

I. Сошніков

ПРЕДСТАВЛЕНІСТЬ ОЦИФРОВАНИХ КОЛЕКЦІЙ У МУЗЕЙНОМУ ПРОСТОРИ СВІТУ ТА УКРАЇНИ

I. Soshnikov

THE REPRESENTATION OF DIGITIZED COLLECTIONS IN THE MUSEUM SPACE OF THE WORLD AND UKRAINE

Створення цифрових музеїв базується на досить тривалому процесі з оцифрування експонатів та колекцій. Найбільші музеї світу оцифрували значну частину своїх колекцій. Наприклад, Музей Вікторії та Альберта (V&A) (м. Лондон, Великобританія) надає онлайн-описи 1,2 мільйона своїх експонатів. Галеристи Метрополітен-музею (The Metropolitan Museum of Art) (м. Нью-Йорк, США) поповнили свій офіційний сайт цифровими зображеннями понад 400 тисяч експонатів. Фахівці Рейксмузеуму (Rijksmuseum) (м. Амстердам, Нідерланди) оцифрували майже всю колекцію, запропонувавши відвідувачам сайту можливість завантажити фотографії понад 600 тис. експонатів.

Для того щоб розкрити зв'язки між епохами, показати зміни культурних об'єктів протягом різних відрізків часу та їх сучасний стан порівняно до минулого, була розроблена технологія доповненої реальності, яка успішно використовується при створенні віртуальних реконструкцій. Одним із прикладів є проект GIZA3D — наукова реконструкція комплексу пірамід у долині Гізи. Цей проект цікавий і значущий тим, що він реконструює в 3D не лише зовнішній вигляд пірамід і його зміну, а й внутрішнє планування пірамід та артефакти, виявлені археологами при їх дослідженні.

Деякі з віртуальних музеїв орієнтовані на документуванні втрачених пам'яток історичної та культурної спадщини. Так, проект «Музей вкраденого мистецтва» (Museum of Stolen Art) містить цифрові копії зображень витворів мистецтва, які були втрачені або вкрадені, що супроводжуються коротким описом історії їх створення і втраги.

Музей Середземномор'я був одним із перших музеїв, що застосував у своїй діяльності 3D-технології: 2013 р. у співпраці з компаніями Autodesk та FARO фахівці музею відсканували стародавні єгипетські мумії та візуалізували їх на спеціальному інтерактивному столі. Відвідувачі музею отримали можливість детально розглянути не тільки вміст саркофагу, а й анатомію самої мумії.

Археологічні музеї під відкритим небом, які часто розташовуються у віддалених і непримітних місцях, також виграють від партнерства із цифровими навігаторами. Наприклад, Археологічний музей Гамбургу (Німеччина) пропонує пішохідний маршрут до пам'яток кам'яного, бронзового й залізного віків, що знаходяться в передмісті. Початкова точка маршруту відображається на Google maps. Додаток інформує водіїв, що проїжджають повз, про археологічні пам'ятки поблизу, таким чином збільшуючи кількість спонтанних візитів.

На території археологічного парку Карнунтум (Австрія) музейна AR-програма науково реконструює групу будівель римської епохи. Коли на об'єкти наводять камери, віртуальні будівлі ніби виростають з фундаментів, виявлених археологами. Відвідувачі бачать стародавнє поселення у всій його красі, хоч і на екрані смартфона.

Використання персональних гаджетів у музейному просторі перетворює відвідувача з пасивного спостерігача на творця власних вражень.

На думку музейних експертів, віртуальна та доповнена реальність незабаром посядуть чільне місце в музейному просторі. Завдяки особливим властивостям цих технологій, будь-який відвідувач музею матиме можливість зануритися в ілюзорний світ, відчувати себе учасником різноманітних історичних подій.

На сьогодні найбільших успіхів у віртуалізації музейного простору досягли країни, де цифрові технології є найбільш розвиненими (наприклад, США, Японія). Проте впровадження комп'ютерних технологій набирає обертів і в українській музейній практиці. Наприклад, команда науковців «Центру охорони та дослідження пам'яток археології» Полтавської обласної ради розробила проект, спрямований на популяризацію історико-культурної спадщини Полтавщини на прикладі унікального археологічного комплексу — поховання справжньої шаманки доби ранньої бронзи, а також захоронень, що розміщувалися поруч з нею в одному кургані і частково були її одноплемінниками.

У 2007 р. археологи Центру дослідили курган у майже зруйнованому стані поблизу міста Гребінка на Полтавщині. Там вони знайшли ряд катакомбних поховань історико-культурної спільноти бронзової доби (III–II тис. до н. е.), зокрема поховання молодой жінки з артефактами ритуального призначення, що дозволили атрибутувати цю жінку як шаманку. Відтак на цьому сайті відвідувачі можуть побачити відтворену модель шаманки та інформацію про її поховальні предмети.

В Києві, у Науково-технічній бібліотеці імені Григорія Денисенка КПІ, презентували макети сакральної споруди часів трипільської культури — Небелівського храму, що знаходився на території сучасної Кіровоградської області. Макет виконаний Василем Перегінцем у масштабі 1 до 30: 2 м завдовжки і 70 см завширшки. За словами археолога Михайла Відейка, храм існував з IV тис. до н. е. і був триповерховою будівлею розміром 60 x 20 м (1200 м²), з головним входом, зверненим у бік сходу сонця на сонцестояння і рівнодення. Археологи знайшли всередині храму сім вівтарів. Проект приурочили до 130-річчя відкриття трипільської культури в Україні.

Отже, як показує аналіз емпіричних джерел, зокрема сайтів віртуальних музеїв, та наявної літератури, наразі існує великий обсяг матеріалу для вивчення віртуальних музеїв та їхньої ролі в соціокультурних процесах.

Є. Різниченко

РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ УКРАЇНСЬКОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ В СРСР ЧЕРЕЗ ПРИЗМУ «ШАРОВАРЩИНИ»

E. Riznychenko

REPRESENTATION OF UKRAINIAN IDENTITY IN THE USSR THROUGH THE PRISM OF “SHAROVARSHCHYNA”

Використання в побуті традиційного українського національного одягу як окремої культурної одиниці історично було примарним страхом у СРСР. Разом з тим, активно популяризувався змінений варіант народного строю, який отримав у масовій культурі назву «шароварщина». З'явившись як поняття д XIX ст., він закріпився у кінематографі, театральному мистецтві та музичній культурі радянської України