

УДК 74.004.928

Цитування:

Мельник О. Я., Штець В. О. Особливості дизайну мультимедійної презентації для віртуального мистецького середовища. *Культура і сучасність : альманах*. 2020. № 2. С. 123-127.

Mel'nyk O., Shtets V. (2020). Features of multimedia design presentation for a virtual art environment. *Kultura i suchasnist : almanakh*, 2, 123-127 [in Ukrainian].

Мельник Оксана Ярославівна,
кандидат мистецтвознавства, доцент, доцент
кафедри дизайну та основ архітектури
Національного університету
«Львівська політехніка»
<https://orcid.org/0000-0002-1579-6705>

Штець Віктор Олексійович,²³
кандидат мистецтвознавства, доцент
кафедри дизайну та основ архітектури
Національного університету
«Львівська політехніка»
<https://orcid.org/0000-0002-2436-762X>

ОСОБЛИВОСТІ ДИЗАЙНУ МУЛЬТИМЕДІЙНОЇ ПРЕЗЕНТАЦІЇ ДЛЯ ВІРТУАЛЬНОГО МИСТЕЦЬКОГО СЕРЕДОВИЩА

Метою роботи є розкриття особливостей формування віртуального мистецького середовища мультимедійними засобами. **Методологія** дослідження передбачає застосування загальнонаукових та спеціальних методів дослідження. Базовими визначено комплексний і аналітичний методи. Для виявлення специфічних рис, змістових та візуальних особливостей мультимедійних презентацій використано методи системно-порівняльного та формального аналізу, а також систематизація, узагальнення та візуально-графічний метод при вивченні емпіричного матеріалу. **Наукова новизна** роботи полягає у комплексному аналізі віртуального мистецького середовища у контексті формування його контенту із застосуванням мультимедійного дизайну. **Висновки.** Виявлено, що сьогодні для ефективної комунікації музеї все частіше звертаються до віртуального середовища, а найбільш дієвим способом передачі інформації стає залучення мультимедійного дизайну. Синтез традиційних та інноваційних засобів художньої виразності у контексті формування статичного та інтерактивного візуального контенту художнього закладу стає важливим механізмом комунікації з віртуальним відвідувачем.

Ключові слова: мультимедіа презентація, музей, мистецький простір, віртуальне середовище, засоби виразності.

Mel'nyk Oksana, Ph.D., associate professor of Design and Architecture Basics Department, Lviv Polytechnic National University; Shtets Viktor, Ph.D., associate professor of Design and Architecture Basics Department, Lviv Polytechnic National University.

Features of multimedia design presentation for a virtual art environment

The purpose of the article is to reveal the peculiarities of virtual art environment formation by multimedia tools. **The methodology** of the research involves the use of general and special research methods. Complex and analytical methods are defined as basic. Methods of system-comparative and formal analysis, as well as systematization, generalization and visual-graphic methods in the study of empirical material were used to identify specific features, content and visual features of multimedia presentations. **The scientific novelty** of the work is in a comprehensive analysis of the virtual artistic environment in the context of its content formation using multimedia design. **Conclusions.** It has been found that today museums are increasingly turning to the virtual environment for effective communication, and the most effective way to transmit information is to involve multimedia design. The synthesis of traditional and innovative means of artistic expression in the context of the formation of static and interactive visual content of the art institution becomes an effective mechanism of communication with the virtual visitor.

Key words: multimedia presentation, museum, art, virtual environment, means of expression.

Актуальність теми дослідження. За рахунок доступності, швидкості та інтерактивності віртуальний медіапростір інтернету поступово стає домінуючим каналом комунікації, охоплюючи найрізноманітніші сфери суспільно-культурного життя. Сьогодні практично кожен музей чи мистецький простір пропонує своїм відвідувачам можливість отримати інформацію про свою діяльність та експозицію у всесвітній мережі. Водночас велика частина музеїв обмежується лише формою сайту-візитівки, що зовсім не відповідає сучасним запитам суспільства. Навіть нинішня ситуація у світі, пов'язана із пандемією та відповідними обмеженнями, доводить нагальність створення не просто довідково-інформаційних, а повноцінних інтерактивних інтернет-ресурсів з можливістю здійснення віртуальних турів мистецькими середовищами музеїв та галерей з максимальною інформативністю та рівнем взаємодії. Перед розробниками та дизайнерами постає питання формування дієвого мультимедійного ресурсу, що відповідав би функціональним та естетичним вимогам сучасних віртуальних відвідувачів.

Аналіз досліджень і публікацій. Проблема формування віртуального простору та використання мультимедійних технологій сьогодні є вкрай актуальною, відтак стає предметом зацікавлення для сучасних практиків та теоретиків дизайну. Для досягнення мети дослідження опрацьовано ряд публікацій, що охоплюють питання технічних інновацій та мультимедійних технологій у дизайні сучасних артпросторів та музейних експозицій; тематику вебдизайну та формування інформаційних ресурсів у середовищі інтернету; загальні проблеми культури візуального середовища. Питання медіапростору, інформаційних ресурсів у середовищі інтернету та вебдизайну розглядають Д. Бородаєв, Дж.Берд, П. Макнейл, О.Соболев, Г. Нікулова, [1; 2; 7; 8; 12]. Дослідники А.Каіро, Н. Чепмен, М. Опалев опрацьовують питання інтерактивності та мультимедійних технологій у сучасному дизайні [14; 13; 10]. У працях В. Северина, М. Василика, Ю. Ляхова розглядається мультимедійний дизайн у контексті формування музейних експозицій [11; 3]. Для візуального аналізу використано матеріали інтернет-ресурсів, зокрема, сайти музеїв з віртуальними артпрезентаціями тощо. Огляд джерел засвідчує інтерес дослідників до теми дизайну в електронному середовищі, водночас конкретні питання щодо формування мультимедійних презентацій мистецьких середовищ у віртуальному середовищі потребують ретельнішого вивчення.

Метою дослідження є розкриття особливостей формування віртуального мистецького середовища мультимедійними засобами.

Виклад основного матеріалу. Сьогодні як у теоретиків, так і у практиків дизайну існує багато визначень поняття мультимедіа, узагальнюючи які, можна зробити висновок, що з технічної точки зору мультимедіа – це взаємодія візуальних ефектів (текстових, графічних, анімованих, відео) та аудіоефектів під керуванням інтерактивного програмного забезпечення із використанням сучасних технічних і програмних засобів. З точки зору користувача, це комбінація двох чи більше засобів передачі інформації, представленої у цифровому вигляді, інтегрованих настільки, щоб бути представленими за допомогою одного інтерфейсу чи програми [13]. Екстраполяція терміну мультимедіа на сферу проектної діяльності увиразнює поняття «мультимедійного дизайну» як комплексного використання інтерактивних мультимедійних технологій у проектній культурі дизайну [10, 58]. Одним з об'єктів мультимедійного дизайну є мультимедійна презентація, тобто спосіб наочного інтерактивного представлення інформації із застосуванням мови програмування.

Формування мультимедійних презентацій у мистецькому середовищі (художнього музею чи артпростору) з максимальним рівнем взаємодії з користувачем актуальна та багатозадачна тема для дизайнера. Такий багатовекторний технічний та дизайнерський супровід мистецьких експозицій допомагає привернути увагу ширшої аудиторії, поглибити естетичне та емоційне враження від побаченого, інформаційно «наситити» традиційний експозиційний простір візуально-звуковим супроводом. Сучасні мультимедійні рішення дозволяють органічно взаємодіяти з відвідувачами та надавати велику кількість інформації за допомогою різних технологій (wi-fi, система QR-кодів, відеоінсталяції з об'ємним звуком). Дієвими системами в середовищі музеїв стають аудіо- та відеогіди; проєкційні системи для відеовідображення; інтерактивні дисплеї і столи; інформаційні кіоски; інтерактивні системи навігації; відеомепінг; технології доповненої реальності; діорами і відеостіни; мультимедійні театри; мітки відстеження переміщення відвідувачів, інтегровані з мобільними гідами. При створенні мультимедійних систем у середовищі музеїв чи артпросторів застосовується певний алгоритм дій: формування експозиційного задуму; визначення стилістичних та жанрових особливостей; форму-

вання сценарно-технологічного вирішення. Інтерактивні практики і медіатехнології визначають поведінку відвідувача, скеровуючи сценарій огляду «від образу до дії» [11, 76].

Не менш актуальною є робота дизайнерів над мультимедійною презентацією у формі віртуального музею, інтерактивної онлайн експозиції. Зміна формату користування, вихід із середовища музею у віртуальне середовище через монітор комп'ютера чи смартфона змінює естетику сприйняття мистецького проекту та артпростору загалом. Можливість залучення у цей віртуальний інтерактивний мистецький світ величезного числа користувачів, використовуючи найбільш сучасні в технічному плані способи впливу на їх емоції та почуття, відкриває перед дизайнером цілий спектр нових завдань та можливих творчих вирішень.

Метою роботи є розкриття особливостей формування віртуального мистецького середовища художніх музеїв мультимедійними засобами. Одним з визначальних чинників іміджевої політики музею є експозиційно-виставкова діяльність. Експозиція є основною, а виставка – найбільш мобільною формою презентації та популяризації музейних колекцій та зібрань. Незважаючи на видове різноманіття виставок (оглядові, тематичні, музейні), їх спільною особливістю залишається тимчасовий характер експонування. Водночас сучасні технології дозволяють продовжити життя виставки – віртуальний простір трансформує реальну експозицію в інформаційно-освітній ресурс, який згодом стає частиною рекламно-презентаційної та культурно-освітньої роботи музею. З об'єктивних причин реальні музейні експозиції часто обмежені у можливості всебічного показу експозиційного матеріалу. Недостатня виставкова площа, потреба особливих умов зберігання для окремих експонатів, вресгті, висока вартість вхідних документів часто є перешкодою для повноцінної традиційної презентації колекцій музею найширшому колу відвідувачів. Мультимедійні технології у віртуальному середовищі націлені максимально повно замінити «живе спілкування» з мистецтвом.

На відміну від лінійної подачі матеріалу (наприклад, відеосюжет про певну подію), мультимедіа дає змогу віртуальному відвідувачу самостійно обирати сценарій знайомства та взаємодії. Мультимедійні презентації уможливають формування більшого спектру науково-допоміжного і довідкового матеріалів, надання історичних довідок, додаткових

відомостей про виставлені у віртуальному просторі колекції, персоналії, техніку виконання тощо. Сучасні технології дозволяють виконувати тривимірні реконструкції найрізноманітніших експонатів, даючи додаткову можливість для користувача відчутти ефект присутності, обертати їх для детального ознайомлення з різних сторін, досліджувати у бажаний спосіб тощо. Також мультимедійні презентації мистецьких середовищ можуть бути оснащені каталогами із зображеннями більшості експонатів з високою роздільною здатністю. Це дозволяє за кількома пошуковими індексами отримати доступ до зображення експонату. Залежно від концепції музею чи виставки презентація може містити таймлайни біографічного чи мистецтвознавчого характеру, критичні огляди та статті, панорами залів та інші матеріали.

Сьогодні більшість найвідоміших світових музеїв відкрили свої збірки для віртуальних відвідувачів та дають можливість отримати яскраві враження про музей та найдетальнішу інформацію про експонати, не виходячи з дому. Окрім офіційних сторінок музеїв чимало інформаційно-пошукових ресурсів та порталів створюють платформи з онлайн експозиціями, до яких музеї надали доступ (як от Google Arts & Culture). Сотні відкритих для огляду колекцій є у переліку Музейної комп'ютерної мережі (MCN), створеної у 1967 р. з метою автоматизації музейних реєстраційних записів, що сьогодні продовжує сприяти експозиційним та інформаційним інноваціям через збільшення цифрового потенціалу музеїв [9].

Доступним для віртуальних екскурсій є нині мистецьке середовище Британського музею (Лондон). Стартова сторінка віртуальних екскурсій сформована як інтерактивна мережа з часовою шкалою та назвами континентів з розгалуженою системою маркерів у відповідному просторово-часовому вимірі. Обираючи маркер, користувач отримує можливість отримати повну аудіо-візуальну інформацію про експонат. Також відвідувачу пропонується одинадцять різних способів дослідити музейний простір та колекції. Поряд з традиційними способами, як-от через Google Street View або тривимірні тури залами музею; подкасти з лекціями та інтерв'ю за кулісами; відвідувач може отримати навчальну мультимедійну презентацію, що показує у цікавому інтерактивному форматі певні мистецькі процеси [15]. Загалом у презентаціях Британського музею присутній синтез тексту, гіпертексту, цифрового фото, 2d графіки, аудіо та

відео супроводу. Захопливу презентацію середовища музею та експонатів пропонує Театр-музей Сальвадора Далі (Фігерас). Відвідувач може дослідити 3d модель унікальної споруди театру-музею, відчуті просторові особливості залів та галерей та отримати ретельну інформацію про кожен експонат. Водночас цьому віртуальному середовищу музею бракує певного сценарію дії – спонукання до відкриття, аудіо супроводу [18]. Максимально інформативним є віртуальний тур колекціями Державного музею Rijksmuseum (Амстердам). Чітка структура сайту та наочна презентація колекції музею за темами та авторами без зайвих візуальних ефектів дають повне відчуття реального огляду творів мистецтва. Презентація кожної картини супроводжується цілим рядом додаткових функцій, організованим таким чином, що не порушує загальне сприйняття. Серед функціональних інструментів – аудіогід, можливість завантажити, поділитись, масштабувати картину, побачити її в середовищі [16]. Віртуальне середовище Колекції Фріка (Нью-Йорк) – це цілісне аудіо-візуальне середовище, що дає цілковите відчуття занурення у мистецьку атмосферу музею [17]. Українські музеї сьогодні також роблять доступними свої колекції для відвідувачів активно заповнюючи віртуальний простір мультимедійними турами. Створюються медійні ресурси, які поєднують різні музейні експозиції за тематикою, географічною ознакою, експозиції різного спрямування. Наприклад, Львівською ОДА створено інтерактивний музей «Відвідай», який поєднує найцікавіші музеї Львівщини [6]. Проект цікавий тим, що він не просто скеровує відвідувача на віртуальну сторінку кожного музею, а подає презентації у єдиному функціональному та естетико-образному ключі. Кожна збірка доступна як 3d тур з навігаційною панеллю та можливістю самостійного вибору точок зору в середовищі музею. Недоліком є відсутність аудіосупроводу та ознайомчий характер інформаційного текстового блоку, який лише зацікавлює, а більше інформації потрібно шукати на інших ресурсах.

Загалом можемо зробити підсумок, що мультимедійні презентації мистецьких колекцій, які пропонують сайти музеїв можна структурувати наступним чином:

1. презентації з мінімальним використанням мультимедійних засобів (текст, цифрове фото, 2d і 3d графіка);

2. презентації з оптимальним застосуванням мультимедійних засобів (текст,

гіпертекст, цифрове фото, 2d, 3d графіка (інфографіка), анімація, аудіосупровід);

3. презентації з максимальним застосуванням мультимедійних засобів (текст, гіпертекст, цифрове відео та фото, 2d, 3d графіка (інфографіка), анімація, музика та аудіосупровід).

Мультимедійна культура нині виховує активного дослідника, адже дозволяє вільно обирати сценарій вивчення виставок, зупинятись на цікавих моментах, переглядати у будь-які послідовності, сприймати на слух. Синергія між текстом, образами та звуком всередині інтерактивного віртуального середовища, яка забезпечується мультимедійними технологіями сьогодні є дієвим інформаційно-освітнім та розважальним інструментом та ставить перед дизайнером цілу низку нових завдань. Для якісного мультимедійного посилу дизайнеру вже не достатньо працювати виключно над візуальним образом. Важливо застосовувати комплексний підхід, мислити сценарно, окрім естетичного бачення та функціональної доцільності розуміти технічну сторону проекту.

Наукова новизна роботи полягає у комплексному аналізі віртуального мистецького середовища та вияві основних підходів у застосуванні мультимедійного дизайну у контексті формування його контенту.

Висновки. Виявлено, що сьогодні для ефективної комунікації музеї все частіше використовують віртуальне середовище, а найбільш дієвим способом передачі інформації стає залучення мультимедійного дизайну. Виділено три форми мультимедійного представлення мистецького середовища: з мінімальним використанням мультимедійних засобів; з оптимальним застосуванням мультимедійних засобів; з максимальним застосуванням мультимедійних засобів. Синтез традиційних та інноваційних засобів художньої виразності у контексті формування статичного та інтерактивного мультимедійного візуального контенту художнього закладу стає дієвим механізмом комунікації з віртуальним відвідувачем.

Література

1. Бородаев Д. Веб-сайт как объект графического дизайна : Монография Харьков : Септима ЛТД, 2006. 588 с.

2. Берд Дж. Веб-дизайн. Руководство разработчика. Санкт-Петербург : Питер, 2012. 526 с.

3. Василик Н., Ляхов Ю. Інноваційні мультимедійні технології в роботі музею. *X Міжнародна науково-практична Інтернет-конференція «Соціально-економічні реформи в контексті інтеграційного вибору України» (21–*

22.11.2013). URL: http://www.confcontact.com/2013-sotsialno-ekonomicheskie-reformi/3_vasilik.htm (дата звернення: 12.08.2020)

4. Высокое искусство технологий: мультимедийные решения в музеях. URL: https://club.cnews.ru/blogs/entry/vysokoe_iskusstvo_tehnologij_multi_medijnye_resheniya_v_muzeyah (дата звернення: 16.08.2020)

5. Дукельський В. Віртуальний проект у просторі музею. *Довідник керівника установ культури*, 2008. № 1. С. 83–84 (дата звернення: 12.08.2020).

6. Інтерактивний музей «Відвідай». URL: <https://britishmuseum.withgoogle.com/> (дата звернення: 12.08.2020).

7. Макнейл П. Веб-дизайн. Идеи, секреты, советы. СПб.: Питер, 2011. 677 с.

8. Никулова Г. Средства визуальной коммуникации – инфографика и мета дизайн. *Образовательные технологии и общество*, 2010. №2. Т.13. С. 369–387.

9. Онлайн-посібник для організації віртуальних музейних ресурсів та онлайн колекцій від Museum Computer Network (MCN). URL: <http://prostir.museum.ua/post/42749> (дата звернення: 12.08.2020).

10. Опалев М. Систематизация объектов мультимедийного дизайна и определение мультимедийной презентации. *Культура народов Причерноморья*, 2009. № 171. С. 56–60.

11. Северин В. Новітні технології в дизайні музейних експозицій. *Гуманітарний часопис*, 2017. № 1. С. 73–77.

12. Соболев О. Інформаційний дизайн як комунікативний інструмент: методика проектування. *Вісник Львівської національної академії мистецтв*, Львів: ЛНАМ. Вип. 30. С.237–247.

13. Чепмен Д., Чепмен Н. Цифровые технологии мультимедиа. Москва : Диалектика, 2006. 624 с.

14. Cairo A. The Functional Art: An introduction to information graphics and visualization (Voices That Matter). Berkeley : New Riders, 2012. 384 p.

15. How to explore the British Museum from home. URL: <https://blog.britishmuseum.org/how-to-explore-the-british-museum-from-home/> (дата звернення: 12.08.2020).

16. Rijksmuseum. Discover the possibilities of the masterpieces. URL: <https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio?ii=0&p=0&from=2020-05-17T10%3A33%3A41.2903265Z> (дата звернення: 12.08.2020).

17. The Frick Collection. URL: <https://www.frick.org/> (дата звернення: 12.08.2020).

18. Visit the museum as you have never done before. URL: <https://www.salvador-dali.org/en/museums/dali-theatre-museum-in-figueres/visita-virtual/> (дата звернення: 12.08.2020).

References

1. Borodaev D. (2006). Website as an object of graphic design. Kharkov : Septima LTD [in Russian].

2. Berd D. (2012). Web design. Developer's guide. Sankt-Peterburg : Piter [in Russian].

3. Vasylyk N., Lyaxov Yu. Innovative multimedia technologies in the work of the museum. Proceedings of the Conference. *X Mezhdunarodnaya nauchno-prakticheskaya Internet-konferentsiya «Sotsialno-ekonomicheskie reformy v kontekste integratsionnogo vybora Ukrainy» (21–22.11.2013)*. Retrieved from: http://www.confcontact.com/2013-sotsialno-ekonomicheskie-reformi/3_vasilik.htm [in Ukrainian].

4. The high art of technology: multimedia solutions in museums. Retrieved from: https://club.cnews.ru/blogs/entry/vysokoe_iskusstvo_tehnologij_multi_medijnye_resheniya_v_muzeyah [in Russian].

5. Dukel's'kyj V. (2008). Virtual project in the museum space. *Dovidnyk kerivnyka ustanov kul'tury*. 1. 83–84 [in Ukrainian].

6. Interactive museum "Visit". Retrieved from: <https://britishmuseum.withgoogle.com/> [in Ukrainian].

7. Makneyl P. (2011). Web design. Ideas, secrets, advice. Sankt-Peterburg : Piter [in Russian].

8. Nikulova G. (2010). Visual communication tools - infographics and meta design. *Obrazovatelnye tekhnologii i obshchestvo*. 2. Vol. 13. 369–387 [in Russian].

9. Online guide for organizing virtual museum resources and online collections from Museum Computer Network (MCN). Retrieved from: <http://prostir.museum.ua/post/42749> [in Ukrainian].

10. Opalev M. (2009). Systematization of multimedia design objects and definition of multimedia presentation. *Kultura narodov Prichernomor'ya* 171. 56–60 [in Russian].

11. Severyn V. (2017). The latest technologies in the design of museum exhibitions. *Gumanitarny chasopys*. 1. 73–77 [in Ukrainian].

12. Sobolyev O. Information design as a communicative tool: design methodology. *Visnyk L'viv's'koyi nacional'noyi akademiyi my'stectv*, L'viv: LNAM. 30. 237–247 [in Ukrainian].

13. Chepmen D., Chepmen N. (2006). Digital multimedia technologies. Moskva : Dialektika [in Russian].

14. Cairo A. The Functional Art: An introduction to information graphics and visualization (Voices That Matter). Berkeley: New Riders, 2012. 384 p. [in English].

15. How to explore the British Museum from home. Retrieved from: <https://blog.britishmuseum.org/how-to-explore-the-british-museum-from-home/> [in English].

16. Rijksmuseum. Discover the possibilities of the masterpieces. Retrieved from: <https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio?ii=0&p=0&from=2020-05-17T10%3A33%3A41.2903265Z> [in English].

17. The Frick Collection. URL: <https://www.frick.org/> [in English].

18. Visit the museum as you have never done before. Retrieved from: <https://www.salvador-dali.org/en/museums/dali-theatre-museum-in-figueres/visita-virtual/> [in English].

Стаття надійшла до редакції 11.06.2020
Отримано після доопрацювання 19.10.2020
Прийнято до друку 22.11.2020