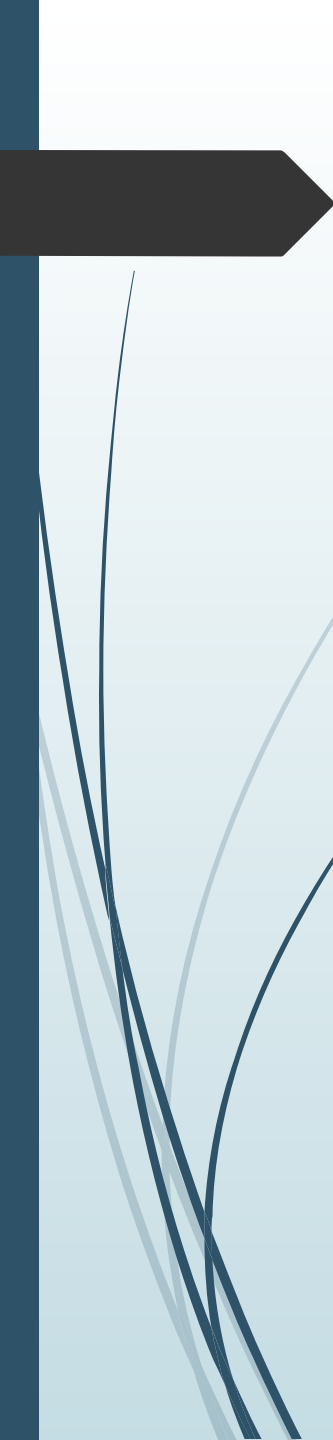




Мультимедийный дизайн



1. Экспозиция

2. Инсталляция

3. Композиция

4. Музей

ЗНАТЬ ОБЯЗАТЕЛЬНО

Музейная экспозиция – целенаправленная, научно-обоснованная демонстрация музейных предметов, связанных единством содержания, композиционно организованных, откомментированных, технически и художественно оформленных, в совокупности создающих специфический (музейный) образ природных, общественных или культурных явлений и процессов»

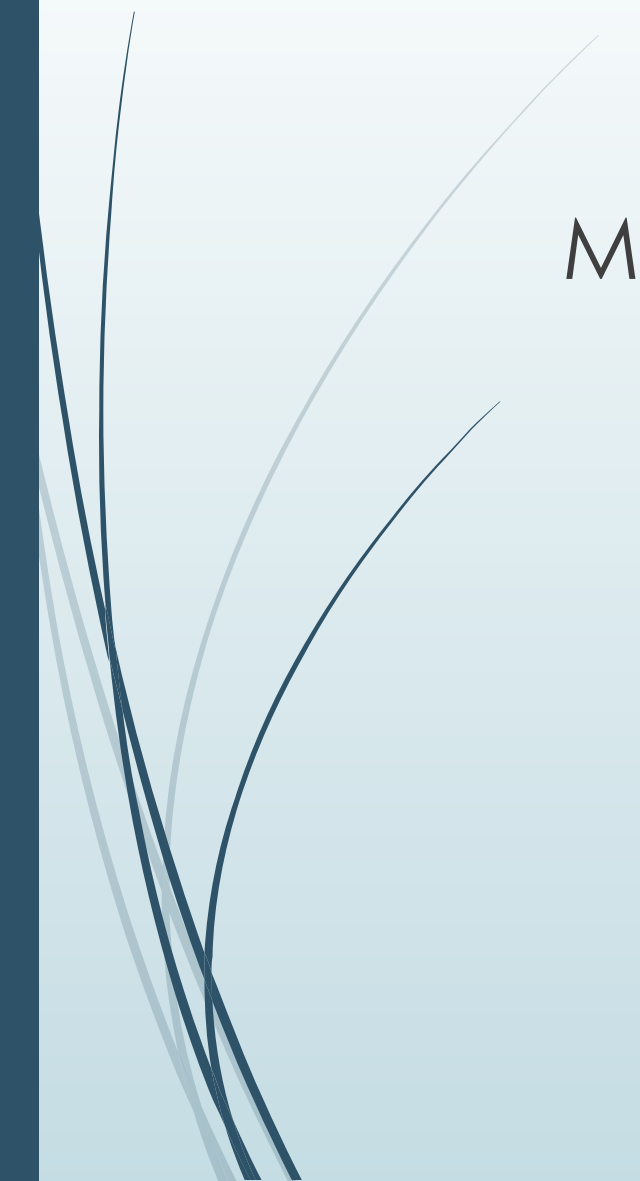
Инсталляция - объёмно-пространственная композиция из разнообразных реальных предметов, объединённых единым художественным замыслом.

Композиция - организующий компонент художественной формы, придающий произведению единство и цельность, соподчиняющий его элементы друг другу и всему замыслу художника.

Музей – это концентрированное выражение культуры прошлого и настоящего, через которое человек осуществляет свою адаптацию к изменяющимся условиям окружающей его действительности.



Мультимедийная ЭКСПОЗИЦИЯ



Мультимедиа

Мультимедиа (англ. multimedia)

Контент, или содержимое, в котором одновременно представлена информация в различных формах — звук, анимированная компьютерная графика, видеоряд.

Например, в одном объекте-контейнере может содержаться текстовая, аудиальная, графическая и видеоинформация, а также, возможно, способ интерактивного взаимодействия с ней. Это достигается использованием определённого набора аппаратных и программных средств.

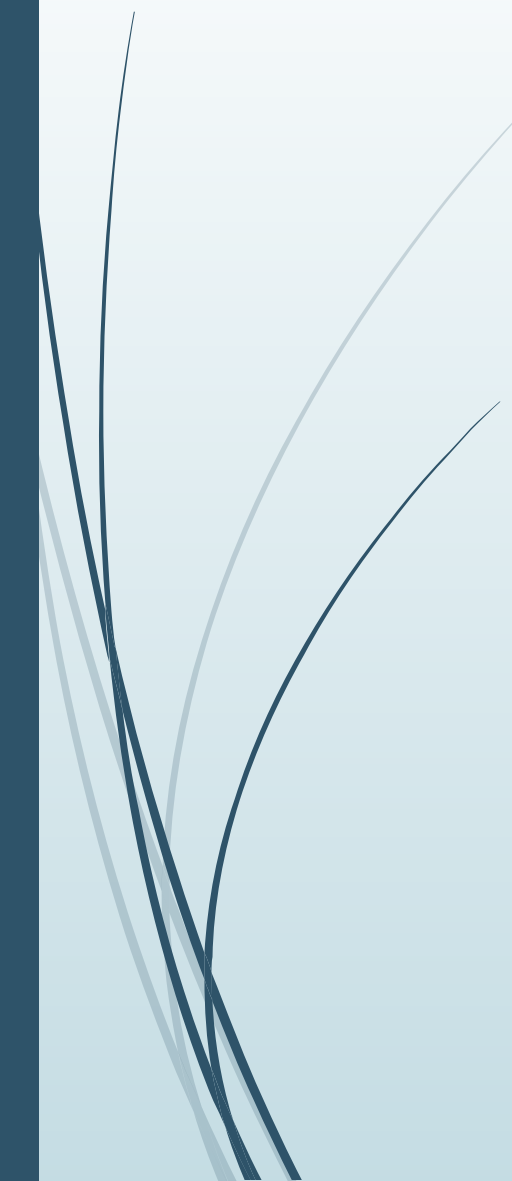
Основные составляющие мультимедиа:





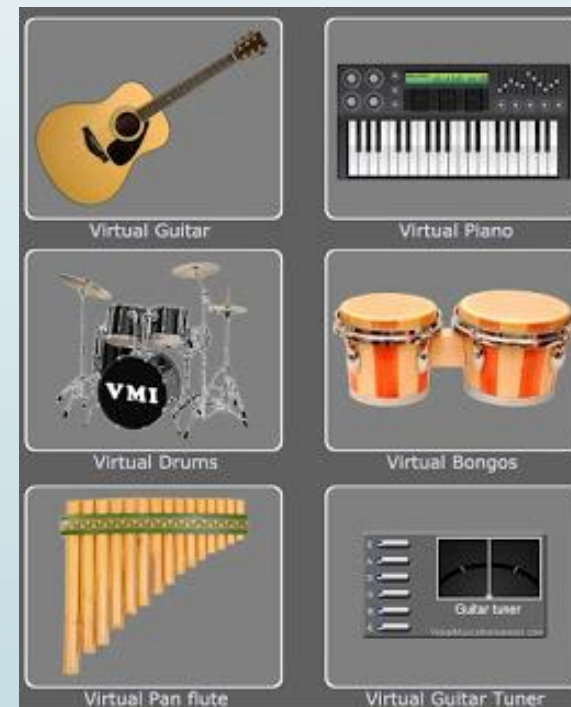
Нужны ли музею мультимедиа-технологии?

Конфликты мультимедиа в музее



1. Инсталляции музея несут в себе сугубо развлекательную функцию, и отвлекают от музейного предмета.

Например, если в музыкальном музее разместить несколько интерактивных музыкальных инструментов, то посетитель повысит свою эрудицию в музыкальном искусстве ровно также, как если бы сходил в торгово-развлекательный центр.



Музыкальные музеи



**Музей музыкальных
инструментов , г. Брюссель**

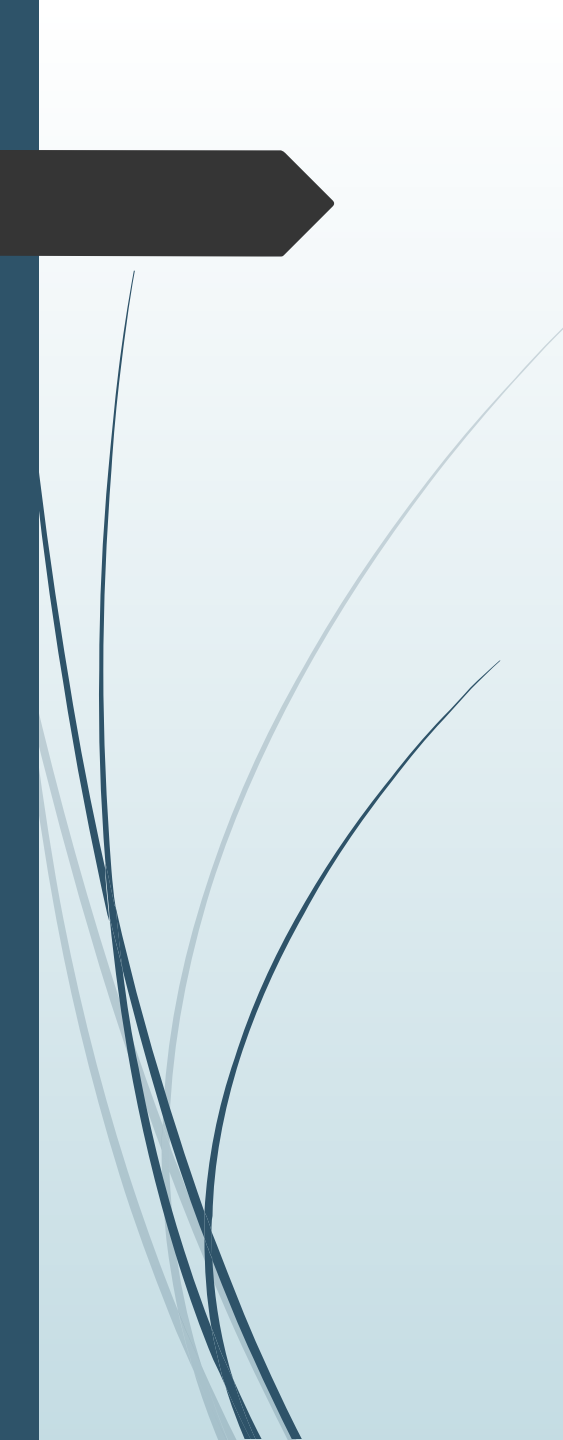


**Музей казахских народных музыкальных
инструментов , г. Алматы**

2. Музейное пространство перенасыщено гаджетами

- ❑ Теряется экспозиционный сюжет
- ❑ человеку психологически не хватает способности сориентироваться в содержании музея;
- ❑ **мультимедиа заменяет предмет развлекательными инсталляциями**

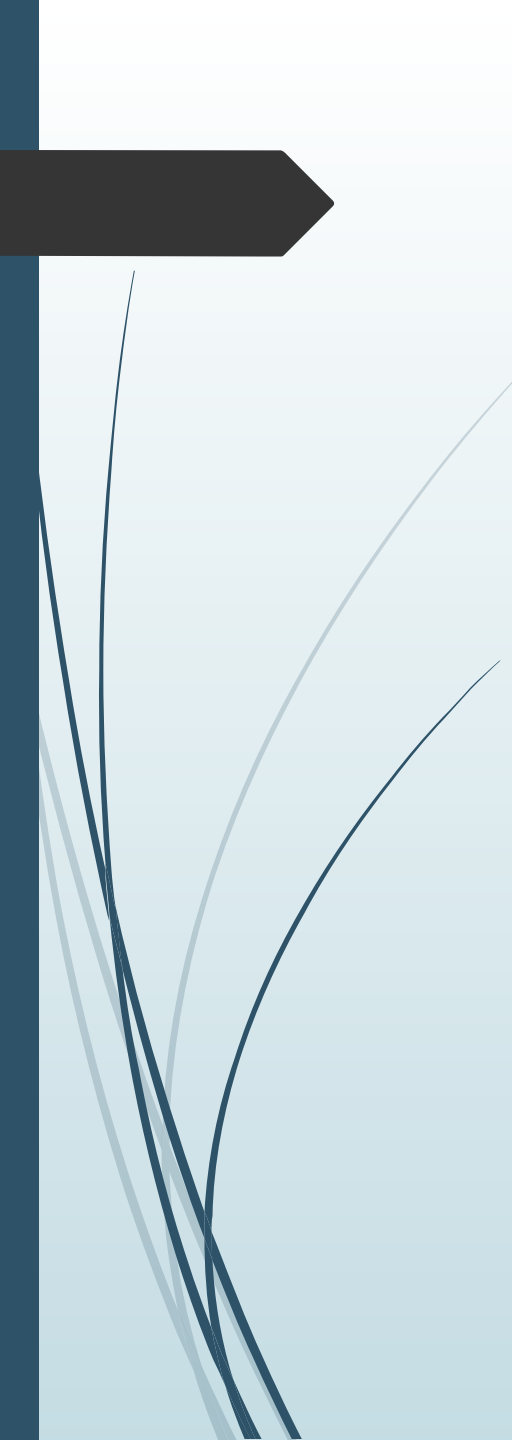




3. Пространство обладает несколькими технологическими решениями:

1. не понятно как взаимодействовать с инсталляцией;
2. инсталляция не практична (неудобно читать/смотреть/слушать контент);
3. инсталляция не раскрывает смысловое содержание музейного предмета, а лишь «нагромождает» новым большим объёмом информации;
4. инсталляция предлагает сложный путь получения нужной информации (прохождение нескольких этапов регистрации на портале, неинтуитивно-понятное меню и т.д.);
5. Дизайн экспозиции не сочетается с дизайном программы;
6. Разрозненное оборудование без удобной системы управления встроено в неподходящие конструкции;
7. Не скрыты (явно видны) коммуникационные и вспомогательные элементы (провода, приборы, разъёмы);
8. **мультимедиа-инсталляция выключена**

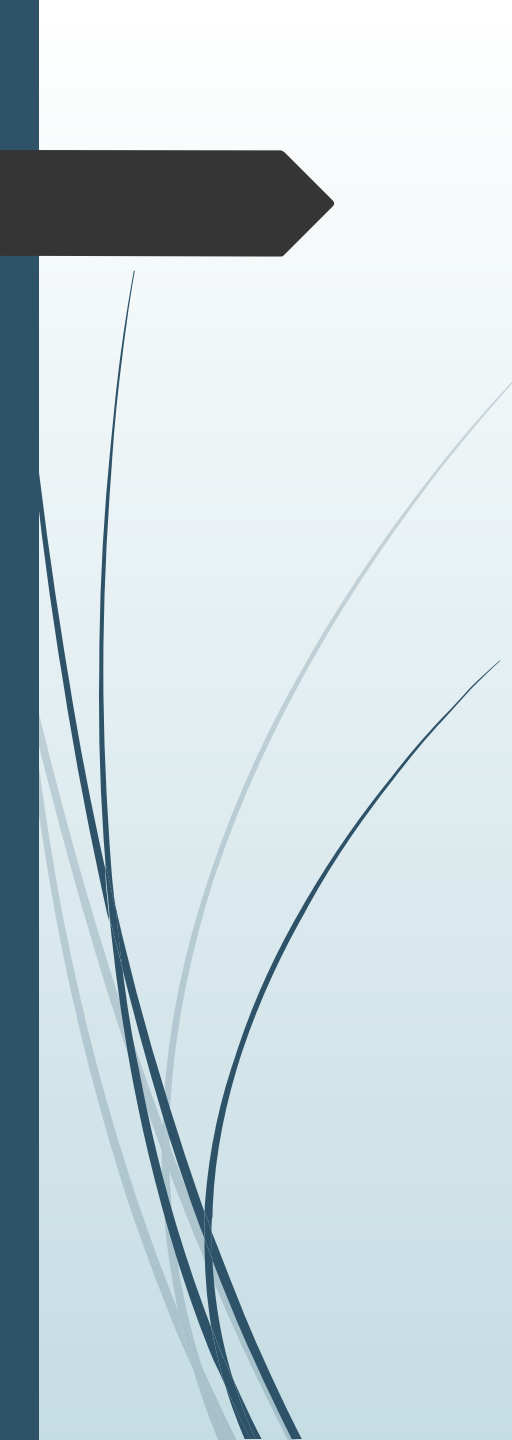




Преимущества мультимедиа в музее

Хорошо продуманный, инструмент:

1. Отличается высокой информативностью. Способен эргономично представить большие объёмы информации
2. Обладает всеми преимуществами классической инсталляции
 1. Организация (**структурирование и создание**) пространства
 2. Вовлечение посетителя
 3. Изменение во времени (преодоление эффекта темпоральности)
3. Способен создать яркий впечатляющий эффект.
4. Не отвлекает от предмета/экспоната. В идеале: акцентирует внимание на выделяемых свойствах экспоната.
5. Возможность организации (выделения) познавательного и обучающего аспектов в экспозиции.
6. Организуют взаимодействие с экспонатом / инсталляцией



Инсталляционное оформление. мультимедиа — дизайн

ОСНОВОПОЛАГАЮЩИЙ ПРИНЦИП

— не «мультимедиа ради мультимедиа», а

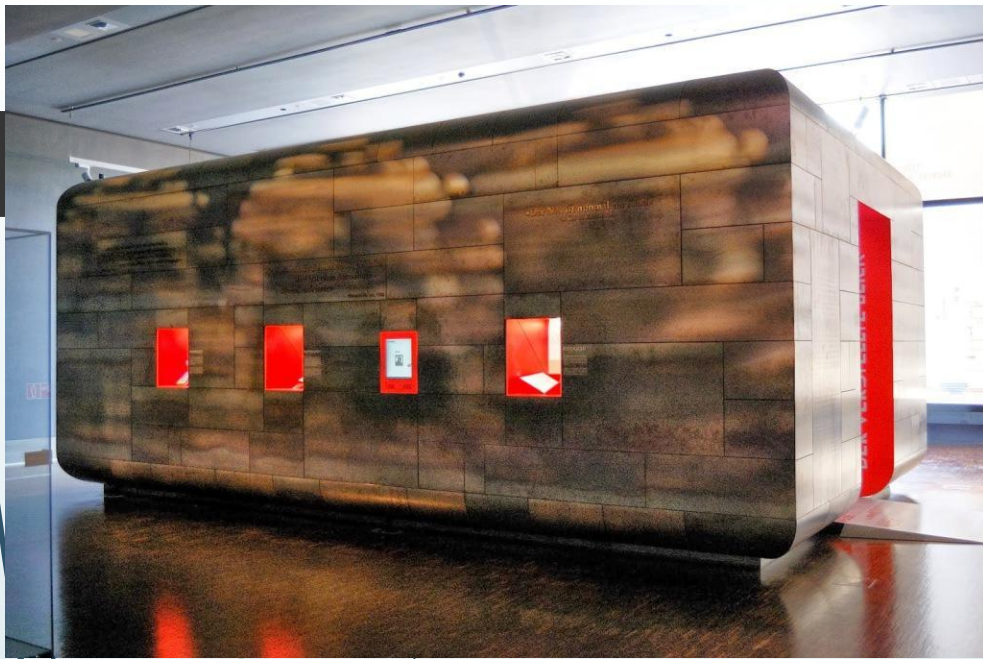
«МУЛЬТИМЕДИА РАДИ ПРЕДМЕТА»

(экспоната, предмета познания или даже информации, как предмета)

1) Работа с пространством.



Одна и та же технология (здесь: проектор+экран)
может смотреться совершенно по-разному, в
зависимости от оформления



Технологии должны не нарушать пространство,
а органично вписываться в него!
(Музей Первой мировой войны, Ипр, Бельгия)



2) Организация взаимодействия

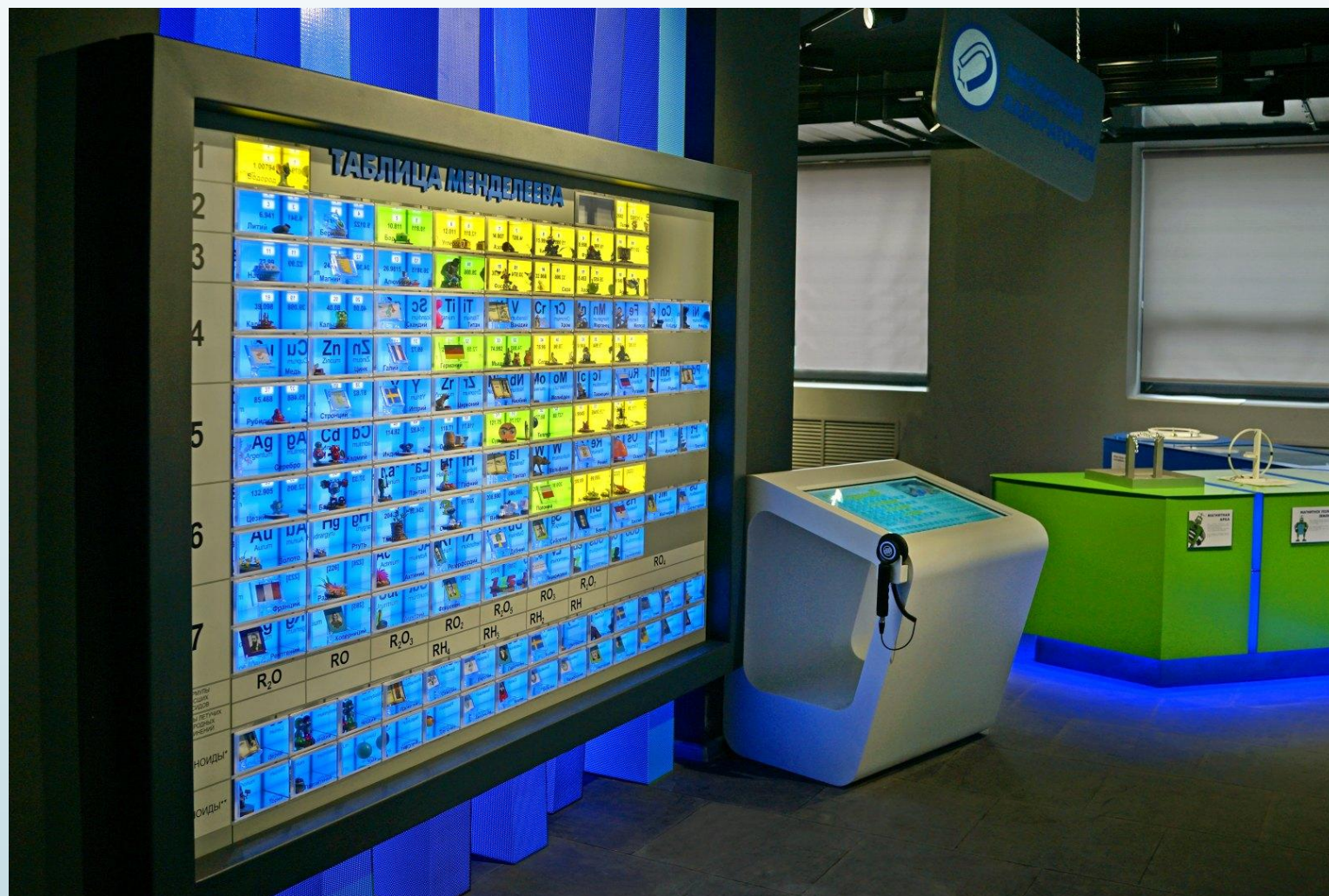


The
Rautenstrauch-Joest
Museum
этнографический
музей в Кёльне
(Германия)

Звуковые датчики

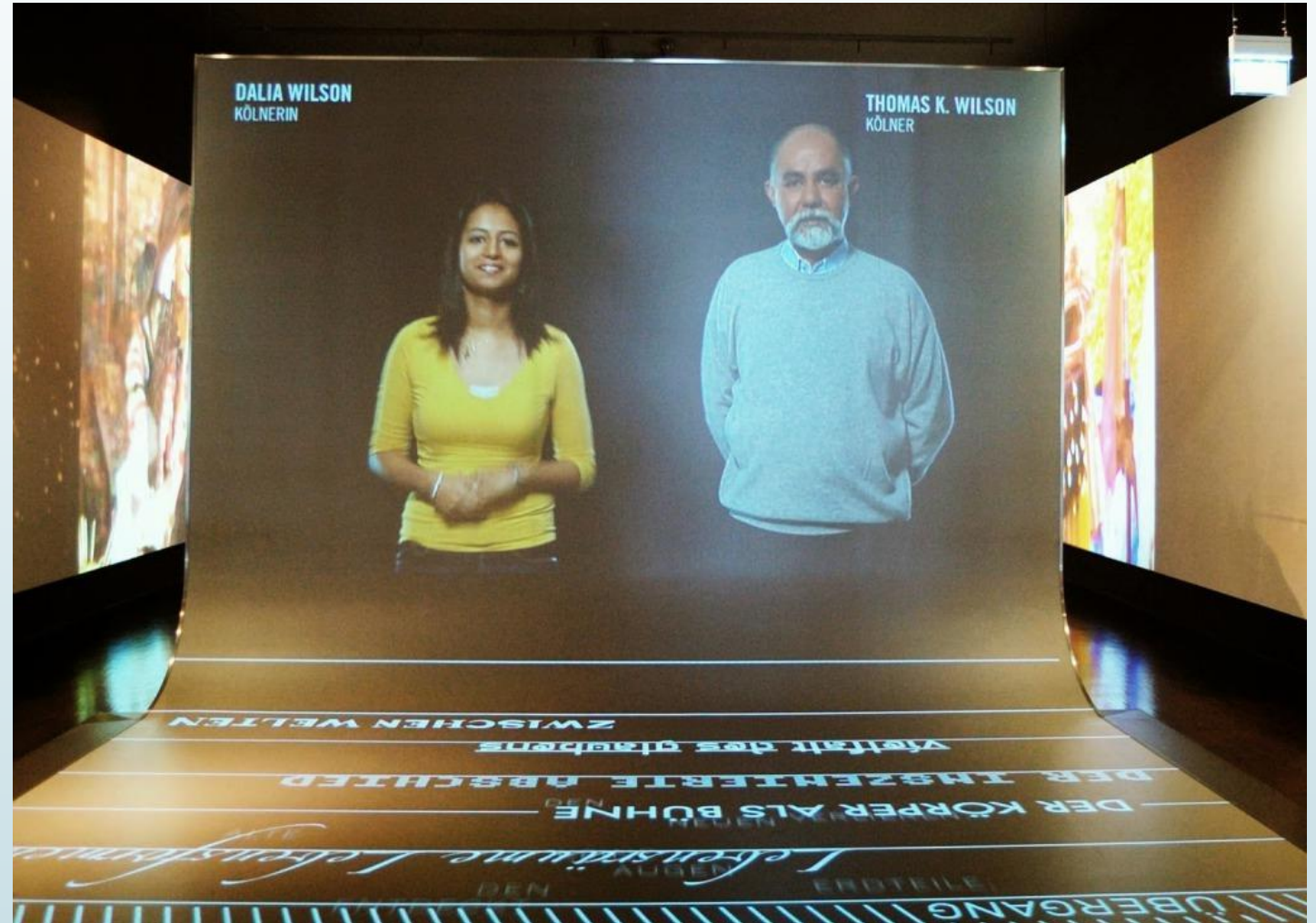


**Музей
металлургической
промышленности**
г. Череповец



3) Приветствие или введение

показ традиций
приветствий в
разных культурах



The Rautenstrauch-Joest Museum этнографический музей в Кёльне (Германия)



Корпоративный Музей газа, г. Новый Уренгой

4) Создание «Зон погружения» или «рабочих» ЗОН



Музей кино,
Франкфурт-на-Майне, Германия



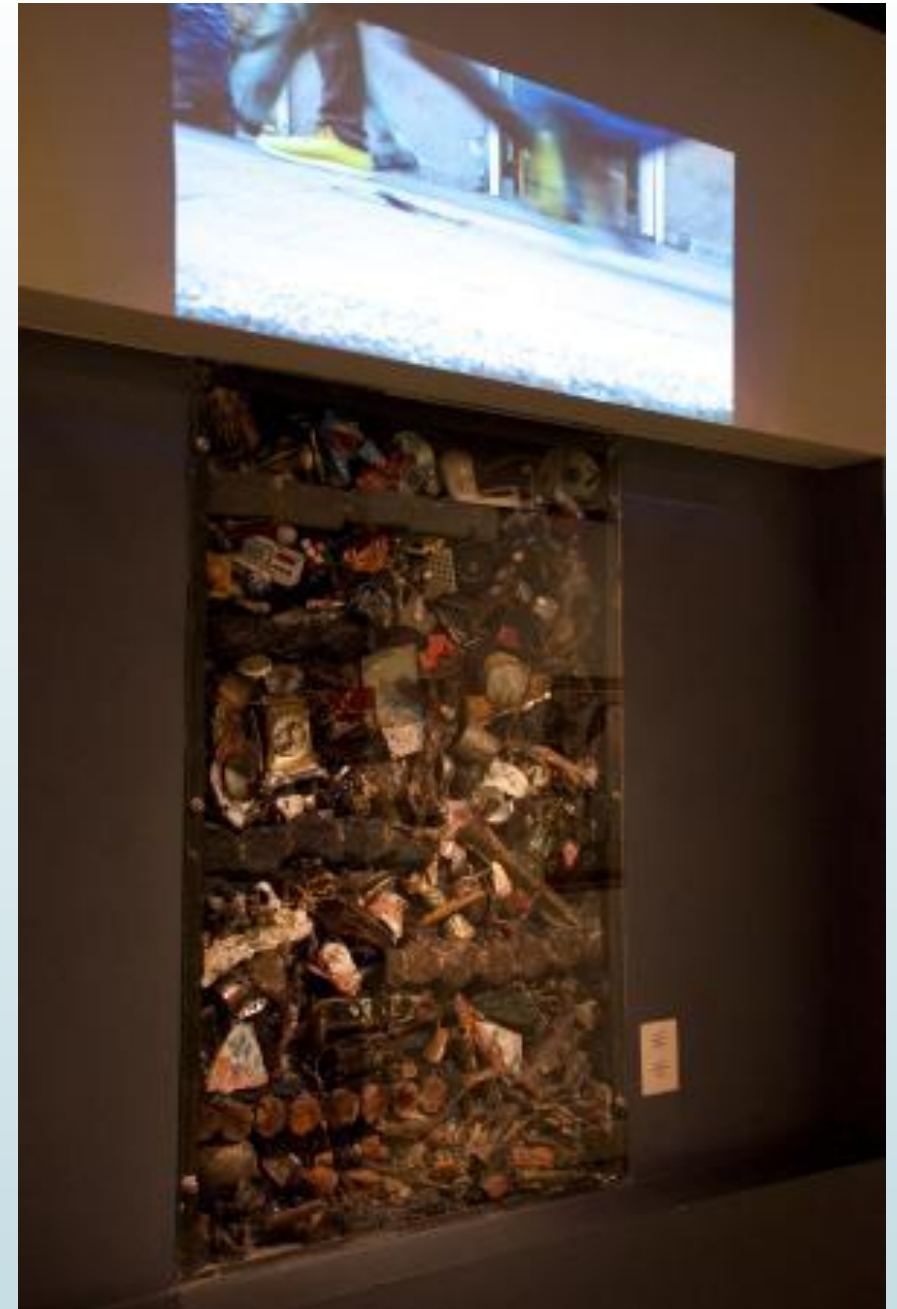
Центр Parlamentarium,
Брюссель, Бельгия

Оборудование в музее вовсе не обязательно
должно выглядеть как «оборудование»
(*Rautenstrauch-Joest-Museum, Кёльн, Германия*)



5) Инсталляции «реального времени»

Эрарта



Зритель попадает внутрь художественного произведения, точнее, становится его прототипом.

Его образ считывается системой и воссоздается в виде абстрактного рисунка на стенах. Произведение не может существовать без зрителя, и каждый раз оно новое, направленное на конкретного человека.



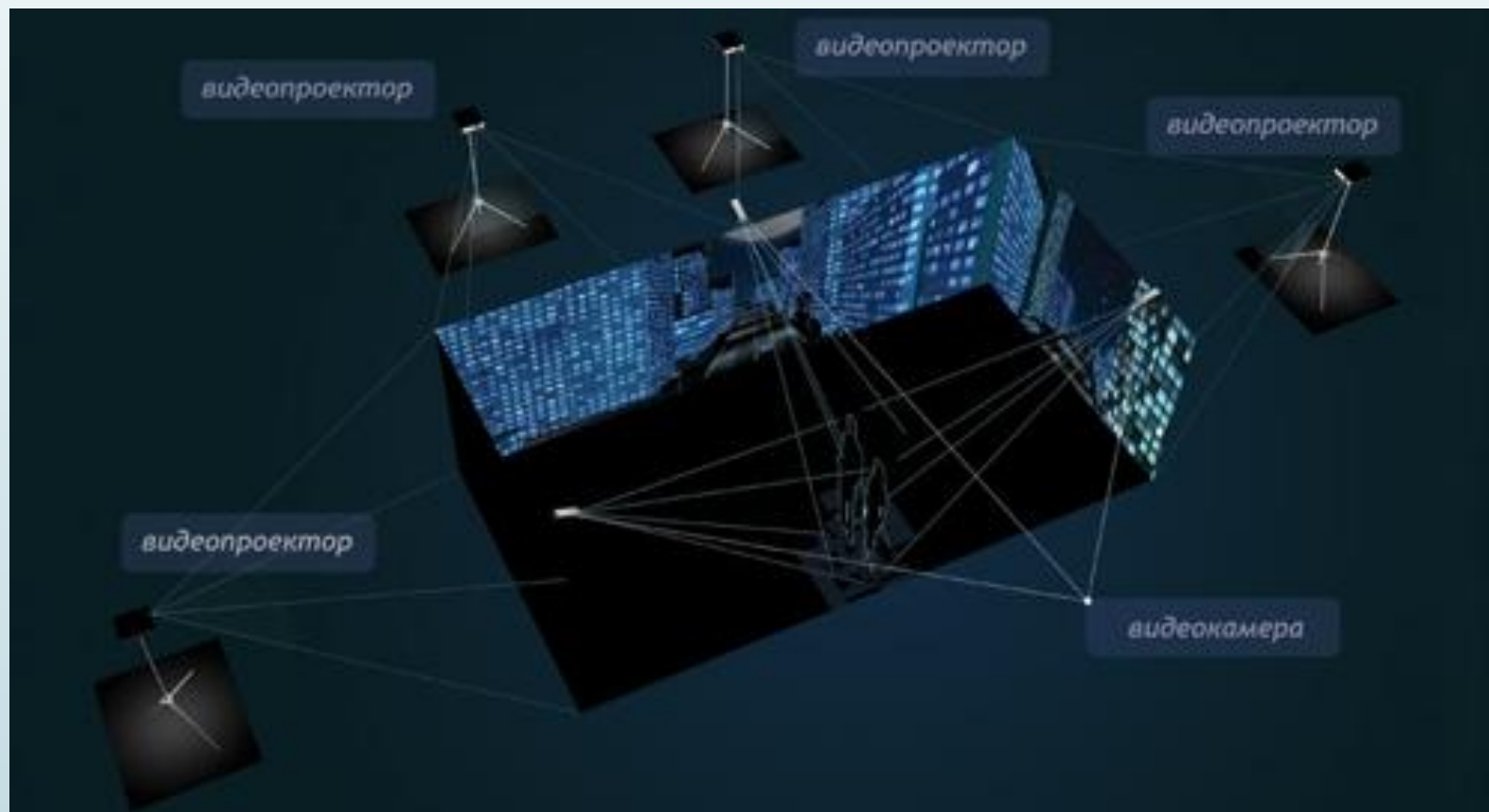
Видеоконната "Город XS"



Стены видеокомнаты представляют собой однородный экран обратной проекции. На него проецируется изображение футуристичного мегаполиса, в котором собраны чудеса архитектуры со всего мира.

Передвигаться по городу можно при помощи жестов: взмах руки - и открывается контекстное меню с информацией о том или ином архитектурном шедевре. Ещё взмах - меню исчезает, и экскурсия продолжается.

Модуль интерактивного взаимодействия распознаёт движения людей и изменяет виртуальный мир на экране в режиме реального времени.



6) Как увидеть в музее живого динозавра?

Naturkundemuseum, Berlin







Музей науки и искусств в Сингапуре



Предлагает
инновационный
формат презентации
выставок и
инсталляций путем
трансляции
изображения работ
на фасаде здания

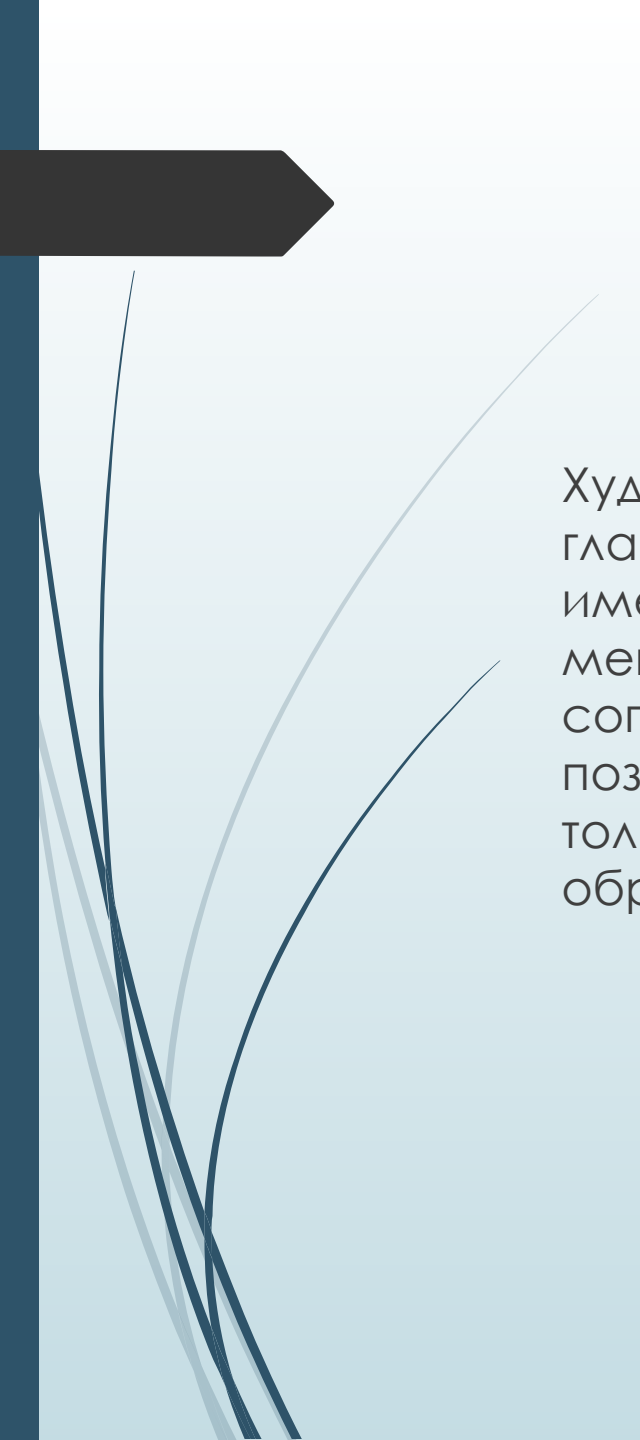




Главный зал Кембриджа



Художник Miguel Chevalier создал серию проекций, которые украсили главный зал Кембриджа. Они сопровождали выступления в университете именитых профессоров. В соответствии с темой лекции проекции менялись, к примеру, доклад Стивена Хокинга о черных дырах был сопровожден фантастической картиной из тысячи созвездий. Такой проект позволил усилить воздействие лекций на слушающих, задействовав не только их слуховую память, но и снабдив их великолепными зрительными образами.



Художник Miguel Chevalier создал серию проекций, которые украсили главный зал Кембриджа. Они сопровождали выступления в университете именитых профессоров. В соответствии с темой лекции проекции менялись, к примеру, доклад Стивена Хокинга о черных дырах был сопровожден фантастической картиной из тысячи созвездий. Такой проект позволил усилить воздействие лекций на слушающих, задействовав не только их слуховую память, но и снабдив их великолепными зрительными образами

Океанариум «Голубая планета»

Копенгаген

В океанариуме объединили различные мультимедийные технологии, которые включают в себя такие средства предоставления информации как анимация, свет, звук, графика, видеоизображения. Смешение технологий создаёт необычное интерактивное пространство, по периметру огромных аквариумов установлен ряд экранов с изображением рыб и информацией о них. Помимо экранов есть еще множество интерактивных экспонатов, которые помогают посетителям узнать новое из мира океана.



Продуманное дизайн-решение — основа
ЭКСПОЗИЦИИ
(Autostadt, Вольфсбург, Германия)





Домашнее задание

Эскиз мультимедийной инсталляции по теме предыдущего задания.

Примечание: возможно привязать эмоцию к определённым событиям (реальным или иллюстрирующим художественное произведение) или иным внешним факторам.

При этом необходимо совместить такую иллюстрацию с передачей эмоции посредством художественной композиции (предметной и мультимедийной).