



Роман Наздратов
(завідувач Науково-дослідного відділу фондів МІДЦ)

**РАЗВИТИЕ ВИРТУАЛЬНОГО «МУЗЕЯ ИСТОРИИ ДЕСЯТИННОЙ ЦЕРКВИ».
ВИРТУАЛЬНЫЙ МУЗЕЙ – РОСКОШЬ ИЛИ НЕОБХОДИМОСТЬ**

У доповіді висвітлено новий напрям у розвитку музеїв. Показано можливі шляхи інтеграції матеріальної основи музею та новітніх технологій в єдине середовище.

В докладе освещено новое направление в развитии музеев. Показаны возможные пути интеграции материальной основы музея и новейших технологий в единую среду.

This article highlights a new direction for the museums. Possible ways of integration of the material basis of the museum and the latest technologies in a single environment.

Одним из культурно и религиозно значимых событий для граждан Украины и других стран является музеефикация остатков фундамента Десятинной церкви и создание музея на базе материалов, добытых во время археологических исследований. Однако на сегодняшний день говорить о сроках музеефикации и создания музея невозможно, так как все это сопряжено с преодолением ряда преград (религиозных, политических и научных). Но, несмотря на это, мы имеем возможность сконцентрироваться на создании виртуального музея. В докладе я попытаюсь показать лишь некоторые возможные пути в развитии данного направления.

С начала 1990-х годов стала подниматься волна по созданию виртуальных музеев на базе существующих музеев по всему миру. Изначально это были простые сайты музеев, которые со временем начали перерастать в нечто более специализированное и целенаправленное. Первопроходцем в этом деле считается Nicholas Pioch, который на базе Musee du Louvre в 1994 году создал online версию музея. Вслед за ним Lin Hsin Hsin в том же году создает Lin Hsin Hsin Art Museum. 21 августа 1995 года в виртуальный мир входит Оксфордский Museum of the History of Science, в 1997 году – Virtual Museum of New France, в 1998 году – Natural History Museum of Los Angeles County. Вслед за ними стали появляться и многие другие. Однако в большинстве случаев все они предоставляли лишь фотографии экспозиций музеев, загруженных в виртуальное пространство.

Виртуальный музей является новой вехой в развитии музеев. Он представляет собой интерактивный электронный музей, где пользователи могут перемещаться как бы из комнаты в комнату и при этом выбирать любую выставку для более детального исследования. Данный вид музея позволяет решать ряд задач, из которых одной из главных является привлечение посетителей нового поколения. Виртуальный музей имеет возможность привнести в старую музейную среду новые веяния и возможности – 3-D визуализацию объектов, видео, аудио и другие мультимедийные сопровождения. Все эти нововведения направлены на расширение возможности восприятия экспозиционно-го материала.

Если говорить о главной задаче музея, то это прежде всего хранение и предоставление доступа к культурному наследию. Предоставление доступа к культурному



наследию зачастую решается везде одним и тем же способом – организацией различных тематических выставок. Однако непостоянство и локальность выставки являются преградой на пути к доступности культурного наследия, тем самым уменьшая значимость и притягательность данного музея. Для разрешения изложенных проблем и может пригодиться перенос в виртуальную среду экспозиционного материала, что станет ещё одним шагом на пути просвещения масс. Перенесение экспозиции в виртуальную среду предоставляет возможность любому пользователю, имеющему доступ к Интернету, с любой точки мира зайти и ознакомиться с электронными фото- и видеокопиями экспонатов реальных музеев и 3-D визуализированными объектами. Однако и создание виртуального музея сопряжено с рядом трудностей, главной из которых является финансовая сторона.

Электронная экспозиция предоставляет ряд возможностей:

- наличие проработанного интерфейса позволит посетителям быстро переходить в интересующие их разделы;
- подаёт информацию, которая заложенными в неё комментариями в виде аудио- или видеодорожки объясняет тематику экспозиции;
- посредством программного обеспечения предоставляется информация об экспозиционных предметах и фондовых материалах;
- информация подаётся из разных источников и соответствует экспонатам;
- музейную базу данных необходимо интегрировать в среду виртуального музея; данная операция позволит обновлять и расширять информацию.

Одним из блоков должно быть следующее:

- доступ к мультимедийным программам, обеспечивающим наилучший просмотр и получение разносторонней информации об объектах;
- предоставление различных мультимедийных объектов (3-D, видео-, аудиоизображения и др.), имеющих в базе данных музея.

Что же касается 3-D визуализации объектов и самого музея, то это возможно осуществить тремя способами:

1) до 1995 года виртуальные музеи создавались на базе Virtual Reality Markup Language, после чего создание подобных проектов стало более эффективным за счет Virtual Reality Modeling Language (VRML). Следующим шагом на пути 3-D визуализации объектов стали X3D, 3DML, 3DMLW, 3dsmax, autocad, SweetHome3D и др., которые позволяют, имея точные обмеры объекта, осуществить его 3-D воспроизведение.

2) существует фотограмметрический метод, который позволяет лишь на основе нескольких снимков одного и того же объекта, сделанных с разных точек с использованием определенных программ, осуществить его 3-D визуализацию;

3) 3-D сканирование с помощью сканеров, которые используют данные, полученные путём лазерной обработки объекта. Все эти данные на выходе имеют вид «облака точек» объекта, которые при дальнейшей обработке предоставляют точную 3-D копию объекта.

«Плюсы» этого способа:

- исключается человеческий фактор – возможность допустить ошибку при обмере объекта;



- возможность видеть профиль объектов, что является очень важным моментом в обработке материала.

Конечно же, это лишь альтернатива настоящему походу в музей со специализированными экскурсоводами, оборудованными помещениями для разных групп посетителей и возможностью воочию увидеть экспонаты и проникнуться духом эпохи.

Литература

1. *Schweibenz W.* The Development of Virtual Museums // ICOMNEWS. – 2004. – N 3.
2. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://archive.futurelab.org.uk/resources/publications-reports-articles/literature-reviews/Literature-Review205>.
3. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.mineralogy.eu/>.
4. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.nhm.org/site/>.
5. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.civilization.ca/virtual-museum-of-new-france/>.
6. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.aboutbritain.com/MuseumoftheHistoryofScience.htm>.
7. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.lhham.com.sg/>.