

УДК 069.01+004

DOI: 10.48164/2713-301X_2021_3_61

Р.Р. Будагян

Москва

Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина

[Технологии. Дизайн. Искусство]

r.budagyan@mail.ru

ТЕНДЕНЦИИ ПРИМЕНЕНИЯ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОСТРАНСТВЕ СОВРЕМЕННОГО МУЗЕЯ

В данной статье выявлены основные тенденции проявления цифровых технологий в ведущих мировых музеях и галереях. Определено, что цифровые технологии, применяемые в пространстве современного музея, способствуют актуализации «второй реальности», «другой культуры», отвечающей предпочтениям массовой аудитории. Выявлено, что виртуальный музей отличается от традиционного доминированием визуальной составляющей, многообразием различных средств коммуникации со зрителями, своей интерактивностью, созданием дополненной и виртуальной реальности и др. Доказано, что применение цифровых технологий в области музейного дела способствует трансформации процесса трансляции произведений в кругах массовой и молодежной аудиторий. Применение цифровизации способствует массовизации произведений искусства.

Ключевые слова: цифровые технологии, современные музеи, мультимедийное пространство, VR- / AR-технологии.

В пространстве культуры XXI столетия происходят значительные трансформации, которые проявляются в активном применении цифровых технологий в музыкальном искусстве, изобразительном, театральном, архитектурном, а также музейном деле. Благодаря применению цифровизации в сфере современной культуры для массовой аудитории становится доступным просматривать различные концертные выступления ведущих мировых музыкантов, получать информацию о создании того или иного произведения искусства, знакомиться с экспозициями залов и выставок мировых музеев, галерей, не выходя из зоны привычного комфорта, то есть – стать сопричастным созданию или трансляции шедевров мировой музыкальной культуры, живописи, скульптуры, архитектуры. Таким образом, применение цифровых технологий в рамках современной культуры способствует привлечению массовой аудитории к деятельности музыкантов, художников, дизайнеров, обогащению духовного начала массо-

вой, молодежной и даже детской аудиторий. Данными факторами определяется несомненная актуальность исследования. В связи с происходящей глобальной трансформацией современного музейного пространства, в которое активно внедряются цифровые технологии, автору настоящего исследования кажется необходимым провести многоаспектный анализ влияния цифровизации не только на деятельность музеев и галерей, но и на художественное, эстетическое развитие массовой аудитории, проследить, каким образом трансформируется сознание каждого реципиента, оказывающегося непосредственным со-участником творческого процесса. Для достижения данных целей автор работы в рамках настоящего исследования стремится решить ряд следующих задач:

- определить значение внедрения цифровизации в сферу российской культуры;

- выявить наиболее популярные цифровые технологии, используемые в музейном пространстве;

- проанализировать основные аспекты актуальных цифровых технологий, которые применяются представителями как российских, так и зарубежных музеев, галерей;

- рассмотреть непосредственное со-участие зрителей в транслируемых проектах;

- проанализировать деятельность ведущих российских и зарубежных художественных музеев.

Современную молодежную аудиторию подчас не привлекают музеи в традиционном их понимании. Зрители предпочитают знакомиться с шедеврами мировой живописи, архитектуры, скульптуры в мультимедийном пространстве. Отметим, что данный процесс реализуем исключительно посредством применения специалистами цифровых технологий. Благодаря использованию таких средств, как создание виртуальной или дополненной реальности, реализация мультимедийного пространства, применение интерактивной среды, 3D-мэппинга и др., реципиенту удастся не только рассмотреть артефакты, но и непосредственно погрузиться в создаваемый иллюзорный мир. Посредством применения цифровых технологий в пространстве современного музея, как утверждает Д.Н. Дзюба, пользователь «испытывает ощущение нереальности, уводящей в иной смысловой мир, а сама виртуальность предстает продолжением настоящей жизни человека, нередко выступая ее заместителем» [1, с. 132]. Так, множество мировых проектов, порталов, платформ создано для привлечения массового зрителя к шедеврам мировой живописи. В частности, среди данных платформ нашей страны выделим портал «Культура РФ», а также многочисленные онлайн-проекты: «В музей онлайн», «Виртуальные туры по выставкам российских музеев, музеев мира», «Государственный исторический музей», «Эрмитаж» и др. В сфере российской культуры также реализуется и национальный Федеральный проект – «Цифровая культура», основной целью которого является создать виртуальные

концертные залы не менее чем в 500 городах Российской Федерации, обеспечить широкое внедрение цифровых технологий в культурное пространство страны.

Процесс внедрения цифровизации в сферу российской культуры, как отмечает президент нашей страны, также должен обеспечить условия «для популяризации русской культуры и науки за рубежом, в том числе для противодействия попыткам искажения и фальсификации исторических и других фактов» [2]. Еще одной, немаловажной целью применения цифровых технологий в области российской культуры является обеспечение реципиентов доступными, качественными и легальными медиапродуктами, сервисами российского производства.

Процесс постепенного перехода российской культуры в цифровой формат также отмечался и в рамках специальной программы «Развитие культуры и туризма на 2013–2020 годы». Основной целью специалистов данной программы является увеличение количества инновационных технологий, внедренных в различные организации культуры нашей страны. Не менее значимой целью проекта является выведение отрасли культуры на лидирующие позиции в вопросе применения цифровых технологий.

Каким же образом цифровые технологии проявляются в современном музейном деле? Для ответа на данный вопрос отметим, что начальным этапом применения цифровизации в пространстве современных мировых музеев является оснащение их компьютерным и телекоммуникационным оборудованием. Данное оборудование применяется с целью качественного просмотра различных экспозиций, а также поддержки инновационных проектов в области внедрения цифровизации в культуру. Отметим, что именно перечисленными критериями и обосновывается актуальность настоящего исследования, его необходимость и одновременно новизна.

Пространство современного информационного музея, по мнению специ-

алистов, делится на три основные составляющие. Первая представляет собой внутренние системы, которые применяются для АИС продаж билетов и услуг, CRM-систем, медиаархивов (DAM). Вторая основывается на экспозиционных технологиях (мультимедиа для экспозиции, обеспечение научных, просветительских и образовательных программ), а третья представляет собой внешние системы (виртуализация экспозиций и выставок, VR и AR, 360 фото/видео, электронные издания, мобильные приложения). Все данные составляющие реализуются по причине применения специалистами музеев и галерей различных инновационных, уникальных проекторов, сенсорных панелей, экранов и др. Тем не менее в мировом музейном пространстве существуют также и музеи-лидеры, которые впервые превратили музейное пространство в интерактивную среду (диджитализация).

В основе создания цифрового музея лежит достаточно длительная работа по оцифровке его экспозиции, фондов. Крупнейшие мировые музеи перевели в цифровой формат значительную часть своих коллекций. Искусствоведы подсчитано, что в среднем крупнейшие мировые музеи оцифровывают около 80 тысяч экспонатов. В частности, специалисты первого и крупнейшего мирового музея в области декоративно-прикладного искусства и дизайна – Музей Виктории и Альберта (V&A) (г. Лондон, Великобритания) выложили в сеть Интернет описания 1,2 миллиона своих экспонатов. Галеристы Метрополитен-музея (The Metropolitan Museum of Art) (г. Нью-Йорк, США) обогатили свой официальный сайт цифровыми изображениями более 400 тысяч экспонатов. Представители Рейксмузеума (Rijksmuseum) (г. Амстердам, Нидерланды) оцифровали практически все свои коллекции, предоставляя посетителям сайта возможность скачать фотографии более чем 600 тысяч экспонатов. Отметим, что и специалисты российских музеев, галерей развивают свою дея-

тельность в области оцифровки экспонатов. В частности, все экспонаты ГМИИ им. А.С. Пушкина в настоящее время оцифрованы, что дает возможность посетителям сайта просматривать шедевры мировой живописи на своих персональных гаджетах. В Государственном Эрмитаже проект оцифровки экспонатов начался с 2012 г., и на сегодняшний день специалистами оцифровано около двух миллионов шедевров живописи. Тем не менее, официальный сайт Эрмитажа постепенно обогащается каталогом, в который специалистами загружается вся коллекция. Помимо привлечения к произведениям искусства массового зрителя процесс оцифровки экспонатов также способствует пополнению Государственного каталога музейного фонда РФ: «Помимо совершенствования процессов учета и хранения фондов, копии используются для пополнения Госкаталога музейного фонда РФ, при подготовке печатных изданий и в рамках экспозиционной деятельности музея» [3], – рассказывает главный хранитель МГОМЗ Ольга Полякова. Благодаря применению цифровых технологий в музейном деле особую актуальность стали приобретать мультимедийные выставки, которые все больше привлекают массовую аудиторию. Указом Президента РФ (от 07.05.2018) предусмотрено создание Государственного каталога музейного фонда нашей страны, который способствует еще большей доступности массовой аудитории к просмотру цифровых копий экспонатов.

Безусловно, несмотря на всю актуальность, перспективность и необходимость внедрения цифровых технологий в пространство современного музея, существуют также и негативные характеристики данного процесса. Множество зарубежных исследователей исключительно критически оценивали применение цифровых технологий в пространстве культуры. В частности, зарубежные искусствоведы и философы, такие как Ш. Бодлер, Б. Гройс, Ж. Бодрийяр, Г. Фернандес, П. Вирильо, высказывались об отрицательных сторонах влияния циф-

ровых технологий на современное искусство: «Технические уловки, вторгаясь в искусство, становятся его смертельными врагами» [4, с. 156]. Подобная негативная трактовка объяснялась следующей позицией критика и переводчика: «использование технических средств неизбежно приведет к ослаблению творческого духа, упадку творческой деятельности и в конечном итоге – к смерти искусства» [1, с. 44]. В своем эссе «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости» В. Беньямин написал следующее: «...спор, который вели на протяжении девятнадцатого века живопись и фотография об эстетической ценности своих произведений, производит сегодня впечатление путаного и уводящего от сути дела...» [5, с. 24]. Социолог, культуролог и фотограф Ж. Бодрийяр отмечал в своих работах, что влияние цифровых технологий на современное искусство способствует его гибели, утративанию «формульности и уникальности... искусство теперь повсюду, поскольку в самом сердце реальности теперь – искусственность...» [6, с. 256]. Неодобрительное отношение проявилось и в работе французского философа, социолога П. Вирильо «Машина зрения». В монографии ученого пояснялось, что «общество словно погружается в ночь сознательного ослепления, где горизонт видения и знания застигает его воля к цифровой власти» [7, с. 89]. Негативная оценка влияния цифровых технологий на искусство рубежа XX–XXI веков обоснована представлением большинства исследователей, что основной особенностью процесса «является моральное разрушение современного общества, внедрение в него бездуховности» [8, с. 59]. Следующей, не менее значимой характерной чертой данного процесса является «коммерциализация творческого процесса, фетишизация и примитивизация объектов искусства» [9, с. 125].

Хочется отметить, что привлечение цифровых технологий в музейное пространство было отчасти определено самими жителями нашей страны. Так,

по данным проведенного опроса «Какие технологии предпочтительнее применять в современных музеях и галереях России?» большинство респондентов положительно ответило в сторону внедрения цифровизации. Зрители российских музеев и галерей предпочитают видеть дополненную и виртуальную реальность (AR- / VR-), мультимедийное пространство, интерактивную среду и др. Различные мобильные приложения, 3D-графика, моделированные роботы также способствуют максимальному вовлечению зрителей в транслируемый процесс.

Виртуальная и дополненная реальность, по мнению современных специалистов музейного дела, вскоре займут одну из главенствующих позиций в пространстве мировых музеев и галерей. Благодаря особым характеристикам данных технологий у каждого зрителя, посетившего музей, появляется возможность погрузиться в иллюзорный мир, почувствовать себя участником различных событий и др. Большинство музеев мира стремится предоставить своим зрителям такую возможность для еще большего их привлечения. В частности, в Музее дизайна Купер-Хьюит (Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum) (г. Нью-Йорк, США) в специальном зале посетителям выдается VR-устройство в форме черной ручки. С помощью данного устройства зритель может погрузиться в атмосферу различных эпох, при этом проектируя столы, стулья и другие предметы помещения и т. п.

В Музее искусств Кливленда (The Cleveland Museum of Art) (г. Кливленд, США) у посетителей появляется возможность почувствовать себя настоящими художниками. Так, посредством применения технологий дополненной реальности зрители могут нарисовать собственные картины, заняться гончарным делом и др. Цифровизация способствует повышению уровня эмоциональной активности зрителя, «а это может воздействовать на механизм синтеза креативных решений» [10, с. 289].

В 2014 г. в московском Дарвиновском музее открылся комплекс «Путешествие с животными». Благодаря применению цифровых технологий дополненной реальности посетители музея оказываются в окружении оживших животных, с которыми фотографируются и даже записывают видео. В относительно недавно открытом Музее Библии (Museum of the Bible) (Вашингтон, США) специалисты создали специальную комнату для детей, в которой каждый посетитель с легкостью может погрузиться в ощущение хаоса, свойственного борту Ноева ковчега. Посетителям Музея 3D-иллюзий Куала-Лумпура предоставляется возможность испытать реальное совместное нахождение с динозаврами. Благодаря применению технологий виртуальной реальности посетители сайта Варшавского музея могут пройти по различным кварталам города, послушать музыку и речь проживающих на тот момент людей, ознакомиться с их культурой.

Одним из первых музеев, применивших в своей деятельности 3D-технологии, был Музей Средиземноморья. Так, в 2013 году при помощи компаний Autodesk и FARO специалисты музея отсканировали и визуализировали на специальном интерактивном столе древние египетские мумии. Посетителям музея представилась возможность не только детально изучить содержимое саркофага, но и даже анатомию самой мумии. При применении 3D-печати все данные объекты каждый посетитель может превратить в физические объекты.

Помимо всех перечисленных выше инновационных цифровых технологий в современных музеях активным образом реализуются и программы по применению аудиогидов, мобильных приложений и др. Благодаря данным технологиям каждый посетитель, отсканировав QR-код, расположенный рядом с экспонатом, может получить максимально подробную информацию об образце. Министерством культуры РФ также запущено приложение-гид Artefact. Каждый житель нашей страны посредством наведения камеры

персонального устройства на арт-объект может узнать о нем всю интересующую информацию. В настоящее время к данному проекту присоединились такие музеи, как ГМИИ им. А.С. Пушкина, Русский музей, ГМЗ «Петергоф», Третьяковская галерея и др.

Резюмируя вышесказанное, отметим, что цифровые технологии, применяемые в пространстве современного музея, способствуют актуализации «второй реальности», «другой культуры», стремительному вторжению музеев в сферу культуры XXI столетия. Обладая «мощным информационным (интеллектуальным, художественно-эстетическим и социальным) потенциалом, он диктует новые смыслы, выступает «открытой формой культуры», чутко реагируя на технологические, цивилизационные сдвиги и не утрачивая связь с предметным миром музея традиционного» [1, с. 123].

Применение цифровых технологий в сфере культуры и искусства нашей страны характеризуется следующей целью – выведение отрасли культуры на лидирующие позиции в вопросе применения цифровизации. Действительно, цифровизация в пространстве российского музейного дела внедряется для реализации качественного просмотра различных экспозиций, а также поддержки инновационных проектов.

В качестве основных тенденций проявления цифровых технологий в музейном деле являются внутренние системы, которые применяются для АИС продаж билетов и услуг, CRM-систем, медиа-архивов (DAM); экспозиционные технологии (мультимедиа для экспозиции, обеспечение научных, просветительских и образовательных программ), а также внешние системы (виртуализация экспозиций и выставок, VR и AR, 360 фото/видео, электронные издания, мобильные приложения).

Безусловно, современный музей, в рамках которого активным образом проявляются цифровые технологии, отличается от традиционного доминированием визуальной составляющей, многообра-

зией различных средств коммуникации со зрителями, своей интерактивностью и др. Современный музей не предоставляет возможности реципиентам соприкоснуться «с реальными и экспозиционными предметами (выставочными объектами), и в этом его специфическая особенность... он не заменит музея традиционного и не вытеснит его, поскольку не обладает полнотой эмоционального переживания, но дает новые ощущения и новые переживания за счет цифровых технологий» [1, с. 35].

Применение цифровых технологий в области искусства и культуры способствует трансформации процесса трансляции произведений в массовую аудиторию. Благодаря применению цифровых технологий данный процесс вышел на качественно новый уровень. В частности, для современной аудитории стало возможным посещать различные музеи и выставки, просматривать экспонаты на мониторах своих персональных компьютеров, что значительным обра-

зом облегчает процесс популяризации и массовизации произведений искусства. Несмотря на различные мнения в области влияния цифровых технологий на современное искусство, данная проблематика недостаточным образом поднималась и анализировалась в научных работах, что «побуждает к активизации исследовательского интереса к реалиям современного искусства» [8, с. 55]. Происходящие процессы во многом обусловлены воздействием «множества факторов, относящихся к сфере экономики, культуры и другим областям социальной жизни человека» [9, с. 124].

Исследование применения цифровизации в современном искусстве представляется «актуальным для дальнейшего искусствоведческого анализа, позволяющего расширить представления реципиентов» и «способствующим расширению представления о многообразии путей развития современной культуры, создания эмпирической базы для дальнейших теоретических исследований» [9, с. 125].

Список литературы

1. Дзюба Д.Н. Виртуальный музей в контексте цифровой культуры: дис. ... канд. культурологии. Саранск, 2019. 152 с.
2. Гарант.ру. Указ Президента РФ от 9 мая 2017 г. № 203 «О Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации на 2017–2030 годы» [Электронный ресурс]. URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/71570570/> (дата обращения: 13.07.2020).
3. Министерство культуры Российской Федерации. Каталог [Электронный ресурс]. URL: <https://goskatalog.ru/portal/#/> (дата обращения: 15.09.2020).
4. Бодлер Ш. Об искусстве. Москва: Искусство, 1986. 423 с.
5. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости: избранные эссе / под ред. Ю.А. Здравового. Москва: Медиум, 1996. 239 с.
6. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. Москва: Добросвет, 2006. 389 с.
7. Вирильо П. Машина зрения. Санкт-Петербург: Наука, 2004. 144 с.
8. Зайцева М.Л., Будагян Р.Р., Чекменев А.И. Трактовка понятий «массовая культура» в современной гуманитарной науке // ИКОНИ. 2019. № 4. С. 53–60.
9. Зайцева М.Л., Будагян Р.Р., Чекменев А.И. Традиции и новаторство в творчестве джазовых скрипачей рубежа XX–XXI веков Джо Венути и Давида Голощёкина // Проблемы музыкальной науки. 2020. № 1 (38). С. 122–129.
10. Яцюк О.Г. Мультимедийные технологии в проектной культуре дизайна: гуманитарный аспект: дис. ... д-ра искусствоведения. Москва, 2009. 305 с.

Сведения об авторе:

Будагян Регина Робертовна, кандидат искусствоведения, доцент кафедры музыковедения Российского государственного университета им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)

ул. Садовническая, 52/45, Москва, 115035
r.budagyan@mail.ru

Дата поступления статьи: 04.10.2020

Одобрено: 12.03.2021

Дата публикации: 29.03.2021

Для цитирования:

Будагян Р.Р. Тенденции применения цифровых технологий в пространстве современного музея // Сфера культуры. 2021. № 1 [3]. С. 61-68. DOI: 10.48164/2713-301X_2021_3_61

УДК 069.01+004

DOI: 10.48164/2713-301X_2021_3_61

R.R. Budagyan

Moscow

Russian State University named after A.N. Kosygin

(Technology. Design. Art)

r.budagyan@mail.ru

TRENDS IN THE APPLICATION OF DIGITAL TECHNOLOGIES IN THE SPACE OF A MODERN MUSEUM

In this article, the author identifies the main trends in the use of digital technologies in the world's leading museums and galleries. She suggests that digital technologies used in the space of a modern museum contribute to the actualization of a "second reality," "another culture" that meets the preferences of a mass audience. The "virtual" museum differs from the traditional one by the

dominance of the visual component; the variety of means of communicating with the audience; its interactivity; and the creation of augmented and virtual reality. The use of digitization contributes to the dissemination of works of art.

Keywords: Digital technologies, modern museums, multimedia space, VR- / AR-technologies.

References

1. Dziuba, D.N. (2019) *Virtual'nyi muzei v kontekste tsifrovoy kul'tury*: dis. ... kand. kul'turologii [The Virtual Museum in the Context of Digital Culture. Dissertation]. Saransk. (In Russian).
2. Garant.ru. (2017) *Ukaz Prezidenta RF ot 9 maia 2017 g. № 203 «O Strategii razvitiia informatsionnogo obshchestva v Rossiiskoi Federatsii na 2017-2030 gody»*. [Decree of the President of the Russian Federation of May 9, 2017, No. 203, "On the Strategy for the Development of the Information Society in the Russian Federation for 2017–2030"]. (In Russian). URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/71570570/> [Accessed: 13.07.2019].

3. Ministerstvo kul'tury Rossiiskoi Federatsii. (2020) *Katalog*. [Catalog]. (In Russian). URL: <https://goscatalog.ru/portal/#/> [Accessed: 15.09.2020].
4. Baudelaire, S. (1986) *Ob iskusstve*. [About art]. Moscow: Iskusstvo. (In Russian).
5. Benjamin, V. (1996) *Proizvedenie iskusstva v epokhu ego tekhnicheskoi vosproizvodimosti: Izbrannye esse* [The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction: Selected Essays]. Moscow: Medium. (In Russian).
6. Baudrillard, J. (2006) *Simvolicheskii obmen i smert'* [Symbolic Exchange and Death]. Moscow: Dobrosvet. (In Russian).
7. Virillo, P. (2004) *Mashina zreniia* [Vision Machine]. St. Petersburg: Nauka, (In Russian).
8. Zaytseva, M.L., Budagian, R.R., Chekmenev A.I. (2019) *Traktovka ponyatii «massovaya kul'tura» v sovremennoi gumanitarnoi nauke* [Interpretation of the concepts of "mass culture" in modern humanitarian science]. IKONI [ICONI], 4, 53–60. (In Russian).
9. Zaytseva M.L., Budagyan R.R., Chekmenev A.I. (2020) *Traditsii i novatorstvo v tvorchestve dzhazovkikh skripachei rubezha XX–XXI vekov Dzhо Venuti i Davida Goloshchekina* [Tradition and Innovation in the Art of the Jazz Violinists Joe Venuti and David Goloshchekin at the Turn of the XX–XXI Centuries]. *Problemy muzykal'noi nauki* [Problems of Musical Science], 1 (38), 122–129. (In Russian).
10. Yatsiuk, O.G. (2009) *Mul'timediinnye tekhnologii v proektnoi kul'ture dizaina: gumanitarnyi aspekt: dis. ... d-ra iskusstvovedeniia* [Multimedia Technologies in the "Project Culture" of Design: The Humanitarian Aspect. Dissertation]. Moscow. (In Russian).

About the author:

Regina R. Budagyan, PhD., Associate Professor, Department of Musicology, Russian State University named after A.N. Kosygin [Technology. Design. Art]

Sadovnicheskaya str., 52/45, Moscow, 115035
r.budagyan@mail.ru