

Адрес статьи / To link this article: <http://cat.itmo.ru/ru/2023/v8-i4/448>

Мультимедиа-составляющая в дизайн-проектировании музейных и выставочных проектов

Ю. В. Лапутенко

Санкт-Петербургский Государственный Университет, Россия

j.laputenko@spbu.ru

Аннотация. В современную цифровую эпоху музеи и выставки все чаще используют мультимедийные компоненты для улучшения восприятия и вовлечения посетителей. Используя инновационные мультимедийные решения, учреждения культуры могут создать захватывающий и запоминающийся образ, который найдет отклик у различных аудиторий, способствуя более глубокому пониманию, оценке и связи с экспонируемым контентом. Дизайн-проектирование включает в себя ряд техник и методик, используемых для концептуализации, визуализации и, в конечном счете, воплощения в жизнь пространственных и эмпирических аспектов музейных и выставочных пространств. Дизайн-проектирование — это основная дисциплина в высших учебных заведениях, готовящих дизайнеров по различным образовательным программам. Этот предмет присутствует в образовательных программах по профилю «Дизайн» во многих направлениях подготовки дизайнера, в графическом, средовом и промышленном дизайне. Несмотря на доминирование графической составляющей, обусловленной профилем программы «Графический дизайн» программы кафедры дизайна СПбГУ содержит определенное количество дисциплин, непосредственно связанных с медиа-проектированием. Активное развитие данных технологий обуславливает все более плотное включение медиа-составляющей в комплексное дизайн-проектирование. Исследование рассматривает актуальность и значимость мультимедиа-составляющей в современном дизайн-образовании, на примере опыта проектирования комплексных музейных и выставочных проектов в рамках программы «Дизайн» Санкт-Петербургского Государственного университета.

Ключевые слова: дизайн-проектирование, музейный дизайн, мультимедиа

1. Введение

Комплексное дизайн-проектирование включает в себя широкий спектр дизайн-разработок, объединенных одним проектом, начиная с разработок знаковых и графических систем и составляющих фирменного стиля, заканчивая представлением проекта в мультимедийной среде. Развитие современных технологий постепенно смещает акцент с печатных носителей к экранному представлению материала в мультимедийном формате. Активное развитие мультимедиа-носителей в выставочной и музейной среде, требует актуализации и адаптации дизайн-проектов для комплексного сопровождения выставочных проектов.

В современном контексте мультимедийная составляющая играет важную роль в дизайне и проектировании музейных и выставочных проектов. Она позволяет создать интерактивные и привлекательные среды, обогащающие опыт посетителей и помогающие им лучше понять и запомнить представленную информацию.

Мультимедийные элементы могут включать в себя различные технологии, такие как аудио- и видеоматериалы, интерактивные экраны, проекции, виртуальную реальность и дополненную реальность. Они могут использоваться для представления исторических фактов, исследований, историй и персональных рассказов, а также для создания впечатляющих визуальных эффектов.

Преимуществами мультимедийной составляющей являются:

- Интерактивность: посетители могут взаимодействовать с экспонатами и информацией, выбирая интересующие их темы или путешествуя по временным линиям и периодам.
- Визуализация: мультимедийные элементы позволяют визуально представить сложные концепции и абстрактные идеи, делая их более понятными и доступными для широкой аудитории.
- Погружение: технологии виртуальной и дополненной реальности позволяют посетителям погрузиться в виртуальные миры или добавить дополнительные слои информации к реальным объектам, создавая уникальные и захватывающие впечатления.

В статье рассматривается опыт разработки комплексных дизайн-проектов с внедрением мультимедийной составляющей, на примере проектов студентов кафедры «Дизайна» СПбГУ в рамках 7 семестра и дипломного проектирования.

2. Опыт комплексного дизайн-проектирования для музейных и выставочных проектов, на примере работ студентов кафедры Дизайна СПбГУ

2.1. Дизайн-проектирование для музеев СПбГУ

В Санкт-Петербургском университете находится один из самых широко известных музеев-квартир — музей-архив Д. И. Менделеева, основанный в 1911 г. на месте бывшей университетской квартиры ученого.

На момент открытия мемориальное собрание Д. И. Менделеева называлось «Кабинет имени Д. И. Менделеева при Императорском Санкт-Петербургском университете». Важно учитывать, что ни один университетский музей не являлся в полной мере общедоступным, даже мемориальный кабинет Д. И. Менделеева, несвязанный непосредственно с учебным процессом, был открыт для посещения только по воскресеньям с 13 до 15 часов за исключением летних месяцев. В 1913 г. его посетило всего 122 человека. Во многие собрания посторонних посетителей допускали только в составе организованных групп или в дни университетских торжественных актов. На данный момент музей также ограничен для свободного доступа.

Дмитрий Иванович Менделеев — русский ученый-энциклопедист, знаменитый химик и профессор Императорского Санкт-Петербургского университета. В служебной квартире на первом этаже Санкт-Петербургского государственного университета выдающийся химик проживал на протяжении 25 лет. Именно здесь был открыт Периодический закон, написан первый российский учебник по химии и собрано огромное количество книг, энциклопедий и «конволют» [1, 2].

Непосредственно в музее-квартире было сделано одно из самых известных открытий — Периодический закон химических элементов. Этим открытием интересуется огромное количество посетителей, которые приезжают в музей специально из разных стран, чтобы узнать историю открытия одного из фундаментальных законов мироздания. В современное время музей также не рассчитан на большое количество посетителей, так как занимает ограниченное пространство и имеет ограниченный доступ. Поэтому была поставлена задача разработать дизайн-проект музея с учетом указанных требований.

В результате в дизайн-проект было решено включить медиа-составляющую, которая дает возможность создать необходимую атмосферу для проведения экскурсий и лекций на тему Периодического закона Менделеева. Дизайн-проект сложился из разработанной векторной графики и анимации. В комплексе это дало возможность решить проблему организации музейного пространства для проведения экскурсионной работы. Медиа-составляющая образно рассказывающая об истории создания таблицы, поиске элементов, который протекал непрерывно, перетекая из карточной игры в образы и сновидения, преследовавшие ученого, нашла отражение в медиа-ролике.

Проект выполнялся в рамках дипломной работы магистра из КНДР Ван Юйвэй и был опубликован на сайте СПбГУ (URL: https://webdesignprojects.spbu.ru/mdg2_20/wangyuiwei.html).

Основная концепция всего проекта состоит в том, чтобы оживить историю создания таблицы Менделеева в музее, используя актуальные методы мультимедиа-проектирования. Медиа-составляющая проекта занимает доминирующую роль в разработке и рассчитана на трансляцию на медиа-проекторе в входной зоне мемориального музея.

Разработанные графические элементы проекта были вдохновлены научной графикой [3]. Проект условно разделен на три разных стиля, соответствующих разным периодам работы ученого.

Графика, визуально отсылающая посетителя к истории XIX века (время работы Д. И. Менделеева) (рис. 1).

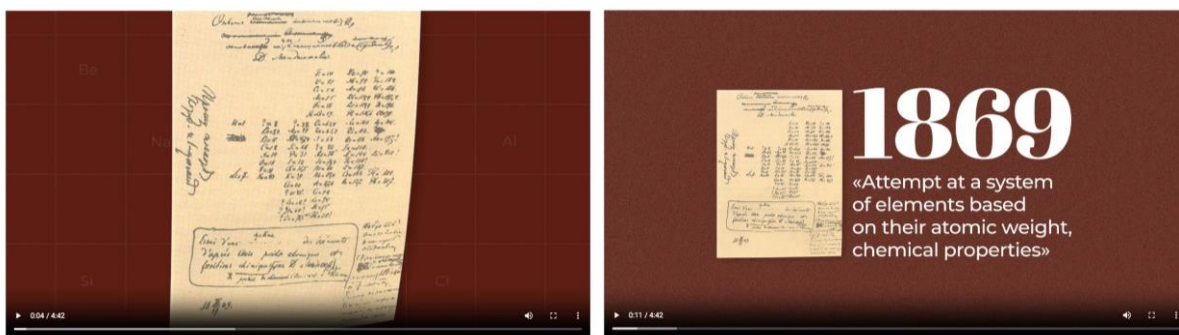


Рис. 1. Графика 1 части проекта

Элементы графического дизайна XX века (отображение поиска / разработки таблицы Д. И. Менделеевым) (рис. 2).

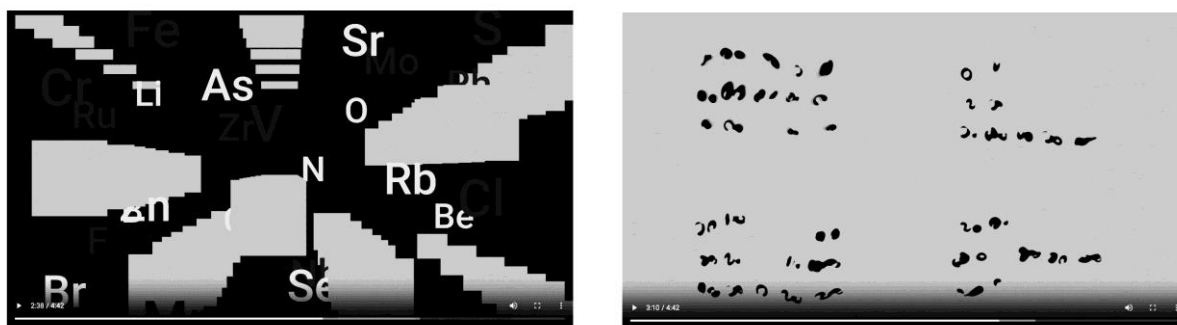


Рис. 2. Графика 2 части проекта

Создание таблицы химических элементов было условно разделено также на три периода:

- 1 период. Поиск. Д. И. Менделеев ищет закономерности элементов таблицы.
- 2 период. Рождение. Появление первых вариантов таблицы.
- 3 период. Развитие. Постоянное обновление и развитие таблицы элементов в настоящее время.

Графические эффекты с включением анимированной 3D графики использовались как отражение современной визуализации таблицы химических элементов (рис. 3).

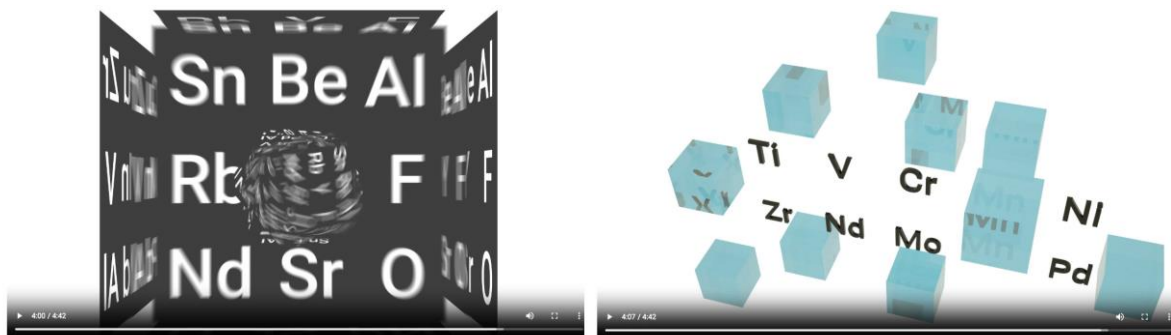


Рис. 3. Графика 3 части проекта

Общая хронология анимации состоит из трех вышеуказанных частей временной шкалы. Графика, изменяясь, также образует линейную связь от плоскостной к объемной. Цвет, использованный в проекте, также меняется от простого к более сложному цветовому сочетанию, символизируя непрерывное движение и преобразование времени от прошлого к настоящему.

Разработанный дипломный проект состоит из двух основных частей, что образует комплексный дизайн-проект для использования в пространстве музея:

1. Цифровая часть: анимированный логотип, мультимедийный ролик, анимированное приглашение для электронной почты (рис. 4).

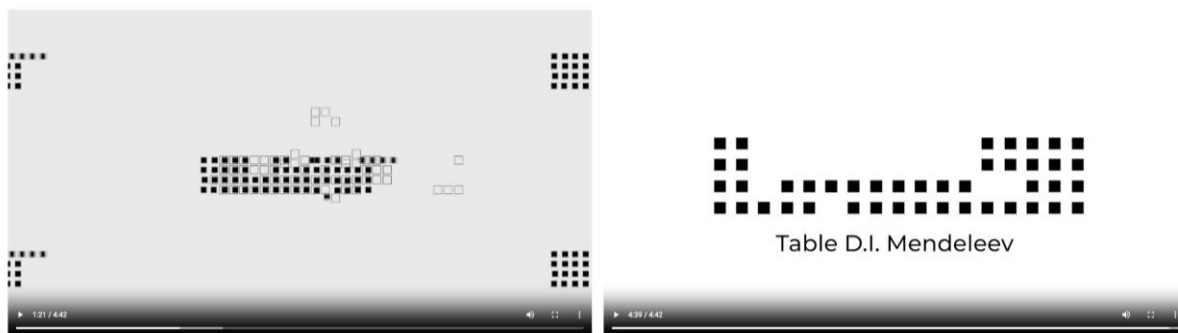


Рис. 4. Анимированный логотип

2. Печатная часть: плакаты и открытки (рис. 5).



Рис. 5. Плакаты для музея-архива Д.И. Менделеева

Плакаты, открытки и приглашения для электронной почты составляют комплексное решение и разработаны как часть графического сопровождения для показа мультимедиа-роликов в музее. Данный проект, посредством актуального внедрения мультимедиа-составляющей, в полной мере отвечает задаче, поставленной музеем. И позволяет реализовать объемный проект в условиях ограниченного пространства музея-квартиры.

2.2. Дизайн-проектирование для ЦПКиО им. Кирова

В течение пяти лет кафедра дизайна Санкт-Петербургского Государственного Университета сотрудничает с ЦПКО им. С. М. Кирова на Елагином острове. Для разработки выбирались разнообразные темы от фестивалей и выставок, до сопровождения музейных экспозиций.

Комплексная разработка должна включать работу над фирменным стилем мероприятия и задействовать как основные печатные носители, так и мультимедийный проект. Работа начинается с анализа и изучения аналогов и всех разработок, созданных для музеев на протяжении последних лет. На основе проведенного анализа, происходит определение целей и задач проектирования, и разрабатывается концепция дизайн-проекта в графике и анимации.

В данной статье рассматривается разработка проекта для Музея художественного стекла, который является структурным подразделением Елагиноостровского дворца-музея. Основу собрания составила коллекция произведений ведущего стекольного предприятия Советского Союза — Ленинградского завода художественного стекла, который прекратил свое существование в 1996 году. Коллекция заводского музея стекла насчитывала около семи тысяч предметов и была размещена в фондохранилище Кухонного корпуса. На основе этой коллекции создан первый в Санкт-Петербурге Музей художественного стекла. Сейчас музей находится в Оранжевом корпусе Елагиноостровского ансамбля и демонстрирует коллекцию в выставочных залах корпуса. Одним из уникальных экспонатов музея, является стеклянная скульптура Веры Мухиной, на которой был сделан акцент в проекте Степана Петрова (рис. 6).



Рис. 6. Плакаты для музея художественного стекла

В рамках комплексного дизайн-проекта были разработаны плакаты для музея, как в печатном, так и в мультимедийном формате с включением 3D-моделей экспонатов Музея художественного стекла на Елагином острове (рис. 7). Автор проекта совместил 3D-моделирование и анимацию, чтобы показать все грани уникальных экспонатов музея. Такой формат демонстрации экспоната позволил привлечь внимание к отдельным экспонатам музея.

В результате комплексного проектирования мультимедиа-составляющая позволила расставить акценты в многообразии коллекции музея, на экспонатах, к которым было необходимо привлечь внимание посетителя. Наличие мультимедийных экранов в музее, позволит транслировать разработанный проект и расставлять приоритеты при демонстрации коллекции музея.

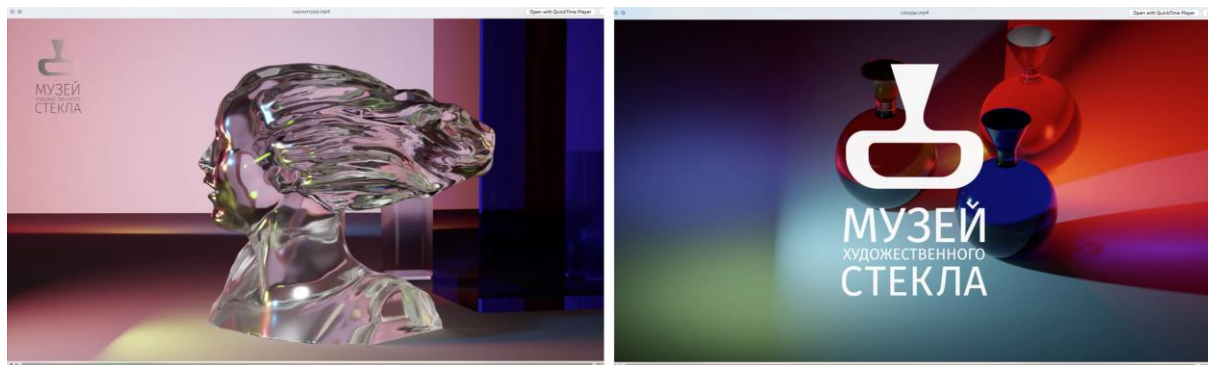


Рис. 7. Мультимедиа для музея художественного стекла

3. Выводы

Современное оснащение музеев имеет технические возможности для демонстрации мультимедиа-составляющей как в постоянной экспозиции, так и в рамках проведения выставок. Поэтому включение мультимедийной составляющей является востребованным и актуальным для проектов музейной экспозиции. Особенно актуальным внедрение мультимедиа является для музеев, имеющих ограничение в пространстве и доступе к экспозиции.

Мультимедийные элементы позволяют существенно расширить информационную и визуальную насыщенность музея, сделать экспонаты более доступными для широкой аудитории. Поэтому при разработке проектов для музея необходимо включать в проектирование мультимедиа-составляющую, как одну из основных частей комплексного проекта.

Особенно важно учитывать это при разработке и актуализации программ дизайн-проектирования в высших учебных заведениях. На примере опыта дизайн-проектирования в СПбГУ можно проследить, как мультимедиа становится значимой частью комплексного дизайн-проектирования и позволяет расширять возможность внедрения дизайн-проектов в пространство музейных экспозиций, что особенно актуально для небольших музеев с ограниченной зоной экспонирования.

Литература

- [1] Музей Д. И. Менделеева. Путеводитель / сост. Л. С. Керова, Н. А. Минаева. Ленинград: Издательство ЛГУ, 1975.
- [2] Музей-архив Дмитрия Ивановича Менделеева СПбГУ. Академический путеводитель / под ред. И. С. Дмитриева. Санкт-Петербург: Издательство СПбГУ, 2014.
- [3] Mazurs E. G. Graphical Representations of the Periodic System During One Hundred Years. Alabama: University of Alabama Press, 1974.

Multimedia Component in the Design of Museum and Exhibition Projects

J. V. Laputenko

Saint Petersburg State University, Russia

Annotation. In today's digital age, museums and exhibitions are increasingly leveraging multimedia components to enhance the visitor experience and engagement. By embracing innovative multimedia solutions, cultural institutions can create immersive and memorable experiences that resonate with diverse audiences, fostering deeper understanding, appreciation, and connection to the exhibited content. Design projection encompasses a range of techniques and methodologies used to conceptualize, visualize, and ultimately bring to fruition the spatial and experiential aspects of museum and exhibition spaces. Design projecting is the main discipline in higher education institutions that train designers in various educational programmes. This subject is present in educational programmes on the profile "design" in practically many directions to designer training, in

graphic, environment and industrial design. Despite the dominance of the graphic component, due to the profile of the programme "graphic design", the programme of the Department of "Design" of Saint Petersburg State University contains a certain number of disciplines directly related to media design. The active development of these technologies causes more and more dense inclusion of the media component in the complex design projecting. The study examines the relevance and significance of multimedia component in modern design education, on the example of the experience of designing complex museum and exhibition projects in the framework of the programme "Design" of Saint Petersburg State University.

Keywords: design-projecting, museum design, multimedia

References

- [1] Museum of D. I. Mendeleev. Guide. (1975). L. S. Kerov, N. A. Minaev (pres.). Leningrad. Publishing LGU.
- [2] Museum-Archive of Dmitry Ivanovich Mendeleev SPbSU. Academic Guide. (2014). I. S. Dmitriev (ed.). Saint-Petersburg. Publishing SPbU.
- [3] Mazurs, E. G. (1974). Graphical Representations of the Periodic System During One Hundred Years. Alabama. University of Alabama Press.