

АРХЕОЛОГІЯ. ПАМ'ЯТКООХРОННА СПРАВА. ЕТНОГРАФІЯ. ЕТНОЛОГІЯ

Андрій КЛІШ

доктор історичних наук, професор кафедри історії України, археології та спеціальних галузей історичних наук Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка

Оксана ЯТИЩУК

кандидат історичних наук, доцент, докторант кафедри історії України, археології та спеціальних галузей історичних наук Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка

РОЛЬ ВІРТУАЛЬНИХ МУЗЕЇВ У ЗБЕРЕЖЕННІ ІСТОРИКО-КУЛЬТУРНОЇ СПАДЩИНИ

Збереження історико-культурної спадщини є важливим завданням для суспільства, оскільки ці цінності відображають історію, традиції та ідентичність різних культур. Проте, багато об'єктів та артефактів, які представляють цю спадщину, знаходяться під загрозою знищення через час, природні катастрофи, війни або навіть крадіжки. У цьому контексті віртуальні музеї, що базуються на інтернет-технологіях, відіграють важливу роль у збереженні цих цінностей та забезпеченні доступу до них для глобальної аудиторії.

Однією з основних переваг віртуальних музеїв є їх здатність забезпечувати доступ до культурної спадщини з будь-якого куточку світу. Це дозволяє освічувати та вдосконалювати свідомість громадськості щодо різних культур та історичних періодів. Навіть ті, хто не може фізично відвідати музей, мають можливість вивчати артефакти, колекції та історію віртуально.

Віртуальні музеї надають можливість детально документувати артефакти та колекції в цифровому форматі. Це допомагає зберегти інформацію про історичні об'єкти, навіть якщо фізичний екземпляр був пошкоджений або знищений. Такий архів дозволяє зберегти спадщину для майбутніх поколінь.

Віртуальні музеї сприяють академічним дослідженням та вивченню історичних об'єктів. Вони надають дослідникам можливість вивчати артефакти з різних кутів, робити макроскопічні та мікроскопічні аналізи, які допомагають розкрити нові аспекти історії та культурного розвитку.

Віртуальні музеї привертають нові аудиторії, зокрема молодше покоління, яке віддає перевагу інтерактивним та інноваційним формам навчання та розваг. Це сприяє збільшенню інтересу до культурної спадщини та збереженню історичних цінностей.

Віртуальні музеї можуть використовувати сучасні технології для збереження пам'яток в умовах, коли фізичне збереження може бути складним, наприклад, під час природних катастроф або конфліктів. Завдяки цифровим реконструкціям та віртуальним подорожам, історичні об'єкти можуть бути збережені у віртуальному просторі.

Збереження історико-культурної спадщини та забезпечення доступу до неї є ключовими завданнями музеїв. Обмеженість виставкового простору музеїв ускладнює доступ до всіх матеріалів їх фондів, а локальний характер установ обмежує територіальні можливості доступу. Віртуальний простір допомагає подолати ці обмеження реальних музеїв, розширюючи можливості доступу до ресурсів історико-культурної спадщини. Таким чином, вивчення особливостей віртуального середовища та його використання для розширення можливостей збереження та представлення історико-культурної спадщини, а

також для забезпечення доступності культурних об'єктів, є важливими науковими завданнями.

Розвиток інформаційного середовища історико-культурної спадщини в ХХІ ст. породив поняття «Цифрова (віртуальна) спадщина» [1, р. 143–156; 2], що включає не лише комп'ютерні твори мистецтва, але й всі інформаційні ресурси, що містять електронні копії об'єктів історико-культурної спадщини. У цьому контексті збереження історико-культурної спадщини на основі інформаційних технологій розглядається як можливий та необхідний процес за наявності відповідних умов (метадані, можливість верифікації копій, близькість копій до реальних об'єктів історико-культурної спадщини тощо).

У нашому розумінні «віртуальний музей» – це інформаційна система, що включає концептуально єдину електронну колекцію або сукупність колекцій об'єктів (експонатів) з метаданими, має властивості музею і дозволяє проводити наукову, освітню, експозиційну та екскурсійну діяльність у віртуальному просторі.

Також пропонуємо короткий огляд понять, які будемо використовувати для аналізу віртуальних музеїв.

Віртуальна музейна експозиція (виставка) – інформаційний ресурс віртуального музею, що містить тематично об'єднану електронну колекцію об'єктів (експонатів), організовану з певними науково-дослідницькими, культурними, освітніми або просвітницькими цілями.

Віртуальний архів виставки – інформаційний ресурс музею, який містить інформацію про минулі виставки.

Питання збереження та репрезентації історико-культурної спадщини на основі віртуального музею були розглянуті, насамперед, в контексті вирішення завдань представлення музейних колекцій конкретних віртуальних музеїв. Комплексні дослідження віртуальних музеїв як засобів збереження історико-культурної спадщини практично відсутні.

Виділення типів віртуальних музеїв може здійснюватися за різними критеріями: за типом джерел і вмістом колекцій, за технологією організації та подання інформації, за соціальною функцією музею (навчальна, наукова, просвітницька, дослідницька) та метою створення, відносно профільної дисципліни чи комплексу наук, виду мистецтва, галузі культури чи виробництва і т. д. Віртуальні музеї, як інформаційні ресурси, можуть створюватися як реальними музеями та з їх участю, так і іншими організаціями чи приватними особами. Незалежно від типу віртуального музею, в фокусі створюваних інформаційних систем завжди знаходяться електронні «експонати» та їх колекції, взаємодіючи з метаданими. Таким чином, під час вивчення можливостей віртуальних музеїв у збереженні та представленні історико-культурної спадщини, ми звертали увагу передусім на ті віртуальні музеї, які містять електронні копії та колекції об'єктів, а також комп'ютерні моделі об'єктів історико-культурної спадщини.

У віртуальних музеях представлені всі основні типи історичних джерел – матеріальних, писемних, образотворчих, картографічних, аудіо- та відеоматеріалів та інших. До обширної групи цифрованих матеріальних джерел входять, наприклад, етнографічні зібрання предметів побуту та культури, зброї та інструментів праці, прикрас та інших предметів; археологічні знахідки; архітектурні споруди. Писемні пам'ятки представлені електронними копіями літературних та актових пам'яток, зокрема літописів, хронік, хронографів, житій, мемуарів, грамот та різного роду актів, рукописних і друкованих видань, епістолярних жанрів, періодики та інше. До групи цифрованих образотворчих джерел входять твори образотворчого

мистецтва, а також картографічні матеріали і фотографії. Аудіо- та відеоджерела представлені в віртуальних музейних колекціях у вигляді записів хроніки, пам'яток усної історії, фольклору та іншого. Усі ці групи джерел репрезентують різні епохи і території, тобто відображають цілий калейдоскоп явищ, процесів та подій світової історії, відкриваючи широкі можливості для досліджень, а віртуальні музеї роблять ці різноманітні джерела доступними для широкого загалу.

Документування, каталогізація та якісна цифрова обробка предметів є обов'язковою основою для збереження та представлення історико-культурної спадщини. Метадані представляють собою складову інформаційної системи та ідентифікатор об'єктів, що дозволяє перевірити дані електронної копії джерела та, за необхідності, підтвердити відповідність оригіналу. Це означає, що віртуальні музейні колекції повинні включати метадані та опис джерел разом із цифровими копіями. Користувач повинен мати доступ до детального опису об'єкта, інформації про місце зберігання, фізичних характеристик, ступеня збереження і т.д. При цьому стандартний опис може бути доповнений іншою інформацією, цікавою та важливою для відвідувача віртуального музею.

Щодо зарубіжного досвіду створення віртуальних колекцій музеїв, які включають невеликі та середні об'єми тривимірних комп'ютерних моделей, можна згадати 3D-моделі мумій, саркофагів, предметів погребального обряду зі збірок Віртуального музею Єгипту [3].

Сучасні інформаційні технології дозволяють моделювати не лише зовнішній вигляд пам'яток, а й їх інтер'єри (з врахуванням планування, оздоблення, декору тощо). Наприклад, можна згадати віртуальну 3D-модель Рундальського палацу в Литві [4]. Цей віртуальний проект включає точну репліку не лише зовнішнього вигляду палацу, а й його інтер'єрів. Створена модель дозволяє досліджувати структуру палацу як в цілому, так і «в разрізі», тобто передбачені можливості представлення планування та внутрішнього устрою пам'ятки.

Важливо відзначити, що для створення тривимірних моделей можуть використовуватися різні технологічні рішення, такі як комп'ютерне моделювання, фотограметрія, технології 3D сканування.

Фізичний стан багатьох об'єктів історико-культурної спадщини погіршується, фрагменти чи деталі втрачаються, а багато пам'яток зникають через природні, техногенні та антропогенні впливи (зокрема в результаті вандалізму, руйнування пам'яток античності на Сході). До нас дійшли лише свідчення про ці культурні пам'ятки. Зазначені фактори ускладнюють доступність об'єктів історико-культурної спадщини, і часто втрачається будь-яка можливість доторкнутися до історичної спадщини. Таким чином, використання технологій 3D-моделювання дозволяє відновити зовнішній вигляд об'єктів історико-культурної спадщини та представити їх у цілісному вигляді.

Віртуальні музеї відіграють важливу роль у збереженні історико-культурної спадщини, забезпечуючи доступність, збереження та дослідження цінностей минулого. Вони стають сучасним інструментом для збереження культурної ідентичності та сприяють популяризації історії та культури серед різних груп суспільства. Важливо продовжувати розвивати та підтримувати віртуальні музеї, оскільки вони відкривають нові можливості для збереження спадщини нашого світу.

Важливо відзначити, що віртуальні музеї відкривають широкі можливості для збереження та представлення об'єктів культурної спадщини. Як

інформаційні системи, вони розширюють доступ до різноманітних за типом та походженням об'єктів культурної спадщини, забезпечуючи збереження електронних копій, їх колекцій та метаданих. Наявність метаданих є ключовою ознакою якості віртуального музею та важливою для збереження культурної спадщини, оскільки вона підтверджує походження електронної копії. Опис електронної копії показаного об'єкта культурної спадщини часто розширюється детальним описом, що служить основою для ефективного користувацького пошуку.

Віртуальні музеї можуть упродовж тривалішого періоду представляти електронні версії експонатів порівняно з реальними музейними експозиціями, які обмежені локальними та часовими рамками. Вони володіють засобами фіксації інформації про минулі виставки, включаючи не лише дані щодо часу роботи та концепції виставки, але й самі електронні колекції показуваних об'єктів. Віртуальне середовище має широкі можливості для відображення електронних копій об'єктів культурної спадщини, які належать різним установам, організаціям та навіть приватним особам, сприяючи тим самим розширенню доступності культурної спадщини. Створення агрегаторських сайтів дозволяє об'єднувати різні колекції в одному віртуальному ресурсі з розширеними можливостями пошуку.

Однією з істотних переваг віртуального музею є можливість представлення об'ємних моделей об'єктів культурної спадщини різних розмірів. Це дозволяє демонструвати ті об'єкти, які в реальності залишаються непомітними для людського ока, а також показувати внутрішній зміст, відновлювати втрачені фрагменти та повністю втрачені об'єкти культурної спадщини. Таким чином, інформаційні ресурси віртуальних музеїв є значущою частиною цифрової культурної спадщини і, відповідно, вимагають подальшого вивчення, розвитку та удосконалення.

Список використаних джерел

1. Tan B.-K., Rahaman H. *Virtual Heritage: Reality and Criticism. Joining Languages, Cultures and Visions: CAAD Features*. 2009.
2. Falser M., Juneja M. (eds.). «Archaeologizing» Heritage? *Transcultural Entanglements between Local Social Practices and Global Virtual Realities*. Heidelberg, New York, 2013.
3. The Virtual Egyptian Museum. URL: <http://www.virtual-egyptian-museum.org>
4. Rundāles pils muzejs. URL: <http://rundale.net>