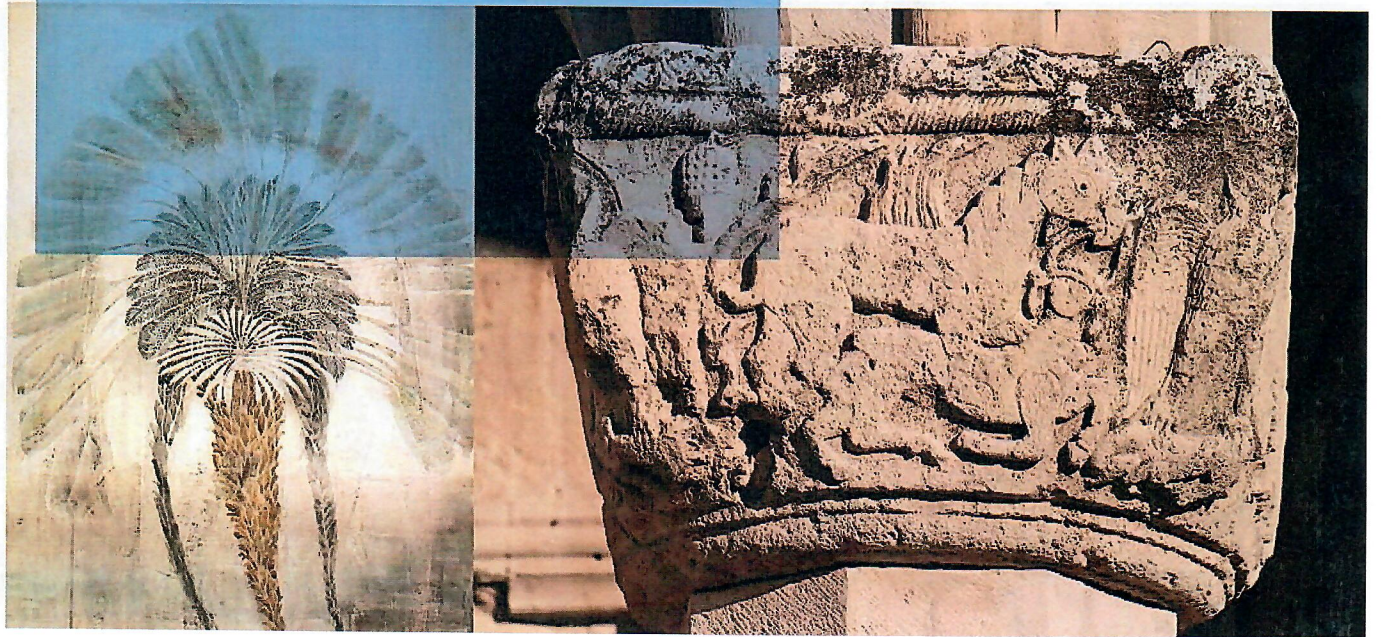


ACADEMIA 8-9

თბილისის სახელმწიფო
სამხატვრო აკადემია



მარინა თავზაია

აპოლონ ქუთათელაძის სახელობის თბილისის სახელმწიფო სამხატვრო აკადემია

მულტიმედიის დანერგვა მუზეუმებში

მულტიმედიური ტექნოლოგიები, საქმიანი სფეროს გარდა, სულ უფრო და უფრო აღწევენ კულტურის დარგებშიც. ნაშრომში განხილულია თანამედროვე ინფორმაციული ტექნოლოგიები, როგორც დამხმარე შესაძლებლობები, აგრეთვე დამოუკიდებელი ინსტრუმენტები ახალი ვირტუალური სამყაროს შექმნაში, კერძოდ მუზეუმებში მულტიმედიური შესაძლებლობის გამოყენება ექსპოზიციების შედგენასა და დიზაინერულ გადაწყვეტაში. თუ ადრე ისინი მხოლოდ დროებითი გამოფენებისათვის გამოიყენებოდა, ამჟამად მულტიმედია უფრო მეტი მუდმივი ექსპოზიციის ნაწილი ხდება. ამჟამად არის დამოკიდებული გამოფენის ზემოქმედების ხარისხი მაყურებელზე. ამ დროს მულტიმედიის როლი მდგომარეობს მატერიალური და ვიზუალური სივრცეების შერწყმაში. სახელდობრ, ტექსტი, ფოტო, ვიდეო, აუდიო, გრაფიკა – ეს არის ის, რაც გვეხმარება უფრო ფართოდ გამოვხატოთ საექსპოზიციო მასალა, რათა მაყურებელს მენსიერებაში დარჩეს უფრო მკვეთრი, დამახსოვრებადი სახეები.

სულ უფრო ხშირად გამოფენის თანდართული ელემენტი ხდება მაგალითად, კინოფილმი და ხმოვანი გაფორმება, ცალკეული ვიდეო თუ აუდიო ობიექტების ჩვენება. მულტიმედიური კულტურა აყალიბებს აქტიურ მომხმარებელს, რომელიც თავად ირჩევს გამოფენის დათვალიერების გზას მისთვის საინტერესო მომენტებისა და მასალის განმეორებითი ნახვის შესაძლებლობებით. მულტიმედიაში თავს იყრის ვიზუალური, აუდიო და ტექსტური მასალა ინტერაქტიულ კომპიუტერულ სამყაროში. მას შეუძლია მიიღოს ნებისმიერი ფორმა და შექმნილი იყოს მათი ნებისმიერი კომბინაციით: ტექსტი, ჰიპერტექსტი, ორგანოზომილებიანი და სამგანზომილებიანი გრაფიკა, ანიმაცია, მოძრავი გამოსახულება (ციფრული, ვიდეო და ფოტო), მუსიკალური და ხმოვანი ეფექტები.

თანამედროვე მუზეუმები ადაპტირებულია მოწინავე ციფრული მედიის გამოსაყენებლად. შესაძლებელი გახდა აუდიტორიის, ვირტუალური წარმოდგენებისა და რეალური ობიექტის, როგორც საგამოფენო და სასწავლო პროდუქტის, ეფექტური ჩამოყალიბება, უფრო დიდი და მრავალფეროვანი აუდიტორიის ჩართვის უზრუნველყოფა, რაც მულტიმედიის ინოვაციური მეთოდების გაანალიზების, ხარვეზების გამოვლენის და საგანმანათლებლო ვებ-საიტების დახვეწის საფუძველზე განხორციელდა.

მულტიმედიური ექსპოზიცია წარმოადგენს თვისებრივად ახალ საფეხურს მუზეუმისა და დამთვალიერებლის ურთიერთკავშირში. იგი იქმნება ისეთ გარდამავალ პერიოდში, როდესაც მულტიმედიური ტექნოლოგიები წარმოადგენენ არა მხოლოდ დამხმარე საშუალებას, არამედ თავად ხდებიან ჩაბმული სამუზეუმო საქმიანობაში.

მუზეუმებისათვის ეს წარმოადგენს:

- საჯარო სივრცეში ახალი სამუზეუმო მოდელების აპრობაცია;
- სამუზეუმო მიმართულებების სრულ სპექტრს, კოლექციონერობიდან და რესტავრაციიდან დაწყებული და სარეკლამო-საგამომცემლო საქმიანობით დასრულებული;
- სამუზეუმო ექსპონატებთან და კოლექციებთან მუშაობისას ახალი ტექნოლოგიური შესაძლებლობების დემონსტრირებას;
- ახალი სამუზეუმო გამოცდილების გავრცელებას;
- პერსპექტიული მაღალტექნოლოგიური პროექტების პრეზენტაციას.

დამთვალიერებლისათვის ეს არის შესაძლებლობა, რომ:

- დაეუფლოს სახვითი ხელოვნების ნიმუშების შემეცნების ახალ საშუალებებს;
- მოხვდეს მისი მზერისაგან დაფარულ სამყაროში;
- მოახდინოს მოგზაურობა სივრცესა და დროში;

- აღმოაჩინოს მხატვრული შემოქმედების უცნობი მხარეები;
- მიიღოს ახალი შეგრძნებები და შთაბეჭდილებები მულტიმედიურ სამუშეო აპლიკაციებში თანამონაწილეობით.

წარმოდგენილ ნაშრომში ჩვენი ყურადღება ფოკუსირებულია მაღალტექნოლოგიური მულტიმედიის საშუალებათა გამოყენებაზე ინტერაქტიულ ექსპონატებში, რომელიც სცილდება ზოგად მულტიმედიას და უნდა განვითარდეს ორი ფორმულით: 1) ინტერაქტიული ინსტალაცია (ინტერაქტიული გეიმი) 2) ე.წ. ვირტუალური რეალობის (VR) ჩვენების და მისი კომპიუტერული გენერირების გამოყენება-განვითარება, რაც გულისხმობს მუზეუმების კონკრეტული საგამოფენო სივრციდან გამოუსვლელად დამთვალიერებლის მოგზაურობას სივრცესა და დროში.

საქართველოს მუზეუმებმა დაიწყეს თანამედროვე ტექნოლოგიების გამოყენება, თუმცა ამ მიმართულებით კიდევ ბევრის გაკეთება არის შესაძლებელი. გვინდა, რომ სტუდენტების სადიპლომო ნაშრომებში წარმოჩინდეს სამუშეო თემატიკა, მათი შემდგომი გამოყენებით არსებულ მუზეუმებსა და ექსპოზიციებში. მაგალითად, თბილისის ავტომუზეუმში მულტიმედიური ტექნოლოგიების საშუალებით წარმოდგენილი იყოს იქ გამოფენილი ექსპონატებისა და მათი შემადგენელი ძირითადი კვანძების (მაგ., ძრავი, სამუხრუჭე სისტემა, სავალი ნაწილი) მუშაობის სქემები და თანმიმდევრობა, მათი ევოლუცია. ახლო მომავალში იწყება აბრეშუმის მუზეუმის რეკონსტრუქცია და ამ მიმართულებით ჩვენ ვთავაზობთ ახალი მულტიმედიური ექსპოზიციის შექმნას, რომელიც გაამდიდრებს და თვალსაჩინოს გახდის არამართო იქ არსებულ ექსპონატებს, არამედ დროში მოგზაურობას. მულტიმედიური ტექნოლოგიები ინტეგრირდებიან სამუშეო სივრცეში და ქმნიან ახალ დიდ შესაძლებლობებს მათი არსებობისათვის, წარმოაჩენენ რა მაცურებლისათვის ინფორმაციის გადაცემის ახალ პოტენციალს.

დღევანდელი მუზეუმი არის ექსპერიმენტისა და შემოქმედების სივრცე, რომელიც საჭიროებს საკმაოდ გაბედული დიზაინერული პროექტებისა და იდეების შეთავაზებას, ხოლო მათი განხორციელების შესაძლებლობას იძლევა თანამედროვე მულტიმედიური მოწყობილობები. კომპიუტერული გრაფიკისა და ვირტუალური რეალობის მეთოდთა განვითარების საკითხები, საზოგადოდ, სამუშეო საგამოფენო და ინფორმაციულ სივრცეში, ასევე საჯარო პროგრამების და ახალი ინტერაქტიული ურთიერთობების შექმნა ითხოვს დიზაინის რაოდენობრივად და თვისებრივად განვითარებას. ამასთან, გალერეებში ინტერაქტიული ექსპონატებისა და „ვიზიტორების“ გაზრდილი რაოდენობა, აუდიოსახელმძღვანელოების და ვიდეოპროექტების გამოყენება, ჩვენი აზრით, მოითხოვს სასწავლო გეგმაში მასალების, საშუალებების და შესაბამისი პედაგოგების ჩართვას, მუზეუმების კოლექციების შესახებ საგანმანათლებლო მუშაობის გაძლიერებას, ადვილად სწავლებადი ინტერფეისების, მედიატექნოლოგიების გარემოს შექმნას, თუნდაც პასიური პრეზენტაციებისა და მარტივი მონიტორების გამოყენებით.

ვფიქრობთ, რომ ჩვენს პედაგოგიურ და სამუშაო გამოცდილებაზე დაყრდნობით, VR სისტემების კვლევის სფეროდან საზოგადოებაში დავნერგოთ შემდეგი პარამეტრები: პროექციაზე დაფუძნებული ვირტუალური რეალობის სისტემა, ვიზუალური ჩვენება მრავალრიცხოვანი განსხვავებული (ასაკით, უნით, პროფესიით და განათლებით) აუდიტორიისათვის ერთდროულად, რისთვისაც საჭიროა კონცეპტუალური და ესთეტიკური სტანდარტების დაცვა ისე, რომ ვიზუალების ხასიათი გახდეს საინტერესო, დამაჯერებელი და გასაგები, ხოლო საგანმანათლებლო გამოცდილება – მზარდ დიაპაზონში განვითარებადი და ადაპტირებული საზოგადოების სხვადასხვა ფენისათვის. საზოგადოებრივ სივრცეებში ინტერაქტიული მულტიმედიური ტექნოლოგიების დანერგვის პროცესი უნდა იყოს უწყვეტი, კონცეპტუალური, ხილვადი, კონტროლირებადი და სტრუქტურირებული.

ამგვარად, მულტიმედიას შეუძლია გააერთიანოს რეალური და წარმოსახვითი სივრცეები, რომლის დროსაც იხსნება ადამიანური სამყარო და იგი შეერწყმის სამუშეო სივრცეს. ვთვლით, რომ თბილისის სახელმწიფო სამხატვრო აკადემიის მედიახელოვნების მიმართულების სასწავლო პროგრამაში დროულად ჩართული და ათვისებადი ინოვაციური ტექნოლოგიები ამ მიზნების სავსებით ადეკვატური და შეთავსებადია.