



УДК 069.51

**APPLICATION OF INNOVATIVE TECHNOLOGIES IN MUSEUMS  
ПРИМЕНЕНИЕ ИННОВАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В МУЗЕЯХ****Zhandarbekova T.A. / Жандарбекова Т.А.***student / студент**Kazakh Leading Academy of Architecture and Civil Engineering, Almaty, Ryskulbekova, 28  
Казахская головная архитектурно-строительная академия, Алматы, Рыскулбекова, 28*

**Аннотация.** В работе рассматриваются инновационные технологии, примененные в музейных зданиях. В XXI веке зачастую информационные технологии применяются в различных отраслях. Огромное количество компаний применяют их в своих сферах деятельности порой даже на государственном уровне. В постоянной разработке находятся новейшие средства коммуникации. Также информационные технологии затронули разного рода музеи и выставочные комплексы. А как правило, внедрение информационных технологий в музейные выставочные комплексы способно повысить интерес к данному виду развлечения и привлечь поток новых посетителей.

**Ключевые слова:** музей, инновационные технологии, экспонат

На сегодняшний день большое количество людей используют информационные технологии в повседневной жизни. Сейчас любую нужную информацию мы можем получить на просторах интернета. Фильмы с 3D эффектами, которые мы смотрим на сегодня стали обыденным так как день за днем появляются разного рода интерактивные развлечения. Один из таких, например, Microsoft Kinect, его можно установить дома. Именно поэтому сейчас во многих музеях используются информационные технологии для привлечения больше посетителей.

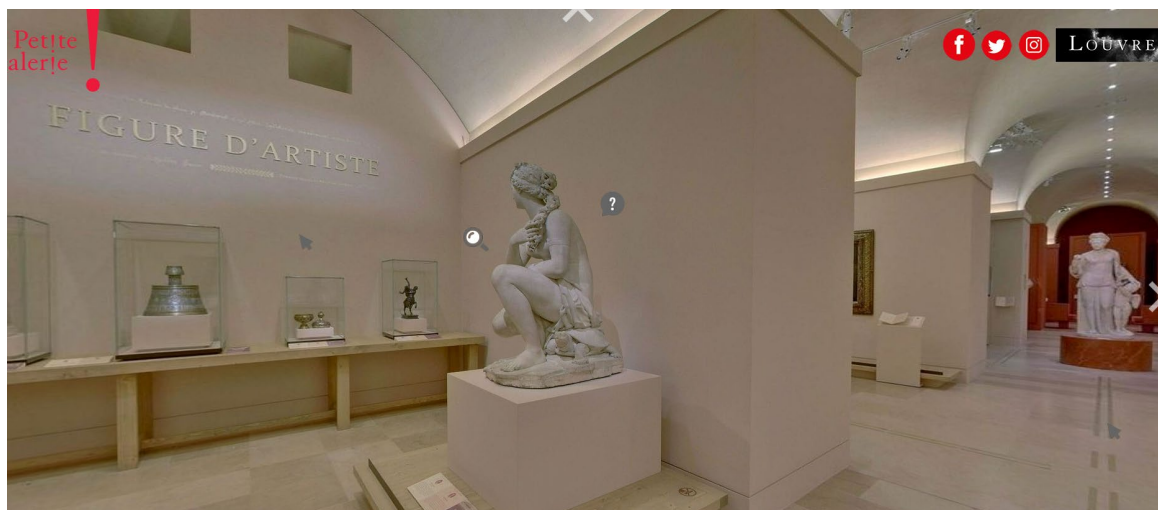
Сейчас веб-сайт является неотъемлемой частью в жизни любой компании, особенно в век информационной технологии, именно поэтому музеям необходим свой собственный сайт. Это своего рода обязательный пункт для привлечения и увеличения удобства посетителя. В веб-сайтах можно найти режим работы, цены на посещения экскурсий, расписание тех или иных выставок и контактные данные музея. Однако бывают целые музейные порталы, в которых можно приобрести электронные билеты, посмотреть интернет-магазин сувениров, а также провести виртуальный тур по экспозиционным залам. Подобные порталы имеются в крупнейших музеях мира как Лувр (рисунок 1), Эрмитаж и Кливлендский музей.

Персональные страницы веб-сайтов позволяют привлечь больше людей, заинтересовав предстоящими выставками, событиями и небольшим фотообзором. Такая активность музеев в социальных сетях позволяет лучше узнать интересы современной аудитории и помогает составить некий психологический портрет посетителей. На сегодня активно ведут свою социальную сеть мировые музеи Лувр, Государственный исторический музей, Эрмитаж и Британский музей.

Благодаря активным пользователям веб-сайтов можно собрать статистические материалы о частых поисковых запросах и найти самые популярные публикации. Здесь можно оставлять отзывы, комментарии о



выставках, благодаря которым новые посетители смогут узнать впечатления людей и более подробно изучить интересные выставки. Во многих музеях есть GPS навигация, с помощью которой осуществляется контроль перемещения посетителей по залу и видеокamеры, которые фиксируют эмоции людей на определенную экспозицию. На базе Дарвиновского музея в России (Москва) тестируется технология eyetracking (рисунок 2).



**Рисунок 1. Виртуальная экскурсия в музее Лувр.**

Источник: [<https://www.louvre.fr/en/online-tours>]



**Рисунок 2 - Исследование визуальной среды музея при помощи eyetracking технологии**

Источник: [<http://www.darwinmuseum.ru/blog/ajtreking-issledovaniya-v-darvinovskom-muzee/>]

Это технология позволяет отследить направление взгляда человека, благодаря которому можно грамотно и правильно разместить экспонаты.

В некоторых музеях для более удобного времяпровождения посетителей проводятся индивидуальные интерактивные экскурсии, которые состояются онлайн под заказ определенного посетителя.



Под предводительством Евросоюза проводится разработка технологии CHESH, которая позволяет генерировать маршруты «под заказ». На главной странице сайта электронный куратор предлагает список программ посещения самых известных музеев. После того как пользователи зарегистрировались нужно выбрать подходящий маршрут, редактировать его по собственному желанию, а затем нужно скачать интерактивный гид на телефон. С интерактивным гидом можно посетить музей по маршруту, который был построен самостоятельно и узнать только интересующую информацию. По такой технологии работают в музеях Греции и Франции.

Благодаря внедрению инновационных технологий можно увеличить эмоциональные впечатления посетителей музеев. Например, существуют интерактивные столы, которые не только дают информацию об экспонате, но и позволяют взаимодействовать с ним за счет своего динамического изображения. Как пример можно привести интерактивное пространство Gallery One Кливлендского музея. Здесь выполнена система Microsoft Kinect, которая помогает взрослым и детям более подробно познать разного рода произведения искусства и экспонатов. Веб-камеры, расположенные в залах, распознают движение и мимику человека. А также в виртуальной реальности в режиме реального времени камеры способны найти схожих персонажей разного рода произведений изобразительного искусства из коллекции выставочного музея.

В наше время представляется возможность, не выходя из дома, при наличии всего лишь интернет кабеля и ноутбука увидеть произведения искусств мирового уровня, которые хранятся в других музеях. Специально для этого во многих музеях создаются 3D копии экспонатов, которые размещаются на сайте. Есть сайты, с которых можно скачивать 3D модели, а после можно и распечатать на специальном 3D принтере. На сегодня один из больших подобных проектов реализует Смитсоновский музей вместе с Autodesk.

Существует проект под названием Google Art&Culture. На портале проекта были объединены ценные материалы лучших музейных собраний мира. В рамках проекта оцифровано множество экспонатов и сформирована система навигации. Экспонатов можно найти по имени автора, названию, технике исполнения, тематике и направлению искусства. Также здесь пользователям Google Art&Culture предлагаются около 60 музеев с виртуальными турами.

Дополненная реальность открывает новые возможности для технико-научных музеев. В Токио в футуристическом музее Мирайкан (рисунок 3) посетители могут «отправиться» в полет на орбиту Земли.

В Национальном музее Вашингтона с помощью приложения Skin and Bones скелеты животных могут «оживить» на наших глазах обретая кровь и плоть. А в Дарвиновском музее на экспозиции «Путешествие с животными» звери могут «выйти» к гостям из витрин.

### **Заключение и выводы.**

Бесспорно, внедрение инновационных технологий в музейное дело считается дорогим удовольствием, но оно того стоит. Благодаря таким технологиям посещение музеев стало еще более познавательным и развлекательным мероприятием ведь информация в виде «игры» намного лучше





усваивается. И благодаря различным нововведениям можно постоянно удерживать и современной аудитории к традиционным музейным экспозициям.



**Рисунок 3 - Экспозиции футуристического музея Мирайкан**

Источник: [<https://womanadvice.ru/muzey-miraykan>]

### **Литература:**

1. Российская музейная энциклопедия — [Электронный ресурс], код доступа: <http://www.museum.ru>

2. Гончарик, Н.Г. Цифровые мультимедийные технологии — смысловые средства передачи информационного содержания // Проблемы создания информационных технологий: сб. науч. тр. — 2012. — Вып. 21. — с. 74–76

3. Новости искусства — [Электронный ресурс], код доступа: <http://www.theartnewspaper.ru> 6. Ascreen — [Электронный ресурс], код доступа: <http://www.ascreen.ru>

4. Информационные технологии в культуре: курс лекций / Е.С. Толмачева, С.Л. Замковец, Ю.В. Виланский, Н.Л. Гончарова. — Минск: Современ. знания, 2010. — 264 с.



**Abstract.** *The paper considers innovative technologies used in museum buildings. In the XXI century, information technologies are often used in various industries. A huge number of companies use them in their fields of activity, sometimes even at the state level. The latest means of communication are constantly being developed. Information technologies also affected various museums and exhibition complexes. And as a rule, the introduction of information technologies in museum exhibition complexes can increase interest in this type of entertainment and attract a stream of new visitors.*

**Key words:** *museum, innovative technologies, exhibits*

Статья отправлена: 22.04.2021 г.

© Жандарбекова Т.А.