

Музеи и Интернет

В. Н. Касьянов

Институт систем информатики СО РАН, Новосибирск, Россия

Введение

Современное развитие музейного дела становится все более тесно связанным с сетью Интернет, которая открывает новые возможности для решения многих актуальных проблем реальных музеев и обуславливает переосмысление и совершенствование музейной деятельности, в том числе и лежащей в основе музейной коммуникации знаковой системы, основанной на использовании предметных реалий культуры.

Уже сегодня количество виртуальных гостей музеев сопоставимо с числом их реальных посетителей. Музейные сайты открывают перед музеями дополнительные возможности презентации своих коллекций и их интеграции в мировую музейную систему. Информация, размещенная на музейных сайтах, становится доступной громадной аудитории людей (в том числе специалистам, работающим в разных музеях), которые получают возможность сопоставлять музеи друг с другом, оценивать претензии на приоритеты, выявлять аналоги, находить партнеров и т.д.

На наш взгляд [Kasyanov 2005, 2: 1014-1021; Касьянов 2006, 10: 88-96], виртуальные музеи, являясь органической частью сети Интернет, своим присутствием в этой информационной среде открывают огромные возможности по развитию сети Интернет как среды сохранения культурной истории, ее осмысления и интерпретации, а также формирования нового общественного сознания.

1. Музейные сайты

В большинстве случаев *музейные сайты*, являющиеся представительством реальных музеев в сети Интернет, ориентируются на тех людей, которые хотят посетить их лично. Обычно музейный сайт включает разделы с информацией о возможностях посещения музея, с описанием истории музея и с презентацией основных коллекций и отдельных известных экспонатов, хранящихся в музее, а также разделы с презентациями постоянной экспозиции и выставок.

По существу музейный сайт становится продолжением реального музея, в рамках которого музей реализует часть своих программ, в первую очередь, популяризационных. Сайт ориентируется на посетителей музея и является лишь техническим средством для дополнительного предоставления информации для них.

2. Виртуальные музеи

Виртуальный музей — это цифровой музей, который может, но не обязан иметь в основе какой-нибудь один реальный музей и который содержит виртуальные экспонаты, являющиеся мультимедийными цифровыми представлениями произвольных артефактов без каких-либо ограничений на их природу или текущее состояние. Например, виртуальный экспонат может представлять уже исчезнувшую картину, самого художника, художественную школу или отдельное культурное событие.

В отличие от музейного сайта виртуальный музей является не дополнением к экспозиции реального музея, а ее электронным аналогом. Он создается не для реальных, а для виртуальных посетителей, многие из которых потому и прибегают к услугам сети Интернет, что не имеют возможности посетить музей лично.

3. Унификация и интеграция сетевых музейных ресурсов

С середины 80-х годов прошлого столетия в мире ведутся интенсивные исследования, направленные на объединение имеющихся информационных ресурсов по культурному наследию в единую распределенную информационную систему со сквозным поиском. К настоящему времени уже разработана технология, основанная на международных стандартах ANSI/NISO Z39.50 (ISO 23950) и профиле CIMI. Стандарт Z39.50 позволяет унифицировать сетевой доступ к любым базам данных, а профиль CIMI регламентирует доступ к информации о культурном наследии по протоколу Z39.50. Информационные системы по культурному наследию, организованные на основе Z39.50 серверов с использованием CIMI-профиля, становятся независимыми от конкретных систем хранения данных и, следовательно, могут быть интегрированы с другими подобными системами.

Еще одним показателем процесса унификации и интеграции сетевых

музейных информационных ресурсов является появление открытых для доступа специалистов всех стран единых национальных баз данных по музейным коллекциям, таких, как, например, канадская база CHIN.

4. Адаптивные виртуальные музеи

Первые адаптивные гипермедиа-системы возникли в начале 90-х годов прошлого столетия как альтернатива традиционному подходу «стричь всех под одну гребенку» в разработке гипермедиа-систем. Такие системы строят модели целей, предпочтений и знаний каждого своего индивидуального пользователя и используют эту модель во время взаимодействия с пользователем для того, чтобы адаптироваться к его потребностям. Цель — персонализация гипермедиа-систем, их настройка на особенности индивидуальных пользователей. Таким образом, каждый пользователь имеет свою собственную картину и индивидуальные навигационные возможности при работе с адаптивной гипермедиа-системой.

Поддержка адаптивных методов в гипермедиа-системах оказывается весьма полезной в тех случаях, когда имеется одна система, обслуживающая множество пользователей с различными целями, уровнем знаний и опытом, и когда лежащее в ее основе гиперпространство является относительно большим.

Поскольку виртуальные музеи не ограничивают круг своих пользователей и посетители музея с различными предпочтениями, целями, знаниями, интересами нуждаются в различных частях содержащейся информации и используют различные пути для навигации, они должны быть адаптивными.

Адаптивные виртуальные музеи могут позволять организовывать выставки по запросу любого своего посетителя и с учетом его индивидуальных интересов, а также проводить экскурсии для каждого отдельного посетителя с учетом его интересов, предпочтений и ограничений (таких, например, как время).

5. Открытые виртуальные музеи

С одной стороны, реальный музей – это его открытая экспозиция, среда экскурсий для посетителей и выставок. С другой стороны, музей – это институт культурного наследия, обладающий огромными фондами, закрытыми

для обычных посетителей, и предназначенный для поддержки коллекционирования, исследований, создания каталогов и выставок артефактов, следовательно, посетители музеев не могут принимать участие в этой важной музейной работе.

Мы полагаем, что виртуальные цифровые музеи могут и должны быть открытыми для всех посетителей, поскольку только они могут дать посетителям доступ в сети ко всем своим фондам и разрешить им все виды музейной работы через Интернет. В частности, было бы полезным, чтобы пользователь всегда мог предложить представление некоторого реального артефакта в открытый виртуальный музей в качестве виртуального экспоната. Кроме того, открытый виртуальный музей может также предложить средства для снабжения экспонатов авторскими описаниями, для предложения авторских экскурсий по музею, а также для создания авторских выставок. Эти возможности особенно важны для музеев современной истории.

Открытый виртуальный музей — это гипермедиа-система, которая предназначена быть одновременно и доступным репозиторием для коллекций артефактов, и институтом культурного наследия, поддерживающим коллективную работу широкого круга людей по коллекционированию, аннотированию, организации, исследованиям, созданию каталогов и выставок этих артефактов. Таким образом, открытый виртуальный музей ориентируется не только на виртуальных посетителей, но и на виртуальных музейных работников.

Заключение

Тенденция развития данного направления такова, что все большее число музейных сайтов начинают жить по законам Интернета, все более открывая себя для свободного и активного обращения с ними виртуальных посетителей и вовлекая все большее число людей в процессы комплектования, хранения, изучения и популяризации артефактов, представляющих материальную и духовную историю в виртуальных музеях.

Виртуальные музеи нового типа начинают формировать глобальную виртуальную музейную среду, доступную для всех и настраиваемую на нужды каждого. Эта среда позволяет каждому из нас быть как посетителем музея, так

и музейным работником и является инструментом структурной гармонизации, согласования и корректировки наших спонтанных интересов и проектов в области сохранения культурного наследия.

Список литературы

Kasyanov 2005 – *Kasyanov, V. SVM — Siberian Virtual Museum of Informatics History / V. Kasyanov // Innovation and the Knowledge Economy: Issues, Applications, Case Studies. — Amsterdam : IOS Press, 2005. — Part 2. — P. 1014–021.*

Касьянов 2006 – *Касьянов, В. Н. Музеи и Интернет: новые возможности / В. Н. Касьянов // Информационные технологии в гуманитарных исследованиях. — Новосибирск : Новосибирский госун-т, 2006. — Вып. 10. — С. 88–96.*

Museums and the Internet

Viktor N. Kasyanov

Institute of Informatics Systems, Novosibirsk, Russia

The paper includes description of some new possibilities connected with the presentation of museums on the Web. The main properties of museum websites and virtual museums are described. Approaches to access unification and integration of information resources are presented. Adaptive and open virtual museums are considered.