

Фестивали и все мероприятия, которые проводятся в рамках этих фестивалей (мастер-классы, творческие встречи, лаборатории, режиссёрские мастерские) способствуют реализации новых проектов в театральной сфере, благоприятно влияют на развитие не только любительского, но и профессионального театрального искусства нашей страны.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Калашникова, А. В. Профессиональные и любительские театры как сегменты индустрии досуга Беларуси / А. В. Калашникова // Социологический альманах. – 2017. – Сс. 216, 219.
2. Тэатральная Беларусь: энцыклапедыя / Пад агульнай рэдакцыяй доктара мастацтвазнаўства, прафесара А. В. Сабалеўскага // том. 2. Л-Я. : Мінск : “Беларуская энцыклапедыя”, 2003. – 576 с. : іл.
3. Тэатральная Беларусь: энцыклапедыя / Пад агульнай рэдакцыяй доктара мастацтвазнаўства, прафесара А. В. Сабалеўскага // том.1. А-К. : Мінск: “Беларуская энцыклапедыя”, 2002. – 578 с. : іл.
4. Направления международного сотрудничества в области театрального искусства [Электронный ресурс] / Студенческая библиотека онлайн. – Режим доступа : https://studbooks.net/603959/kulturologiya/teatralnye_festivali_formy_mezhdunarodnogo_sotrudnichestva. – Дата доступа : 13.02.2021

Лещенко Д. М., студент 408 группы

Научный руководитель – Жилинская Т. С.,

кандидат педагогических наук, доцент

ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ СОЗДАНИЯ МУЗЕЙНЫХ ЭКСПОЗИЦИЙ

В настоящее время экспозиция является самым важным каналом музейной коммуникации. Она создается на основе определенной исторической информации исходя из принципов дизайна. Д. Ф. Камерон определял музейную коммуникацию как процесс общения посетителя с музейными экспонатами, представляющими собой реальные вещи [1].

Слово «экспозиция» имеет латинское происхождение - «expono» (выставлять напоказ), «exposition» (описание, изложение). Экспозиция – это размещение в музейных и выставочных залах или на открытом воздухе по определённой системе различных художественных произведений, а также памятников материальной культуры, исторических документов [2].

Каждая музейная экспозиция имеет свои цели. Самая главная цель – определить и осветить художественную, историко-культурную и научную ценность всех экспонатов в составе экспозиции.

Для подготовки музейной экспозиции необходимо пройти несколько этапов: проектирование, осуществление и популяризация экспозиции. Фундаментом является именно проектирование. Составными элементами проектирования экспозиции являются: *научное проектирование*, в ходе которого разрабатываются основные идеи экспозиции и ее конкретное содержание; *художественное проектирование*, призванное обеспечить образное, пластическое воплощение темы; *техническое и рабочее проектирование*, фиксирующее место каждого экспоната, текста и технических средств.

На данный момент все этапы художественного проектирования практически невозможны без участия в них информационных технологий. Появление компьютера в реальном пространстве экспозиции и выставки свидетельствует о новом этапе в использовании современных информационных технологий в музейной деятельности. Многие музеи применяют современные компьютерные технологии при подготовке и создании экспозиций и выставок. Специально разработанные программы помогают проектировать экспозиционно-выставочное пространство.

Первый и самый важный этап – чертежи, макеты и пояснительные документы наиболее просты в выполнении, если для их создания использовать программы, специализирующиеся на архитектуре и дизайне интерьера. Примерами таких программ являются: Компас-3D, AutoCAD, CorelDRAW, Technical Suite.

Это одни из самых популярных и простых в использовании программ для черчения. Они имеют ряд возможностей, позволяющих автоматизировать черчение. Помимо этого программы позволяют создавать не только чертежи с графическим дизайном, но и техническую документацию: справочники, пояснительные документы, что является неотъемлемой частью данного этапа проектирования.

Для окончательной разработки художественного проекта музейной экспозиции чаще всего используются программы для 3D-моделирования. Помимо программ, которые могут помочь с созданием проекта, желательным элементом в работе над проектом может быть технология фотограмметрии, а точнее ее простейшие элементы. Фотограмметрия – это процесс создания 3D-моделей из нескольких изображений объекта, сфотографированного с разных углов. Появилась данная наука еще в середине XIX века – практически с изобретением фотографии, и применялась в области геодезии и картографии. Однако современная технология, которую используют сегодня, была создана позднее. Она стала гораздо более популярной благодаря увеличению мощности компьютеров, что позволило ей распространиться в другие области, такие как изготовление 3D моделей для маркетинга, архитектуры, археологии, компьютерных игр и др [3].

Использование технологии фотограмметрии в создании проекта музейной экспозиции логично по той причине, что музей еще до создания экспозиции имеет экспонаты, которые необходимо выставить. Для наиболее точной передачи графической информации через 3D-модель и нужны

фотоснимки, на основе которых может быть создана та или иная модель экспоната.

При разработке проекта музейной экспозиции важно учитывать, что современный этап развития общества практически обязывает разработчика музейной экспозиции применять мультимедийные технологии. Современность дает возможность выбирать любой тип мультимедиа.

Рассмотрим использование информационных технологий в музейных экспозициях на примере Белорусского государственного музея истории Великой Отечественной войны.

Самыми распространенными мультимедиа в музее являются медиакниги – это современный цифровой носитель информации, устройство, полностью сохраняющее атрибуты традиционных бумажных книг, их содержание и облик. Иллюстрациями в такой книге могут быть не только картинки, но и видеофайлы.

В первом экспозиционном зале установлен земной шар. Это своеобразный экран, изображение на который передается с помощью проектора. Для большего привлечения внимания для посетителя он вращается и светится. Он показывает масштабы войны и ее последствия для Земли.

Использование голограмм. Музей активно использует голографические изображения (пламя, люди, надписи на стенах и т.д.). Голограмма – это продукт голографии, объемное изображение, создаваемое с помощью лазера, воспроизводящего изображение трехмерного объекта. Голограмма привлекает внимание посетителей тем, что объекты двигаются как реальные, это вовлекает их в те же временные рамки.

Помимо этого, музей использует электронные этикетки – это замена бумажным этикеткам в виде мониторов, располагаемых рядом с тем или иным экспонатом. Этикетка позволяет содержать большой объем информации, фотографии, которые на обычной печатной этикетке не поместились бы.

Использование лазерной подсветки – новый этап в создании экспозиции. Свет в музейных экспозициях играет одну из самых важных ролей. Вель с помощью света разработчик может обратить внимание на экспонаты. На входе в зал музея, посвященный оккупации Беларуси, установлено специальное освещение и лазеры, которые создают эффект огня и пожаров – это символ сожженных оккупацией деревень.

В оформлении используются также виртуальные часы, показывающие время начало войны и что в это время происходило на фронте.

В одном из залов установлена мультимедийная диорама, олицетворяющая нападение вражеской армии на район, близкий к городу Минску. Диорама имеет большие размеры для придания величественности.

Проанализировав статистику посещений музея после его обновления и привлечения информационных технологий, выяснилось, что мультимедийные технологии благоприятно влияют на музей, добавляя ему посетителей. По данным Национального статистического комитета Республики Беларусь за 2020 год музей посетило более 577,9 тысяч человек. В то время как за 2012 год, когда мультимедиа была не так развита в музее, посетителей за год прошло 234,9 тыс. Таким образом, посещаемость за последние 8 лет увеличилась на 59,3 % [4].

Часто музеи используют также интерактивный мультитач стол (сенсорный стол). Основу интерактивного стола составляют: дисплей со специализированным покрытием экрана и сенсорная система, поддерживающая большое количество одновременных касаний. Стол позволяет отображать различные типы данных в цифровой форме – изображения, презентации, видео.

Очки виртуальной реальности – устройство, создающее зрительный и акустический эффект присутствия в заданном управляющим устройством пространстве. Такой вид мультимедиа используется, например, в музее естествознания в Берлине.

Таким образом, использование информационных технологий в создании проекта музейной экспозиции является важным условием для качественной работы над художественным проектом, который в свою очередь должен пройти несколько этапов по своему созданию. Каждый из этапов должен быть выполнен с помощью специализированных программ по созданию чертежей, макетов и 3D-интерьеров. Для наиболее точной передачи информации разработчику экспозиционного проекта необходимо использование технологий фотограмметрии. Современные музеи, на примере Белорусского государственного музея истории ВОВ, используют мультимедийные технологии. Это позволяет в разы увеличить посещаемость, а значит и рентабельность.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Беззубова, О. В. Теория музейной коммуникации как модель современного образовательного процесса / О. В. Беззубова. – Санкт-Петербург : СПбГУП, 2004. -С. 418-427.
2. Большая советская энциклопедия : в 30 т. / гл. ред. А.М. Прохоров. – М. : Сов. энцикл., 1970–1981. – 30 т.
3. Краснопевцев, Б.В. Фотограмметрия: Учеб. пособие / Б.В.Краснопевцев. – М. : УПП "Репрография" МИИГАиК, 2008. – 160 с.
4. Национальный статистический комитет Республики Беларусь [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.belstat.gov.by/ofitsialnaya-statistika/solialnaya-sfera/kult/>. - Дата доступа: 16.02.2021.

Липская В. И., студент 216а(и) группы
заочной формы обучения
Научный руководитель – Миланич Е. Э.
кандидат искусствоведения, доцент