

Виртуальная экспозиция — неотъемлемая часть современного музея

Стремительное развитие компьютерных технологий открывает новые возможности, и эти возможности уже активно используются в различных сферах деятельности человека. Информационное пространство и средства коммуникации призваны на благо культуры и духовного развития, а главное, упрощают диалог между культурными ценностями и зрителем. Глобальная информационная сеть стала незаменимой частью культурной жизни, в общем, и учреждений культуры, в частности. Музеи Украины стараются не отставать от этого процесса, но здесь, как и везде, есть свои подводные камни.

Одной из главных проблем современности в музейном деле является пережитки советского восприятия музея как объекта, не столько просветительского, а сколько хранящего, комплектующего и изучающего коллекции [5, с. 127–128]. Поэтому мы должны вносить что-то новое, экспериментировать с иными подходами подачи культурной информации посетителю. Этой новацией и являются виртуальные экспозиции.

Так как мы живем в эпоху Интернет, основная масса молодежи, и не только, значительную часть времени проводит во всемирной паутине. И периодически задают в поисковик вопросы рода: «Куда сходить?», «Что посмотреть?». А тут наш выход — виртуальная экспозиция. При правильной подаче информации и способностью заинтересовать пользователя в интернете, можно считать, что результат будет предопределен. Многие захотят увидеть те или иные предметы вживую, а если еще и пообещать вовлечь посетителя в какой-либо процесс, что-то потрогать, что-то сделать своими руками, то это гарантированный фурор. То есть, виртуальная экспозиция непосредственная реклама нашего музея.

Многие скажут, что сравнивать музейные экспонаты с виртуальными картинками бессмысленно. В какой-то мере, они и пра-

вы, предмет — предметом, а картинка — картинкой, но раньше мы и книги читали только бумажные. И здесь все же будет раскол на сторонников живой экспозиции и виртуальной, но мы должны удовлетворить требования и тех, и других. Сторонников живой экспозиции мы должны еще больше заинтересовать и завлечь, а сторонников виртуальной — дать возможность получить тот же эффект, что и от непосредственного посещения музея.

Согласитесь, что сейчас не каждый находит время и возможность прийти в музей, а посетить глобальную сеть, как минимум несколько раз в день — это проще простого. Плюс к этому еще то, что виртуальным способом посетитель может побывать и в тех частях музея, которые для обычного посетителя не всегда доступны, речь идет о фондовых помещениях, особых кладовых и т. д. Практичность виртуальных экспозиций зависит и от возможности более подробно остановиться на любом заинтересовавшем Вас объекте. Каждый предмет можно приблизить, увеличить, повернуть, узнать более подробную о нем информацию, посмотреть аналогии, публикации и т. д. Эти новые методы экспозиции рассчитаны на разного рода посетителей и их индивидуальные интересы, что не всегда удается отобразить экскурсоводом. К тому же таким способом можно и детей приучать к культурной жизни, путешествуя с ними по экспозиционным залам музеев, вместо банальных компьютерных игр.

Важно также отметить, что не стоит путать пресс-релизы, электронные каталоги, альбомы с виртуальными экспозициями. И так, давайте уточним, что подразумевается под словом «экспозиция». На мой взгляд, более точным является определение Анны Борисовны Закс в Российской Музейной Энциклопедии: «Музейная экспозиция — целенаправленная, научно-обоснованная демонстрация музейных предметов, связанных единством содержания, композиционно организованных, откомментированных, технически и художественно оформленных, в совокупности создающих специфический (музейный) образ природных, общественных или культурных явлений и процессов» [4, с. 283–284]. Теперь это определение следует синтезировать с виртуальностью. Что же касается виртуального окружения, то его можно определить, как вза-

имодействие человека с обработанным компьютером трехмерным пространством. Виртуальное окружение помещает посетителя во внутрь информационные пространства.

Следуя в ногу со временем, мы сталкиваемся с новой парадигмой взаимодействия человека с компьютером [1, с. 195]. В музейной сфере это отображается на электронных публикациях. Лев Яковлевич Ноль в своей книге «Информационные технологии в деятельности музея», под электронной публикацией предлагает понимать совокупность данных: текст, статические и движущиеся изображения, звук, записанных в цифровой форме на машинном носителе или в памяти компьютера и предназначенных для восприятия человеком с помощью аппаратных и программных средств [3, с. 173].

Я полагаю, что такие электронные публикации музейных экспозиций, могут считаться виртуальными и должны распространяться в цифровом формате.

Об актуальности внедрения компьютерных технологий, не только в музейную, но и во все сферы жизни человечества сказано немало. Но какой бы усовершенствованной не была техника и программное обеспечение, которыми, так уж и быть, мы постараемся обеспечить наши музеи, без подходящих специалистов это все останется невостребованным [2, с. 9]. Нынешнее положение наших музеев, в этой области, находится на начальном уровне. Подтверждением этому — единицы качественных проектов виртуальных экспозиций.

Создание виртуальных экспозиций — это тяжелый, требующий много усилий и специальных знаний, труд, но в современном мире — это неотъемлемая составляющая успешной выставки. Поэтому, музейные работники должны быть специалистами широкого профиля, владеющие и умеющие подать информацию не только напрямую посетителю, но и через виртуальную адаптацию. Данную проблему можно решить созданием многоуровневой системы непрерывного образования [6, с. 8]. Эта система должна начинаться с подготовки студентов к условиям работы в музее XXI века, которая будет основываться на использовании новейших информационных технологий. А продолжаться переподготовкой

уже работающих специалистов на тех же основах, дополняя возможности обмена опытом как среди отечественных музеев, так и зарубежных с помощью специальных курсов, тренингов, семинаров, стажировок и т. д.

И еще одной, наверное, самой болезненной причиной, отставания наших музеев, является отсутствие инициативы и желания развиваться в новой, незнакомой области. Но я надеюсь, что это все поправимо и, в скором времени, мы сможем выйти на новый уровень, что поможет удовлетворять потребности наших посетителей не только реальных, но и виртуальных. Так как виртуальные экспозиции рассчитаны на привлечения широких масс к нашему культурному наследию, а это наша главная задача.

Примечания

1. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / М. Кастельс. — М.: Blackwell, 2000. — 608 с.
2. Ноль Л. Я. Информационные технологии в образовательных программах для музейных специалистов / Л. Я. Ноль // Музей и современные технологии: Материал Всероссийских научных конференций. Томск, 20–23 мая 2003 г., 20–24 сентября 2004 г., 19–22 ноября 2005 г. — Томск: Изд-во Том. ун-та, 2006. — С. 8–7.
3. Ноль Л. Я. Информационные технологии в деятельности музея: Учебное пособие / Л. Я. Ноль. — М.: РГГУ, 2007. — 204 с.
4. Российская музейная энциклопедия. Т. 1. — М.: Прогресс, Рипол классик, 2001. — 416 с.
5. Рутинський М. Й. Музеезнавство: навч. посіб. / М. Й. Рутинський, О. В. Стецюк. — К.: Знання, 2008. — 428 с.
6. Сотникова С. И. Музеология: современные подходы в подготовке специалиста / С. И. Сотникова // Музей и современные технологии: Материал Всероссийских научных конференций. Томск, 20–23 мая 2003 г., 20–24 сентября 2004 г., 19–22 ноября 2005 г. — Томск: Изд-во Том. Ун-та, 2006. — С. 3–8.