



Культурология

УДК 004:069

Р.Х. Багдасарян

А.А. Русина

Багдасарян Рафаэль Хачикович, кандидат технических наук, доцент кафедры информационно-библиотечной деятельности и документоведения Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: rafael_555@mail.ru

Русина Анастасия Андреевна, студентка 3 курса группы МВ/бак-21 факультета гуманитарного образования Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: a.rssn@yandex.ru

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ РАЗВИТИЯ ВИРТУАЛЬНЫХ МУЗЕЕВ В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ

В современных реалиях интернет и цифровые технологии распространились на все сферы жизни человека. Это также затронуло хранилища истории – музеи. В данной статье освещается тема развития некоторых технологий виртуального музея, применяющихся в создании музеев, и их актуальность в современном мире.

Ключевые слова: интернет, виртуальный музей, развитие, компьютер, технологии, виртуальная реальность, дополненная реальность.

R.Kh. Bagdasaryan

A.A. Rusina

Bagdasaryan Rafael Khachikovich, candidate of technical sciences, associate professor of department of information and library activities and document science of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: rafael_555@mail.ru

Rusina Anastasia Andreevna, 3rd year student of MV/bak-21 group of faculty of humanitarian education of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: a.rssn@yandex.ru

TECHNOLOGICAL ASPECTS OF THE DEVELOPMENT OF A VIRTUAL MUSEUMS IN THE MODERN WORLD

In modern realities, the Internet and digital technologies have spread to all spheres of human life. This has also affected the repositories of history – museums. This article covers the topic of the development of some virtual museum technologies used in the creation of museums and their relevance in the modern world.

Key words: Internet, virtual museum, development, computer, technology, virtual reality, augmented reality.

Развитие информационного общества привело к существенным изменениям в деятельности музеев. Традиционно музеи играют роль собирателей и хранителей историко-культурной информации, однако с появлением новых технологий возникла необходимость искать новые формы презентации культурного наследия.

Виртуальные музеи представляют собой онлайн-платформы, которые позволяют пользователям получить доступ к экспонатам и выставкам в сети Интернет. Пользователи виртуальных музеев могут исследовать коллекции,

просматривать фотографии и видео, читать описания и исследования, а также общаться с другими посетителями через специальные форумы и чаты.

Создание виртуальных музеев – это трудоемкий процесс, требующий применения разнообразных технологий. Рассмотрим некоторые из них.

Одним из основных инструментов, используемых при создании виртуальных музеев, является 3D-моделирование и визуализация. По мнению Э.Н. Нежигай, «3D-технологии позволяют представлять музейные коллекции с максимальной визуальной точностью. Создать 3D-модель предмета можно на базе многоракурсной фотосъемки, 3D-сканирования и 3D-прорисовки» [3, с. 69]. Затем эти модели могут быть визуализированы с помощью компьютерной графики.

Еще одной ключевой технологией, используемой в создании виртуальных музеев, является виртуальная реальность (VR). С помощью специальных устройств, таких как VR-очки или контроллеры, посетители могут исследовать виртуальные залы музея, рассматривать экспонаты, изучать их и даже взаимодействовать с ними.

Не менее важной технологией, применяемой в создании виртуальных музеев, является дополненная реальность (AR). В отличие от VR, AR позволяет с помощью дополнительного устройства интегрировать виртуальные объекты в пространство реального мира. Посетители могут использовать свои мобильные устройства или специальные AR-очки, чтобы видеть дополнительную информацию об экспонатах, которая появляется на экране (текст, изображение и т.д.). В создании виртуальных музеев используются и другие технологии, такие как интерактивные экраны, мультимедийные презентации, аудио- и видеоматериалы.

Информационные и мультимедийные технологии применяются как в зарубежных, так и в российских музеях (Шведский музей Средиземноморья, Государственный Дарвиновский музей, Российский этнографический музей, Музей космонавтики, Центральный музей Великой Отечественной войны и т.д.) [5, с. 59].

В настоящее время особое распространение приобрели виртуальные панорамы, демонстрирующие объемное пространство (изображения и видео 360 градусов). Чтобы рассмотреть подобный видео- или фотоматериал на компьютере, необходимо, используя мышь или клавиатуру, двигаться вправо, влево, вверх или вниз. В некоторых случаях рассматриваемые объекты можно приближать или отдалять, что является несомненным плюсом в знакомстве с экспонатами, особенно небольшого размера.

Яркий пример использования виртуальных панорам – YouTube-канал Государственного Эрмитажа, где можно найти видео «Эрмитаж. Погружение в историю. 360» [6]. Как отмечено в текстовом материале, комментирующем видео, здесь объединяются технологии виртуальной реальности и средства киноискусства [6]. Фильм создает иллюзию присутствия зрителя в реальном пространстве и позволяет ему погрузиться в атмосферу прошлого с помощью специальных очков (с видео можно ознакомиться и без них, но тогда оно не будет иметь эффекта присутствия, который предполагался создателями).

На связь с кино здесь указывает наличие сценария, в основе которого – основные события истории Эрмитажа со времен Екатерины Великой до настоящего времени. В видео можно увидеть Дворцовую площадь, залы музея, Висячий сад и крышу Зимнего дворца. Роль ведущего и экскурсовода исполнил Константин Хабенский.

Еще один пример музея, на YouTube-канале которого также используются виртуальные панорамы, – Королевский Тиррелловский палеонтологический музей, находящийся в Канаде [7]. Кроме того, выставочные залы музея оснащены современным оборудованием, включающим компьютеры, сенсорные мониторы с информацией об экспонатах, аудиовизуальные проекции.

Таким образом, виртуальные музеи стали неотъемлемой частью современного музейного мира. Э.Н. Нежигай отмечает: «Виртуальные музеи, преодолев ограниченность выставочного пространства традиционных музеев, обеспечили широкий бесплатный доступ массовых посетителей к историко-

культурному наследию и мировым художественным достижениям» [3, с. 4]. Однако, несмотря на все преимущества виртуальных музеев, они не могут полностью заменить традиционные музеи. Атмосферу и уникальность музейного пространства невозможно полностью передать через экран компьютера. На наш взгляд, виртуальные музеи должны рассматриваться как дополнение к традиционным музеям и средство расширения доступа к культурному наследию.

Список используемой литературы:

1. *Багдасарян, Р.Х.* Информационные технологии, применяемые в патриотическом воспитании (на примере исторического парка «Россия – моя история») / Р.Х. Багдасарян, Е.А. Комлева // Культура и время перемен. – 2022. – № 2(37). – URL: timekguki.esrae.ru/ru/53-746 (дата обращения: 09.11.2023).
2. *Багдасарян, Р.Х.* Применение информационных технологий в музейной деятельности / Р.Х. Багдасарян, К.А. Тарасенко, Д.А. Завадский // Культура и время перемен. – 2021. – № 4(35). – URL: timekguki.esrae.ru/ru/51-719 (дата обращения: 09.11.2023).
3. *Нежигай, Э.Н.* Виртуальный музей: технология создания и реализация проекта: учебно-методическое пособие для обучающихся по направлению подготовки 51.03.04 Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия / Э.Н. Нежигай; М-во культуры Рос. Федерации, Краснодар. гос. ин-т культуры, Каф. истории, культурологии и музееведения. – Краснодар: КГИК, 2022. – 95 с.
4. *Перфилова, Е.Р.* Информационные технологии в музее: внедрение VR, AR и 3D технологий в современную музейную среду / Е.Р. Перфилова, Р.Х. Багдасарян // Культура и время перемен. – 2021. – № 4(35). – URL: timekguki.esrae.ru/ru/51-715 (дата обращения: 09.11.2023).

5. Пичкурова, И.А. Информационные технологии в виртуальной коммуникации современного музея / И.А. Пичкурова // Ученые записки (АГАКИ). – 2021. – № 1(27). – С. 57-63.

6. Эрмитаж. Погружение в историю. 360 // YouTube: [видеохостинг]. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=VrS6qM4uWW0> (дата обращения: 12.09.2023).

7. Royal Tyrrell Museum. 360 Video. Google Jump 8K. Alberta, Canada // YouTube: [видеохостинг]. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=3RPQwCхu5po> (date of access: 12.09.2023).