



Культурология

УДК 304.4:069

А.А. Бражников

В.Д. Фирстова

Н.К. Мелконян

Бражников Александр Асланович, магистрант 1 курса группы КТ-22 факультета гуманитарного образования Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: alexandro_brazha@mail.ru

Фирстова Виктория Дмитриевна, магистрант 1 курса группы КТ-22 факультета гуманитарного образования Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: firstova.2000@inbox.ru

Мелконян Нелли Кареновна, магистрант 1 курса группы КТ-22 факультета гуманитарного образования Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: nelly.melkonyan@bk.ru

Научный руководитель: **Берлизов Николай Евгеньевич**, кандидат исторических наук, доцент кафедры истории, культурологии и музееведения Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: berlizov@mail.ru

ОБЛИК МУЗЕЯ XXI ВЕКА: АНАЛИЗ ЗАРУБЕЖНОГО И ОТЕЧЕСТВЕННОГО ОПЫТА

В статье отражены основные тенденции развития музейного дела в XXI веке. Обозначены главные направления развития музея как классического учреждения культуры и как культурного феномена в киберпространстве. Приведены примеры внедрения инновационных технологий в деятельность современных музеев.

Ключевые слова: современный музей, виртуальный музей, интерактивный музей, цифровые технологии.

A.A. Brazhnikov

V.D. Firstova

N.K. Melkonyan

Brazhnikov Alexandr Aslanovich, 1st year master student of KT-22 group of faculty of humanitarian education of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: alexandro_brazha@mail.ru

Firstova Victoriya Dmitrievna, 1st year master student of KT-22 group of faculty of humanitarian education of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: firstova.2000@inbox.ru

Melkonyan Nelly Karenovna, 1st year master student of KT-22 group of faculty of humanitarian education of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: nelly.melkonyan@bk.ru

Research supervisor: **Berlizov Nikolay Evgenyevich**, candidate of historical sciences, associate professor of department of history, culturology and museology of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: berlizov@mail.ru

THE IMAGE OF THE MUSEUM OF THE XXI CENTURY: ANALYSIS OF FOREIGN AND DOMESTIC EXPERIENCE

The article reflects the main trends in the development of museum business in the XXI century. The main directions of the development of the museum as a classical cultural institution and as a cultural phenomenon in cyberspace are outlined. Examples of the introduction of innovative technologies in the activities of modern museums are given.

Key words: modern museum, virtual museum, interactive museum, digital technologies.

Современный этап развития человеческой цивилизации характеризуется переходом к постиндустриальному типу социальной организации, подразумевающей такие изменения в жизни людей, как переход к цифровой экономике, информатизация, инновации. В связи с происходящими общими изменениями в культуре современного общества видоизменяется, адаптируясь к новым условиям среды, и музей как учреждение культуры, и музейная политика государства.

Важное значение в современных социокультурных условиях имеет проблема оцифровки музейных предметов и коллекций. Так, специалисты британского Музея Виктории и Альберта, экспозиции которого посвящены дизайну и декоративно-прикладному искусству, оцифровали 1,2 миллиона своих экспонатов; в России за 10 лет оцифровано более 2 миллионов музейных предметов из коллекций Государственного Эрмитажа [2, с. 63]. Несмотря на это, большинство провинциальных российских музеев (как и архивных учреждений) все еще ждут своей очереди в программе оцифровки.

На рубеже XX–XXI веков стали создаваться мультимедийные и виртуальные музеи. Первые виртуальные музеи, как отмечает Т.Е. Максимова, стали появляться в сети Интернет в 1991 году [3, с. 197],

однако их бурный расцвет пришелся уже на XXI столетие. Помимо очевидной причины роста числа и популярности виртуальных музеев в связи с повсеместным распространением в странах мира доступа во всемирную паутину и роста потребностей населения в доступе в нее, следует помнить и о том, что виртуальный музей служит достаточно хорошей альтернативой традиционному музею для людей с ограниченными возможностями и может рассматриваться как элемент создания доступной среды.

Так, Т.Е. Максимова указывает на роль виртуального музея в социализации инвалидов [4, с. 124]. В то же время, как справедливо указывают Н.Б. Акоева и Н.Г. Денисов, создание виртуальных музеев не должно означать отказа от социальной интеграции людей с ограниченными возможностями при помощи традиционного музейного пространства, и здесь необходимо преодолеть проблемы как средового, так и психологического характера [1, с. 66]. Вместе с тем в настоящее время, как отмечает в своей статье Н.Г. Поврозник [6], виртуальный музей служит хорошим средством репрезентации историко-культурного наследия.

Согласно данным социологического исследования (опроса), посетители отечественных музейных и иных экспозиционных учреждений высказались за внедрение дополненной и виртуальной реальности (AR/VR) и вообще различных цифровых технологий в осуществление музейной деятельности [2, с. 64]. Использование дополненной и виртуальной реальности в музее уже имеет положительный опыт применения, например, с 2014 года они используются в нью-йоркском Музее дизайна Купер-Хьюит (США) и московском Государственном Дарвиновском музее (Россия), а в 2018 году в Токио (Япония) был открыт первый в мире интерактивный музей цифрового искусства.

Вообще интерактивные музеи пользуются большой популярностью у посетителей по всему миру, что обусловлено самой человеческой природой: людям свойственно воспринимать информацию посредством органов чувств, а не только через зрительный и слуховой каналы; детям хочется проявить

личное участие, испытать что-то на собственном опыте, поэтому, например, музеи науки и техники должны быть максимально интерактивными для привлечения детей к музейному пространству. Кроме того, не следует забывать и о людях с ограниченными возможностями. Так, в 2015 году в мадридском музее Прадо (Испания) впервые была организована выставка произведений искусства великих авторов, текстурированно выполненная для слепых людей и позволяющая прикоснуться к искусству в прямом смысле [7, с. 16]. Подобный опыт стал распространяться и в других странах мира.

Также следует отметить и последние изменения нормативно-правовой базы, регулирующей музейную деятельность в России. В 2021 году был принят федеральный закон, вносящий изменения в закон от 1996 года о музейном фонде и музеях страны: согласно новой редакции закона, государственный контроль за состоянием Музейного фонда Российской Федерации регулируются принятым в 2020 году федеральным законом № 248-ФЗ «О государственном контроле (надзоре) и муниципальном контроле в Российской Федерации» [5]. Эти поправки отражают тот факт, что управление сферой музейного дела адаптируется к изменениям общеправовой нормативной базы государства.

Музей сегодня – это не только классическое учреждение культуры, в стенах которого посетитель может прикоснуться к истории или к искусству; современный музей может и должен быть интерактивным, содержать мультимедийные средства подачи информации, иметь свою страницу в интернет-пространстве с некоторыми оцифрованными экспонатами и актуальными новостями о выставках и иных мероприятиях, проводимых музеем. Важно помнить, что музей несет в себе задачи эстетического и нравственного воспитания населения, сохранения исторической памяти, и от качества подачи материала во многом будет зависеть успешность выполнения этих задач.

Список используемой литературы:

1. *Акоева, Н.Б.* Музей как пространство социальной адаптации людей с ограниченными возможностями здоровья / Н.Б. Акоева, Н.Г. Денисов // Культурное наследие России. – 2017. – № 2. – С. 64-68.
2. *Будагян, Р.Р.* Тенденции применения цифровых технологий в пространстве современного музея / Р.Р. Будагян // Сфера культуры. – 2021. – № 1(3). – С. 61-68.
3. *Максимова, Т.Е.* Виртуальные музеи: анализ понятия / Т.Е. Максимова // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2012. – № 2(46). – С. 196-200.
4. *Максимова, Т.Е.* Виртуальные музеи как средство социализации людей с ограниченными возможностями здоровья / Т.Е. Максимова // Вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры. – 2015. – № 4(25). – С. 123-128.
5. О внесении изменений в статью 12-1 Федерального закона «О Музейном фонде Российской Федерации и музеях в Российской Федерации»: Федеральный закон от 11.06.2021 г. № 167-ФЗ // Собрание Законодательства Российской Федерации. – 2021. – № 24. – Ст. 4185.
6. *Поврозник, Н.Г.* Виртуальный музей: сохранение и репрезентация историко-культурного наследия / Н.Г. Поврозник // Вестник Пермского университета. Серия: История. – 2015. – № 4(31). – С. 213-221.
7. *Родионова, Д.Д.* Современные интерактивные технологии в музее для людей с ограниченными возможностями здоровья / Д.Д. Родионова, А.А. Побожаква // Ученые записки музея-заповедника «Томская Писаница». – 2016. – № 4. – С. 15-18.