

УДК 069:004.946

МУЗЕИ В ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ У ВАС ДОМА

Великий В.А., студент гр. ПИ-181, IV курс
Федоров С.О. студент гр. ПИ-181, IV курс
Евсеев В.В. учащийся 9 «А» класс, МБОУ
«Гимназия №21» имени А.М. Терехова
г. Кемерово

Научный руководитель: Евсеева М.А., к.и.н., доцент
Кузбасский государственный технический университет
имени Т.Ф. Горбачева
г. Кемерово

В настоящее время музей является одним из важных учреждений культуры, в том числе и для молодых людей. Его основная задача заключается в сборе, хранении, изучении и экспонировании предметов истории, материальной и духовной культуры. Как писал бывший глава Гамбургского художественного музея Кунстхалле Густав Паули – «Музей – это создание современного социального мышления и что современность относится к будущим объектам музея самым прекрасным образом» [1]. В современном мире основными причинами посещения музея молодежью являются научная деятельность, поход «за компанию», обязательное посещение от школы или университета, а также множество других менее распространённых поводов.

К сожалению, посещение музея не является главной задачей у молодого поколения из-за двух ведущих факторов: наличие мест и занятий для более интересного времяпрепровождения и недостаток свободного времени. В настоящее время к ним добавляется еще один фактор – пандемия коронавируса, из-за которой центр внимания к музеям у молодежи еще более отодвигается на второй план.

В связи с этим в настоящее время актуальной для музеев является задача не только сохранения самого музея как культурного института, но и как объекта посредничества между искусством и обществом. Перед музеями встало задание адаптироваться к новым условиям. Поэтому в сложившихся условиях, многие крупнейшие художественные музеи мира, которые были недоступны для многих людей в силу их географического положения, политических и экономических причин, чтобы сохранить свою аудиторию и привлечь новую, прибегли к новой системе существования.

Для этого, в условиях пандемии, музеи предоставили виртуально свои площадки и коллекции всем, кто имеет возможность выхода в интернет. Этой возможностью воспользовались многие сотни тысяч, если не миллионы людей во всем мире. В настоящее время музеи вступают в открытые отношения с новыми видами медиа и так называемым «fun-society», которые сделали

непрерывную смену различных мероприятий и развлечений своей основой.. Музеи активно оснащаются инновационными и компьютерными технологиями, которые открывают для них новые возможности, как с точки зрения сохранения коллекций, так и при взаимодействии со зрителем[2]

К таким музеям относятся Эрмитаж (Санкт-Петербург, Россия), Музей изобразительных искусств имени А.С. Пушкина (Москва, Россия), Русский музей (Санкт-Петербург, Россия), Третьяковская галерея (Москва, Россия), Лувр (Париж, Франция), Британский музей (Лондон, Великобритания, Лондонская национальная картинная галерея (Великобритания) Метрополитен-музей (Нью-Йорк, США), Национальная картинная галерея (Вашингтон, США), Музей де Орсе (Париж, Франция), музей Прадо (Мадрид, Испания) картинная галерея Уффици (Флоренция, Италия) и многие другие.

Именно сейчас, как никогда, большое внимание уделяется технологиям виртуальной реальности, но при этом способным поддерживать нашу повседневную жизнь на неизменном уровне, предоставив возможность не посещать места большого скопления людей.

В настоящее время существуют и активно развиваются устройства так называемой «новой реальности», которые могут удовлетворить потребности человека в развлекательной, социальной, рабочей, а также образовательной сфере. К ним, в частности, относятся музеи виртуальной реальности (VR-Музеи). Если еще несколько лет назад VR считался новомодным видом развлечения, то в настоящее время он все более превращается в серьезный инструмент взаимодействия с аудиторией.[3]

Потенциал VR по достоинству оценили многие музеи по всему миру, наделив свои коллекции дополнительными измерениями, позволяющими аудитории перемещаться в самые отдаленные уголки планеты, знакомиться с величайшими шедеврами мировой культуры, древнейшими реликвиями и оценивать масштаб исторических и культурных событий прошлого, не выходя из дома.

Особенность музеев виртуальной реальности заключается в том, что на первый план выдвигается воспроизведение опыта от самого похода в музей, либо же разработка мира симулирующего опыт от похода в музей, а также стремление создать ощущение присутствия реальных физических объектов.

Для путешествия в VR-музей нам понадобится поддерживаемое VR-устройство, приложение музея виртуальной реальности и персональный компьютер, удовлетворяющий системные требования продукта.

В данной работе мы рассмотрели несколько ярких представителей VR-музеев и на основе собственного опыта оценили их удобство, разнообразие и степень присутствия в мире музея.

Infinite Art Museum

Поддерживаемые VR-системы: Valve Index, HTC Vive, Oculus/Meta

Язык: английский

Infinite Art Museum представляет собой музей, напоминающий Вавилонскую библиотеку, в котором содержатся больше 800 картин молодых ав-

торов со всего мира. Управление в приложении удобное, качество детализации находится на отличном уровне. Каждая картина сопровождается биографией автора, есть биография для прочтения, а также каждая из картин художника имеет маленькое описание.

The Kremer Collection VR Museum

Поддерживаемые VR-системы: Valve Index, HTC Vive, Oculus/Meta, Windows Mixed Reality

Язык: английский, китайский (упр.), немецкий, испанский, испанский Лат. Ам.

The Kremer Collection VR Museum – музей, спроектированный архитектором Йоханом ван Лиропом, основателем Architales. В музее представлены 74 картины известных голландских и фламандских мастеров золотого века нидерландской живописи с их подробнейшим описанием и потрясающим уровнем детализации. У каждой картины присутствует текстура, а также реакция на освещение.

Dreams of Dali

Поддерживаемые VR-системы: Valve Index, HTC Vive, Oculus/Meta

Язык: английский

Dreams of Dali – виртуальный опыт от музея Дали (Сент-Питерсберг, Флорида), где вы исследуете картину Дали «Археологический отголосок «Анжелюса» Милле». Вначале зритель оказывается рядом с двумя миниатюрными фигурами на картине, затем он обходит вокруг двух гигантских фигур мужчины и женщины, которые, кажется, в любой момент могут рухнуть вниз. Такой опыт ещё сильнее затрагивает эмоции, заставляет задуматься и попытаться определить, что пытался передать художник на полотне, какой смысл и эмоции он вкладывал в его написание.

Nefertari: Journey to Eternity

Поддерживаемые VR-системы: Valve Index, HTC Vive

Язык: английский

Nefertari: Journey to Eternity – представляет собой детальную реконструкцию гробницы царицы Нефертари Меренмут – жены египетского фараона Рамсеса II. Кроме возможности побродить по самой гробнице и полюбоваться ее росписями, описывающими путь царицы в царство мёртвых, также можно узнать факты, о некоторых частях росписей самой гробницы, просканировав их с помощью контроллера.

VersaillesVR | the Palace is yours

Поддерживаемые VR-системы: Valve Index, HTC Vive, Oculus/Meta

Язык: английский, французский, китайский (упр.)

VersaillesVR the Palace is yours позволяет посетить один из самых известных дворцов мира – Версальский дворец и осмотреть множество картин, скульптур и других предметов искусства, находящихся в нем. Особенностью приложения является возможность осмотреть резиденцию французских королей, как при лучах солнца, так и при свете луны.

Одним из недостатков VR-музеев является то, что они недоступны для пользователей без знания английского языка.

Также кратко хотелось бы отметить следующие виртуальные музеи:

- Kokoda VR – музей военной хроники битвы за Кокоду во время Второй мировой войны;
- The Homestead и Notre-Dame de Paris: Journey Back in Time – эти музеи созданы для показа художественной галереи в Новой Зеландии и собора Парижской Богоматери, однако, они больше представляют собой технологическую демонстрацию графических возможностей виртуальной реальности;
- IL DIVINO: Michelangelo's Sistine Ceiling in VR – виртуальный опыт изучения потолка Сикстинской капеллы в Ватикане, расписанного великим Микеланджело;
- Art Plunge – пять высокодетализированных картин, в которые вы можете буквально войти.

Однако, не стоит забывать о VR-музеях, представленных в виде веб и мобильных приложений. Хотя они и не предоставляют такого впечатляющего опыта, как десктопные музеи виртуальной реальности, однако могут быть более доступны для большинства людей.[4]

Таким образом, VR-музеи, хоть и с некоторыми недостатками, являются замечательным времяпрепровождением, тем более в условиях пандемии. Они позволяют не только дополнить и улучшить восприятие музеиных коллекций, но и прикоснуться к культуре, истории без поездок в другие страны, насладиться культурным наследием человечества, делают возможным посмотреть на искусство с совершенно другой стороны в любое время и из любой точки мира. И возможно именно они пробудят интерес к реальным музеям.

Список литературы:

1. Г.А. Матт Искусство управлять музеем / Г.А. Матт – Москва : «Эксмо-Пресс», 2019. – 144 с. ISBN – 978-5-04-098980-5 – Текст: непосредственный.
2. Щербинин, Г. А. Онлайн-проекты музеев в период пандемии COVID-19 / Г. А. Щербинин. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2021. – № 32 (374). – С. 51-53. – Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/374/83523/> (дата обращения: 14.03.2022).
3. Виртуальная реальность в сфере культуры: человеко-ориентированный подход [Электронный ресурс] // Next.space. 2017. Режим доступа : <https://www.nextspace.work/news-virtual-reality-culture-hermitage/> (Дата обращения: 20.02.2022).
4. Топ 10 VR музеев, которые стоит посетить [Электронный ресурс] // VR-App. 2014. Режим доступа : <https://vr-app.ru/blog/vr-museum/> (Дата обращения: 20.02.2022).