

4. Элькина М. «ДП» разобрался в том, как следует и не следует реконструировать памятники // Деловой Петербург. URL: https://www.dp.ru/a/2016/05/26/Mi_nash_mi_novij_mir_post (дата обращения: 21.02.2019).

УДК 004.946

Валерия Вениаминовна Барабошина,
студентка 3-го курса бакалавриата
Уральского гуманитарного института
Уральского федерального университета

МОБИЛЬНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ МУЗЕЕВ: ОТЕЧЕСТВЕННЫЙ ОПЫТ

Статья посвящена изучению мультимедийных приложений в системе музейной работы. Современные мобильные приложения, созданные специально для музейной деятельности, выступают образовательными ориентирами и путеводителями для посетителей. В статье рассматривается влияние медийных технологий на культурной сферу на основе качества подачи материала и доступности ресурсов взятых приложений.

Ключевые слова: музей, мобильные приложения, мультимедийные приложения, мобильные ресурсы.

Valeria Baraboshina,
3-year student
Ural Institute of Humanities
Ural Federal University

MOBILE APPLICATIONS FOR MUSEUMS. DOMESTIC EXPERIENCE

The article is devoted to the study of multimedia applications in the system of museum work. Modern mobile applications designed specifically for museum activities, serve as educational guidelines and guides for visitors. The article presents the influence of media technologies on the cul-

tural sphere, based on the quality of materials and the available resources of the taken applications.

Keywords: museum, mobile applications, multimedia applications, mobile resources.

Данная статья посвящена роли платформы мобильных мультимедийных приложений в современной художественной среде на примере музейного пространства. В ней мы рассмотрим влияние медийных технологий на культурной сферу, затрагивая качество подачи материала взятых нами приложений. Под качественной подачей материала мы подразумеваем доступность искусства через мобильные гаджеты и рассмотрим российский и зарубежный опыт использования мобильных технологий в музеях.

В качестве объектов исследования выступают оцифрованные произведения искусства, функциональное состояние мобильных приложений и выразительность мультимедийных технологий. Субъектом исследования являются непосредственно сами мобильные приложения образовательно-информационного (Google Arts & Culture), персонально-музейного характера (Музеи Кремля, Rusimp, Музей Эрмитаж). В данном исследовании мы опирались на труды Майкла Раша «Новые медиа в искусстве» и Льва Мановича «Язык новых медиа».

Актуальность темы обосновывается неизбежным контактом, слиянием как минимум двух сфер общества в лице технологического прогресса, который, в свою очередь, выступает катализатором подачи информационных ресурсов в современной культурной жизни. Проблема доступности искусства в настоящее время достаточно актуальна: доступность видео- и аудиоматериалов, оцифрованные изображения экспонатов без прямого контакта с ними; доступность к данным, используя приложения как в фоновом режиме, так и без него.

Смартфон стал неотъемлемым аксессуаром человека, главной заслугой которого можно считать ежедневный доступ к огромному потоку информации, который находится всегда при пользователе. Благодаря этому явлению, искусство становится не просто ближе, оно становится материалом, с которым можно работать в любое время.

Современное состояние мобильной разработки позволяет создавать проекты с минимальными полезными функциями, которые

затем совершенствуются. При создании мобильного приложения для музея учитываются изученные данные потенциальных пользователей, определяются технические требования, проектируется дизайнерская стороны интерфейсов. Немаловажную роль играет маркетинговая стратегия.

В настоящий момент множество организаций с уклоном на культурно-социальную сферу общества запускают свои мобильные проекты и платформы. Мобильные приложения расширяют возможности человека взаимодействовать с коллекциями музейных собраний, материалами и информационными источниками искусствоведческого содержания.

Мобильные приложения выступают посредниками между зрителем и музеем. При этом музейные комплексы продолжают работать в штатном режиме в реальной жизни, но к ним уже добавлены современные мобильные виртуальные средства взаимодействия. Мобильные приложения в музейной деятельности позволяют, в первую очередь, составить пространственное представление о работе музея, его экспозициях и тематических разделах (через иллюстрации экспонатов, текстовую и визуальную информацию). Мобильные ресурсы предоставляют предварительные сведения о мероприятиях и выставках, которые, в свою очередь, помогают заранее определиться посетителю в предпочтениях и запланировать посещение самого музея. То есть мобильные приложения выполняют образовательные и информационные функции в музеях, такие как навигация, интерактивное взаимодействие с экспонатами, сведения для посетителя.

Литература

1. Гук Д. Ю. Технологические инновации в музейной среде: культура потребления — культура участия // Серия «Электронная библиотека». Вып. 4: Научные и организационно-технологические основы интеграции цифровых информационных ресурсов = Scientific, organizational and technological fundamentals of digital information resources integration : сб. науч. тр. 2014. С. 56–68.

2. Джанджугазова Е. А. Новые потребительские ценности в пространстве социальных коммуникаций // Совр. проблемы сервиса и туризма. 2014. № 2. С. 42–49.

3. *Карякина К. А.* Актуальные формы и модели новых медиа: от понимания аудитории к созданию контента // Mediascope.ru. Портал научных исследований СМИ. 2010. URL: <http://mediascope.ru/node/524> (дата обращения: 20.02.2019).

4. *Manovich L.* The Language of New Media // Lev Manovich. URL: <http://www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf> (дата обращения: 20.02.2019).

5. *Раиш М.* Новые медиа в искусстве // Совместная издательская программа с МСИ «Гараж» М. 2018. 256 с.

УДК 7

Елена Владимировна Власова,
студентка 3-го курса бакалавриата
Уральского гуманитарного института
Уральского федерального университета

ИСКУССТВО НОВЫХ МЕДИА. ГЛИТЧ-АРТ

В докладе рассматривается искусство новых медиа. Особое внимание уделяется такому направлению цифрового искусства, как глитч-арт.

Ключевые слова: искусство новых медиа, глитч-арт, эстетизация ошибки, цифровое искусство.

Elena Vlasova,
3-year student
Ural Institute for Humanities
Ural Federal University

NEW MEDIA ART. GLITCH ART

The report covers the new media art. Particular attention is paid to this area of digital art as glitch art.

Keywords: new media art; glitch art; aestheticization glitch; digital art