

## **Информационные технологии в работе музеев стран СНГ**

**Е. В. Шамарова,**

аспирант кафедры культурологии БГУКИ

*Аннотация. В статье раскрывается значение информационных технологий в сфере музейной работы, рассматриваются передовые практики внедрения современных информационных технологий в деятельность музеев Беларуси и стран Содружества Независимых Государств, приводятся примеры актуальных и значимых цифровых музейных проектов.*

*Ключевые слова: информатизация, информационные технологии, виртуальный музей, цифровой проект.*

**Информатизация – важнейшее явление современной действительности. Постоянно наблюдается рост информационных потребностей граждан, развиваются процессы технократизации и технизации общества; экономическая и социальная системы не могут нормально функционировать без информационных технологий.**

**Информатизация сферы культуры в целом признана одним из приоритетных направлений культурной политики в странах Содружества. Внедрение разнообразных форм обслуживания населения с использованием современных информационных технологий представляет собой важный инструмент повышения качества культурных услуг и обеспечения максимальной доступности к ним широких слоев населения.**

Большую актуальность имеют создание и поддержка сайтов и страниц в социальных сетях, компьютеризация организаций, создание цифровых коллекций и сводных электронных каталогов музеев, разработка информационных платформ и баз данных, осуществление онлайн-продаж и услуг онлайн-бронирования билетов на музейные экскурсии, внедрение в деятельность музеев информационных и мультимедийных технологий в части аудиогидов, 3D-инсталляций, «зон погружения» с направленными звуковыми потоками, информационных панелей, сенсорных экранов и др. Внедрение IT в культуру и масштабирование передовых практик цифровизации сферы обеспечивают широкий доступ населения к культурным услугам, содействуют трансляции историко-культурного наследия большой аудитории, создают прецеденты развития межкультурных коммуникаций.

В частности, в Беларуси в целях формирования цифрового культурного контента формируются содержательные информационные ресурсы, создаются электронные платформы с возможной трансляцией культурных программ, модернизируются сайты, разрабатываются виртуальные экскурсии и 3D-версии выставочных и иных проектов.

В настоящее время в сфере культуры представлен ряд значимых ресурсов, располагающих ценной информацией и предоставляющих доступ к ним из разных точек земного шара. Среди них – Государственный реестр книжных памятников Беларуси, содержащий информацию о многочисленных памятниках книжной культуры. Совокупность сведений об особо ценных музейных предметах, включенных в Музейный фонд Республики Беларусь, представляет Государственный каталог Музейного фонда Республики Беларусь, содержащий более 3 500 записей о вещественных, изобразительных, аудиовизуальных, письменных, недвижимых, натурально-исторических и иных памятниках.

В рамках рассматриваемой темы важное значение имеет разработка виртуальных туров и экскурсий по знаковым историческим объектам и музейным учреждениям. Виртуальные туры разработаны по мемориальным комплексам «Хатынь», «Курган Славы», «Брестская крепость», Историко-культурному комплексу «Линия Сталина» и др. На порталах белорусских музеев размещены виртуальные выставки, например: «Магнатские дворы и замки Беларуси», «Несвиж – достояние мировой культуры» (Национальный историко-культурный музей-заповедник «Несвиж»), «От римского денария до белорусского рубля», «#Точность. Мир военных топографов» (Национальный исторический музей Республики Беларусь), «Нельзя забыть. Нельзя понять. Нельзя оправдать», «Полоцкий кадетский корпус в документах и лицах» (Национальный Полоцкий историко-культурный музей-заповедник) и др.

Музеи Беларуси активно используют в своей работе информационные технологии. Достойными примерами могут служить следующие: голограмма (объемное изображение), показывающая поэта Янку Купалу за работой в инсталлированном кабинете в Государственном литературном музее Янки Купалы; очки виртуальной реальности при осмотре исторических памятников и технология 3D-печати при создании макетов белорусских замков в Национальном историческом музее Республики Беларусь; «зоны погружения» в военные действия с использованием звуковых, цветовых и дымовых эффектов в Белорусском государственном музее истории Великой Отечественной войны; QR-коды возле экспонатов с возможным доступом к подробной информации об объекте на мобильном устройстве в Национальном

художественном музее Республики Беларусь, сенсорные экраны в Музее истории города Минска и др.

Важно отметить, что в настоящее время во всех ведущих музеях стран СНГ созданы виртуальные туры. В качестве достойного примера можно назвать виртуальный тур по Музею истории Армении, представляющий древние археологические и культурные находки, которые ознаменовали эволюцию истории и человека, в том числе уникальные образцы археологических, нумизматических и этнографических коллекций, историю и культуру Армении со времен раннего палеолита до современности.

На портале Национального музея Республики Узбекистан демонстрируются виртуальные туры по постоянным и временным экспозициям, включая залы истории, этнографии, золота, современного искусства, Независимости Казахстана и др.

В рамках проекта «Тюрко-монгольский мир Большого Алтая: единство и многообразие в истории и современности» научно-образовательным центром алтаистики и тюркологии «Большой Алтай» Алтайского государственного университета при поддержке Министерства науки и образования России создается виртуальный музей «Большой Алтай – прародина тюрков». Для данного проекта осуществляется оцифровка музейных предметов из музеев стран Центральной Азии. На территории Большого Алтая сконцентрированы сотни памятников тюркского времени. К проекту подключились музеи России, Казахстана, Кыргызстана.

Отметим, что по инициативе Президента Республики Узбекистан Шавката Мирзиёева создается Виртуальный музей культурного наследия государств – участников СНГ. Министерство культуры Республики Узбекистан предоставило в Исполнительный комитет СНГ проект Концепции Виртуального музея культурного наследия государств – участников Содружества Независимых Государств. В 2020 году на заседании Рабочей группы одобрено предложение Исполнительного комитета СНГ о формировании на его веб-ресурсах раздела со ссылками на виртуальные экспозиции музеев стран СНГ до завершения работы по созданию Виртуального музея культурного наследия государств – участников СНГ.

Следует остановиться на цифровом проекте «Культура онлайн», организаторами которого являются Российский фонд культуры и Санкт-Петербургский международный культурный форум. Проект представляет собой портал, знакомящий с культурными интернет-проектами. Среди задач проекта – делать доступными широкой заинтересованной аудитории новейшие культурные инициативы в онлайн-среде, содействовать развитию цифровизации культуры, поддерживать информационно организаторов и созда-

телей инновационных культурных онлайн-проектов. На информационном ресурсе размещены многочисленные виртуальные экскурсии и 3D-туры российских музеев: как федеральных, так и региональных.

Интересен портал «Виртуальный Русский музей», который позволяет получить доступ к коллекции Русского музея, совершить виртуальную прогулку по залам музея или спланировать посещение электронной экспозиции Центра мультимедиа и онлайн-лектория, узнать о цифровых проектах и онлайн-ресурсах, создаваемых Русским музеем. Центром мультимедиа в рамках проекта проводятся интерактивные мастерские, техно-игровые маршруты, кинопоказы, лекции, встречи с художниками и кураторами, цифровые экспозиции и спектакли.

Коллективом Всероссийского музея декоративного искусства созданы мультимедиагиды по экспозициям и выставочным проектам с использованием технологии дополненной реальности, записаны авторские экскурсии научных сотрудников по линии проекта «Артефакт».

Государственный музей изобразительных искусств имени А.С.Пушкина совместно с компанией Navigator4D реализовали первый в России проект по оцифровке выставки в формате 4D. Речь идет о выставке «От Дюрера до Матисса» (2020 год), экспозиция которой рассказывает о пяти веках истории европейского рисунка – с конца XV до середины XX века. 4D технология – это сочетание трех пространственных измерений и четвертого – информационного. Информация об объекте формирует понимание его уникальности и ценности. Технология позволяет создать полную 3D-реплику всего музейного и выставочного пространства с высокой фотореалистичной детализацией как экспонатов, так и самого пространства выставки/

4D-технология включает в себя несколько блоков и стадий:

- трехмерная оцифровка пространств и залов музея при помощи фотограмметрии и точного лазерного сканирования;
- трехмерное сканирование всех объемных музейных экспонатов, предметов и элементов интерьера залов музея;
- создание интерактивной трехмерной структуры залов музея вместе с расположенными в нем экспонатами;
- наполнение проекта текстовыми описаниями, аудиосопровождением, создание интерактивных анимированных экскурсий;
- создание единого каталога виртуального музея с рубрикатором по пространственному или тематическому принципу;
- локализация проекта на нескольких языках [1].

Интернет всегда воспринимался мощным средством коммуникации музея с внешним миром (посетителями, туристами, партнерами, спонсорами

и др.). Широкая публикация собраний музея в Интернете способна привлечь в музей новых посетителей. Особую актуальность приобретает проблема функционирования многоязычных музейных сайтов, использующих, помимо национального языка, иностранные языки, а также принятия стандартов описания музейных предметов. Речь может идти о формате LIDO (Lightweight Information Describing Objects), представляющем собой схему, предназначенную для выгрузки метаданных с целью их дальнейшего использования в широком круге онлайн-приложений и сервисов, начиная с онлайн-каталогов организации и заканчивая порталами.

Велико значение технологий дополненной реальности. Многие производители оборудования выступают в качестве партнера выставок или участвуют в создании постоянной экспозиции. Новые технологии, например технология дополненной реальности (Augmented Reality), позволяют создавать современные привлекательные для публики экспозиции. При этом применение информационных и коммуникационных технологий в музее необходимо, оно должно помочь музею в исполнении его основной миссии – хранении, изучении и предъявлении публике культурного наследия

Таким образом, использование информационных технологий в музейном деле создает хорошие предпосылки для популяризации историко-культурного достояния разных стран, привлечения посетителей в музеи, расширения поля международного взаимодействия и формирования ресурсных возможностей для исследователей.

## **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

1. Виртуальные выставки в формате NAVIGATOR4D // Государственный музей изобразительных искусств имени А.С.Пушкина [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://pushkinmuseum.art/media/navigator4d/index.php?lang=ru>. – Дата доступа: 19.01.2023.

*Данная статья подготовлена по итогам выступления автора на международной конференции «Наследие Евразии в музеях СНГ», проходившей в декабре 2022 г. в Ташкенте (Республика Узбекистан) в рамках международной комплексной многолетней программы «Наследие Содружества. Традиции для будущего». Конференция была организована Всероссийским музеем декоративного искусства при поддержке Министерства культуры Российской Федерации и Межгосударственного фонда гуманитарного сотрудничества государств-участников СНГ.*