

СУЧАСНІ ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ У МУЗЕЙНІЙ ГАЛУЗІ

Сучасний музей неможливо представити без новітніх технічних і технологічних досягнень. Саме впровадження інформаційних технологій в сферу діяльності музеїв дозволяють ефективно вирішувати завдання, що традиційно стоять перед музеями. Завдання надання доступу до культурної спадщини вирішується різними способами, найпоширеніший на даний час – це організація різних віртуальних музеїв.

Віртуальний музей (вебсайт-музей) – тип веб-сайту, оптимізованого для експозиції музейних матеріалів. Представлені матеріали можуть бути з самих різних областей: від предметів мистецтва і історичних артефактів до віртуальних колекцій і фамільних реліквій. Віртуальні музеї за рахунок застосування інтернет-технологій пропонують рішення таких традиційних музейних проблем, як зберігання, безпеку, забезпечення широкого, швидкого і легкого доступу до експонатів. У 1991 році виникли первинні віртуальні музеї, засновані у варіанті веб-сайтів. Вони вважалися індивідуальними сайтами справжніх музеїв. Проте з розширенням здібностей інтернет-технологій почали виникати і індивідуальні вебсайт-музеї. До такого музею належить «Онлайн-Лувр», відкритий в 1994 році французьким студентом Ніколя Пьошем.

Більшість віртуальних музеїв, створених і опублікованих в мережі, це віртуальні представництва реальних музеїв, наприклад:

- Британська Національна Галерея: nationalgallery.org.uk;
- Театр-музей Дали: [salvador - dali.org](http://salvador-dali.org);
- Національний музей природної історії у Вашингтоні: mnh.si.edu;
- Колекція Фріка в Нью-Йорку: frick.org;
- Національна галерея мистецтва у Вашингтоні: nga.gov;
- Музей мадам Тюссо: sphericalimages.com;
- Музей Галілео: catalogue.museogalileo.it.

Віртуальні музеї мають свої переваги і недоліки.

Як правило, розробка віртуальних музеїв робиться індивідуально, на замовлення. На виході отримуємо хороший красивий і дорогий віртуальний музей. На жаль, такий спосіб не завжди може бути застосовний для віртуалізації малого музею зважаючи на відсутність необхідних ресурсів. Віртуальний музей є самостійним веб-застосуванням в мережі Інтернет, розміщуваним на апаратних потужностях Музею.

При реалізації серверної складової віртуального музею рекомендується

використовувати рішення з відкритим початковим кодом, що мають велике співтовариство розробників і широко використовувані в мережі Інтернет. Прикладами таких технологій є:

- 1) Бази даних:
 - PostgreSQL
 - MySQL.
- 2) Серверні мови програмування:
 - PHP
 - Ruby
 - Java
 - JavaScript (Node.js).

При реалізації клієнтської складової віртуального музею в цілях забезпечення максимальної доступності створюваних віртуальних музеїв для користувачів і уніфікації призначеного для користувача досвіду взаємодії рекомендується використовувати набір технологій створення інтернет-сторінок: HTML, CSS, JavaScript (базовий набір технологій). При нагоді рішення поставлених завдань за допомогою технологій HTML, CSS, JavaScript варто розглядати їх як пріоритетні по відношенню до інших технологій.

Для розробки компонентів віртуального музею можуть бути використані додаткові технології, такі як Adobe Flash, Unity3D або аналоги.

Звичайно ж, віртуальні музеї не замінять реального відвідування бажаних об'єктів, але з іншого боку це відмінний спосіб познайомитися з бажаними і такими далекими для деяких місцями. Технологія 3D дає відчуття повної присутності. Можна управляти своїм пересуванням по музеях і галереях. Можна розглянути поблизу будь-які предмети, переходити із залу в зал, закінчити екскурсію у будь-який момент і продовжити у будь-який слушний час.

Головний недолік полягає в тому, що навіть найяскравіша, якісніша і цікавіша експозиція музею не зможе до кінця передати те відчуття, яке виникає під час спілкування із справжнім мистецтвом.

Віртуальні музеї мають великий освітній і просвітницький потенціал. Віртуальний музейний простір дозволяє вирішувати основне завдання музеїв – створювати умови для вільного доступу широких верств населення до всесвітньої історико-культурної спадщини.

Література

1. Кононыхин Н. Музеи в Интернет и виртуальные музеи. – <http://www.russ.ru/3>. <http://www.marstu.mari.ru8101>.
2. Нургалиева, Л.В. Виртуальный музей: новая коммуникационная модель / Л.В. Нургалиева. – Москва: Наука, 2013. – 220 с.
3. Поваляев Е. Виртуальные музеи в Интернет // КомпьютерПресс . – 2000. – No9. – <http://www.compress.ru>
4. Туманова, Е.В. Виртуальный музей как средство распространения культурной и образовательной информации в рамках воспитательного пространства /

- Е.В. Туманова. – Москва: Просвещение, 2012. – 213 с.*
5. *Apor P. Museum Policies in Hungary 1990–2010 / Péter Apor // L. Eilertsen & A. B. Amundsen (eds.). Museum Policies in Europe 1990–2010: Negotiating Professional and Political Utopia (EuNaMus Report No. 3). – P. 91–100.*
 6. *Eilertsen L. Norwegian Cultural Policy and Its Effect on National Museums / Lill Eilertsen // L. Eilertsen & A. B. Amundsen (eds.). Museum Policies in Europe 1990–2010: Negotiating Professional and Political Utopia (EuNaMus Report No. 3). – P. 43–69.*