



Клементьева Наталья Валериевна

*кандидат культурологии, доцент, кафедра культурологии и социологии,
Вятский государственный университет, г. Киров*

УДК 009

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СОВРЕМЕННОМ МУЗЕЙНОМ ПРОСТРАНСТВЕ

В статье рассматриваются основные аспекты использования информационных технологий в современном музейном пространстве. Акцент делается, прежде всего, на экспозиционной составляющей музея, так как именно она формирует как смысловой контент музея, так и его визуальную коммуникацию с аудиторией. Под влиянием информационных технологий сегодня меняются не только средства «подачи» произведения в экспозиционном пространстве, но и трансформируется музейная среда в целом. В связи с этим возникает вопрос о поиске разумного использования потенциала информационных технологий в музейной практике.

Ключевые слова: дигитализация культуры, мультимедийные и цифровые технологии, музейная экспозиция.

Современное развитие, определяемое становлением информационного общества, диктует собственные пути совершенствования и преобразования для всех сфер деятельности. В первую очередь трансформация связана с преобразованием системы общественных отношений за счёт внедрения информационных технологий. В контексте этого глобального социального и технологического перехода учреждения культуры также претерпевают качественные информационные перемены, модернизацию парадигмы функционала и обслуживания, связанную с новыми потребностями современного посетителя.

Отвечая современным требованиям, учреждения культуры вынуждены искать новые формы своей деятельности и способы формирования интереса к их работе со стороны аудитории. Современные информационные технологии дают учреждениям культуры новые возможности и перспективы. Отношение специалистов и самих работников учреждений культуры к данным технологиям неоднозначное. Не углубляясь в дискуссию вопроса, отметим, что современные обсуждения чаще всего уходят от категоричности в отстаивании позиций



«за»/«против» и пытаются найти основания и критерии для разумного использования потенциала информационных технологий в деятельности учреждений культуры.

В статье рассматриваются основные направления использования информационных, и прежде всего цифровых и мультимедийных технологий в деятельности современных музеев.

Исследователи разных областей науки (культурологи, философы, социологи и др.) едины во мнении о всевозрастающей роли информационных технологий и информационной культуры в современном обществе (В. Беньямин, М. Кастельс, И. Масуды, Э. Тоффлер, К. Шеннон, О. В. Астафьева, В. З. Коган, Е. Е. Корпилов и др.). По мнению учёных, стиль жизни современного общества, его ценностная парадигма и мотивационные установки в первую очередь определяются и объясняются через те средства и методы трансляции информации, которыми сегодня оперируют теле- и радиокommunikации, используя в работе цифровые и мультимедийные технологии (Э. И. Багиров, Р. А. Борецкий, В. И. Михалкович и др.).

В конце XX века некоторые исследователи (Н. В. Тишунина, А. Этциони и др.) указывали на проблему неподготовленности человека к восприятию, осознанию и систематизации такого многоаспектного, бурного по количеству контента и формам его представления потока информации, при этом подчеркивая неоднородный, фрагментарный характер её подачи. Сегодняшние реалии свидетельствуют о том, что данная проблема по-прежнему сохраняется. Более того, опыт взаимодействия с информационными технологиями является в определенном смысле разделяющим фактором общества: те, кто умеют и хотят пользоваться подобными формами коммуникации, и те, кто по-прежнему не готов и поэтому не понимает, зачем ему это надо. Складывается ситуация, когда, с одной стороны, учреждения культуры должны «шагать в ногу со временем», а с другой – население многих российских городов, особенно в глубинке не готово принимать новшества «digital culture».

«Давление» со стороны информационных технологий отражается в том числе и на деятельности современных музеев. Происходит достаточно серьезная трансформация музейной среды и музейного пространства. Меняются многие рабочие процессы, инструменты, формы коммуникации/диалога с посетителями. И, что очень важно, музей становится все более открытым. В качестве основных функций музея как социального института традиционно называются функции документирования, образования/воспитания, рекреационная и коммуникативная функции. Информационные технологии скорректировали и дополнили содержание основных функций музейной деятельности.



В качестве одного из направлений использования информационных технологий в культуре можно отметить дигитализацию (оцифровку) культурного наследия. Данное направление развивается достаточно активно во многих странах. Современные информационные технологии позволяют осуществиться мечте многих – собрать воедино все культурное наследие. Но в отличие от предыдущих эпох (здесь можно вспомнить библиотеку Александрии, опыт Британского музея и Лувра в XIX веке, попытку создания музея мирового искусства в Линце) вместо коллекций, собранных в одном месте, организуются распределенные сети, которые делают оцифрованные версии этих коллекций, доступные всем. Таким образом, информационные технологии меняют технологическую сущность функции создания и культурного наследия и его продвижения [1].

Многие музеи присоединяются к глобальному движению открытых данных и предоставляют неограниченный доступ к своим архивам, фотографиям, каталогам и другим базам данных. Одним из таких примеров является OpenGLAM (GLAM – galleries, libraries, archives, museums). Цель этого проекта – делать доступным «цифровое культурное наследие». На сайте организации опубликованы музейные коллекции, открытые для свободного доступа. Некоторые музеи демонстрируют имеющиеся коллекции на своих сайтах. Одним из первых выложил свою коллекцию в открытый доступ Rijksmuseum. В России первым музеем, который сделал иллюстрированный каталог своего фонда в онлайн-доступе, стал Рыбинский Государственный историко-архитектурный и художественный музей-заповедник. Кроме того, в России существует свой ресурс музейных собраний – ГОСКАТАЛОГ.РФ. Формирование содержания этого каталога продолжается. Цель данного ресурса – создать единый государственный каталог Музейного фонда Российской Федерации.

Оцифровка коллекции дает музею ряд неоспоримых возможностей:

- 1) обеспечение сохранности музейного собрания;
- 2) широкий доступ для проведения научных исследований;
- 3) информационная поддержка основной экспозиции, получение дополнительной и более расширенной информации о предметах экспонирования;
- 4) популяризация коллекции музея с целью привлечения посетителей и знакомство с коллекцией тех, кто физически не может посетить музей (например, живет в отдалении);
- 5) предоставление доступа к музейной коллекции людей с ограниченными возможностями.



В современных музеях получают свое развитие такие направления информационных технологий, как цифровые технологии и мультимедиа. Использование данных технологий в экспозиционном пространстве музея позволяет реализовывать как образовательную, так и коммуникативную функции данного учреждения. Можно выделить две модели взаимодействия экспозиции и цифровых технологий: первая – вспомогательная роль при интерпретации экспозиции, вторая – цифровая технология сама выступает в качестве музейного предмета.

В классических музеях используется первая модель. Более того, опыт российских музеев определяет основной принцип применения цифровых технологий: внедрять мультимедиа технологии в среду культурного учреждения стоит в том случае, если этого требует сама цель экспозиции, когда передать замысел, представить экспонаты и идеи автора традиционными формами работы невозможно.

Российские музеи в своей практике стараются не прибегать к системе мультимедиа, если речь идет об основной экспозиции: она воспринимается ими как уже сложившийся, выстроенный организм. Особенно ярко это отражено в работе музеев с ценной, имеющей историческую важность экспонатурой (чаще всего это касается художественных музеев): здесь внимание посетителя всецело посвящено самому объекту экспозиции. При отсутствии экскурсовода посетителю понадобится только дополнительная, более подробная информационная справка об экспонате.

Анализируя место и значение цифровых технологий в «традиционном» музее, обозначая основания для их использования, выделим задачи, стоящие перед ними:

- 1) дать дополнительную информацию об экспозиции;
- 2) расширить границы восприятия за счёт создания эмоциональных и визуальных образов;
- 3) показать те предметы, которые вживую показать невозможно;
- 4) донести разную информацию для разной аудитории.

Практика реализации этих задач в музейной деятельности достаточно разнообразна. Каждый музей решает их исходя из своих возможностей. Современные исследователи отмечают три основных направления использования цифровых технологий в музейном пространстве: «техническое, концептуальное и коммуникационное» [2].

Технический аспект связан с различными уровнями проектирования музейной экспозиции в зависимости от сложности используемого оборудования. Диапазон использования такого оборудования – от простых информационных панелей до включения цифрового оборудования в ее



сценарный замысел. Примерами последнего могут служить экспозиции двух московских музеев: «Дома Н. В. Гоголя» в Москве и Государственного Дарвиновского музея.

Концептуальный аспект предполагает использование цифровых технологий для создания дополнительного информационного, образовательного и имиджевого контента. Интересным примером является проект Русского музея «Виртуальный филиал», который создан как единое культурно-образовательное и информационное пространство на базе интернет-среды и доступен для пользователей по всему миру. Еще одним направлением использования информационных технологий в концептуальном плане является использование цифрового оборудования в качестве музейных предметов, например в экспозиции технических музеев.

Коммуникационный аспект предполагает уровень использования цифровых технологий в информационном обмене между музейной экспозицией и зрителем. Уже сейчас можно говорить о появлении нового вида взаимодействия учреждений культуры с посетителем. Суть этого взаимодействия – интерактивность. Результатом реализации этого взаимодействия становится создание виртуальной среды, проникновение виртуального мира в реальный.

В музее индивидуальному посетителю зачастую приходится сталкиваться с проблемой «информационного одиночества». Поэтому у посетителя должна быть возможность погрузиться в изучение предмета на территории музея. В связи с этим современные музеи все активнее включают в свои экспозиции экраны и другие интерактивные девайсы для большего вовлечения зрителя.

В 2012 году Лувр отказался от использования аудиогидов, заменив их гаджетами Nintendo 3DS. Они выполняют роль экскурсоводов. В них загружено много дополнительной информации и 3D-фотографий. Эти гаджеты не дают посетителю потеряться, автоматически отслеживают его расположение и прокладывают маршруты в желаемом направлении. Музей дизайна Купер-Хьюитт в Нью-Йорке использует интерактивные панели, на которых можно рисовать при помощи специальных стилосов, а потом наблюдать, с какими экспонатами система свяжет эти рисунки. Эти стилосы также позволяют «собирать» в личную виртуальную корзину понравившиеся экспонаты. Для этого достаточно поднести ручку к соответствующей табличке.

Мобильные приложения разрабатываются и российскими музеями. В частности, свои приложения-гиды имеет Эрмитаж, Русский музей, Третьяковская галерея и другие. Эти приложения представляют собой веб-сайт; специальное приложение, дополняющее основной сайт; приложение, которое



ISSN: 2500-4212. Свидетельство о регистрации СМИ: ЭЛ № ФС 77 - 67083 от 15.09.2016

Научное обозрение. Раздел II. Наука и практика. 2018. №1. ID 93

может считывать QR-код, расположенный рядом с экспонатом и др. Попытки разнообразить формы взаимодействия со зрителем при использовании цифровых технологий учитывают тот факт, что у каждого посетителя музея своя мотивация в посещении, индивидуальный субъективный опыт в познании и освоении окружающей среды, разные механизмы восприятия информации. Поэтому адаптация цифровых технологий под разные типы пользователей является необходимым условием музейной коммуникации. Так, в Музее русского импрессионизма (Москва) и Детском экологическом центре (Санкт-Петербург) весь информационный контент имеет два режима: для детей и взрослых.

Суммируя опыт использования цифровых технологий в традиционном музейном пространстве, отметим, что основой музея остается подлинный музейный предмет, в то время как цифровые технологии и мультимедиа должны доносить замысел и содержание экспозиции.

Обращение к информационным технологиям, с одной стороны, обеспечивает учреждениям культуры новые перспективы развития, поддерживает интерес со стороны аудитории и популяризирует их работу. С другой стороны, при должном методическом и техническом сопровождении информационные технологии позволяют учреждениям культуры освоить совершенно новые формы представления информации и работы с посетителями, сохраняя при этом богатство содержания и глубину идеи.

Список использованных источников

1. Пронина Л. А. Информационные технологии в сохранении культурного наследия // Культурология. М. : Институт научной информации по общественным наукам РАН. 2009. № 3 (50). С.144–145.
2. Смирнова Т. А. Цифровые технологии в информационном пространстве музея: современные тенденции и перспективы // Справочник руководителя учреждений культуры. 2010. № 5. С. 70.



ISSN: 2500-4212. Свидетельство о регистрации СМИ: ЭЛ № ФС 77 - 67083 от 15.09.2016
Научное обозрение. Раздел II. Наука и практика. 2018. №1. ID 93

Klementeva Natalia

Doctor in culturology, associate Professor, Department of cultural studies and sociology, Vyatka state University, Kirov

INFORMATION TECHNOLOGIES IN THE MODERN MUSEUM SPACE

The article discusses the main aspects of the use of information technologies in modern Museum space. The focus is primarily on the exposition part of the Museum, as it generates as the semantic content of the Museum and its visual communication with the audience. Under the influence of information technologies the way of "submission" works in the exhibition space and the Museum environment as a whole are changing today. In this regard, there is the question of searching for effective use of the potential of information technologies in Museum practice.

Keywords: digitalization of culture, digital technologies, multimedia technologies, museum exposition.

© АНО СНОЛД «Партнёр», 2018
© Клементьева Н. В., 2018

Учредитель и издатель журнала:

Автономная некоммерческая организация содействие научно-образовательной и литературной деятельности «Партнёр»

ОГРН 1161300050130 ИНН/КПП 1328012707/132801001

Адрес редакции:

430027, Республика Мордовия, г. Саранск, ул. Ульянова, д.22 Д, пом.1
тел./факс: (8342) 32-47-56; тел. общ.: +79271931888;
E-mail: redactor@anopartner.ru



О журнале

✓ Журнал имеет государственную регистрацию СМИ и ему присвоен международный стандартный серийный номер ISSN.



ISSN: 2500-4212. Свидетельство о регистрации СМИ: ЭЛ № ФС 77 - 67083 от 15.09.2016

Научное обозрение. Раздел II. Наука и практика. 2018. №1. ID 93

- ✓ Материалы журнала включаются в библиографическую базу данных научных публикаций российских учёных Российский индекс научного цитирования (РИНЦ).
- ✓ Журнал является официальным изданием. Ссылки на него учитываются так же, как и на печатный труд.
- ✓ Редакция осуществляет рецензирование всех поступающих материалов, соответствующих тематике издания, с целью их экспертной оценки.
- ✓ Журнал выходит на компакт-дисках. Обязательный экземпляр каждого выпуска проходит регистрацию в Научно-техническом центре «Информрегистр».
- ✓ Журнал находится в свободном доступе в сети Интернет по адресу: www.srjournal.ru. Пользователи могут бесплатно читать, загружать, копировать, распространять, использовать в образовательном процессе все статьи.

Прием заявок на публикацию статей и текстов статей, оплата статей осуществляется через функционал Личного кабинета сайта издательства "Партнёр" (www.anopartner.ru) и не требует посещения офиса.