­САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет искусств

Направление 072500 «Дизайн»

Магистерская программа «Графический дизайн»

Новаченко Юлия Германовна

АВТОРЕФЕРАТ

ПРОБЛЕМА ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ ВИРТУАЛЬНОГО МУЗЕЯ:

ВИРТУАЛЬНЫЙ МУЗЕЙ ФАКУЛЬТЕТА ИСКУССТВ СПБГУ

Выпускная квалификационная работа

магистра дизайна

Научный руководитель:

член Союза дизайнеров, член Союза художников,

старший преподаватель,   
Минаева Т.И.

старший преподаватель, член ассоциаций Adobe Expert Professional, Microsoft Professional System Маховикова И. А.

Научный руководитель теоретической части:

доктор философских наук,

профессор кафедры дизайна

факультета искусств СПбГУ

Лола Г.Н.

Рецензент:

старший преподаватель кафедры информационных систем в искусстве и гуманитарных науках Факультета Искусств СПбГУ

Швембергер С.В.

Санкт-Петербург

2014

Настоящее исследование посвящено проблеме проектирования виртуального музея. В работе рассматривается феномен музея в культурном пространстве, его особенности и функции. Особое место занимает проблема виртуализации музея, связанная с развитием информационных технологий в обществе. Освещаются вопросы функционирования, структуры, стиля и образа виртуального музея.

Актуальность исследования

Виртуальные музеи расширяют сферу своей деятельности и влияние на культурные процессы. Проблема проектирования виртуальных музеев привлекает к себе интерес как со стороны культурологов и музеологов, так и дизайнеров-графиков.

В условиях стремительного развития процессов виртуализации и технических инноваций растет востребованность специалистов, способных объединить новые технологии и художественное видение. В отечественном искусствознании научные публикации, посвященные этой проблеме, крайне малочисленны. Таким образом, актуальность исследования связана с необходимостью рассмотреть философские, социально-психологические, технологические аспекты, связанные с феноменом виртуального музея.

Объектом исследования в данной работе стал музей в современном коммуникативном пространстве. Предметом исследования является виртуальное пространство музея.

Основная цель настоящей диссертации – исследование проблемы дизайн-проектирования виртуального музея.

Цель работы определила следующие задачи исследования:

1. исследовать проблему виртуализации музея в современной культуре;
2. сравнить функции и особенности музея в реальном и виртуальном культурных пространствах;
3. предоставить типологию музеев в виртуальном пространстве и проследить их взаимодействие;
4. определить специфику проектирования виртуального музея, акцентируя внимание на функционировании, структуре, проблемах каталогизации, обработки информации и подготовки материалов;
5. рассмотреть принципы построения стиля и образа виртуального музея, опираясь на собранные аналоги сайтов, виртуальных музеев, коллекций и баз данных;
6. разработать концепцию проекта.

Методика исследования включает в себя историко-культурологический и искусствоведческий методы. В работе также применяются формальный, стилистический и сравнительный анализ.

Теоретической базой исследования являются философские работы Беньямина В. «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости», Бердяева Н. «Человек и машина» и Бодрийяра Ж. «Система вещей».

Ранними работами, посвященными музейному делу, являются книги Томаса Гринвуда «Музеи и картинные галереи» (1888 г.) и Murray David «Museums. Their History and their Use» (1904). Огромным вкладом в изучение российских музеев стали произведения, написанные известными музееведами: Лысикова О.В. «Музеи мира: Учебное пособие к интегрированному курсу», Грицкевич В. П. «История музейного дела до конца XVIII века», Шмит Ф.И. «Музейное дело. Вопросы экспозиции», Л.М. Шляхтина «Основы музейного дела: теория и практика», Юренева Т.Ю. «Музееведение, Учебник для высшей школы», Е. Н. Мастеница «Феномен музея: опыт музеологической рефлексии» и Косторакова Г.Е. «Музееведение. Курс лекций». В них описывается история возникновения и деятельность крупнейших музеев страны. Для понимания функций музея в современном обществе немаловажны исследования Н.Ф. Фёдорова «Музей, его смысл и назначение», Камерона Д. Ф. «Музей – храм или форум», Калугина Т.П. «Художественный музей как феномен культуры» и Пшеничная C.B. «Музей как социокультурный феномен. Информационно-коммуникативная модель».

Среди работ, посвященных виртуализации, следует выделить работы Носова Н.А. «Манифест виртуалистики» и Карпицкого Н. «Онтология виртуальной реальности». Одним из наиболее полных исследований в отечественной литературе по виртуализации является монография Д. В. Иванова «Виртуализация общества», в которой рассматриваются основные характеристики виртуальной реальности. Отметим также публикации Дацюк С. «Виртуальная реальность», «Ноу-хау виртуальных технологий», «Теория Виртуальности» и «Три эссе о Сети», в которых кратко освещены некоторые аспекты виртуализации общества.

Тема виртуальных музеев находит своё отражение в публикациях российских авторов – Л.Я. Ноля «Информационные технологии в деятельности музея», Кононыхиной Н. «Музеи в Интернет и виртуальные музеи», Несговоровой Г.П. «Виртуальный музей – новая реальность», Т. П. Калугиной «Художественный музей как феномен культуры» и Дриккера А. С. «Виртуальный музей: от информационных технологий к новому качеству художественных решений». Виртуальные музеи являются объектом многочисленных исследований за рубежом. Например, Howard Besser «The Transformation of the Museum and the Way it's Perceived» и Malraux Andre «The Psychology of Art. Three Volumes – Museum Without Walls».

Во второй главе анализируются работы, посвященные особенностям, проектированию и эстетической составляющей виртуального музея: Калугина Т. П. «Художественный музей как феномен культуры», Несговорова Г.П. «Виртуальный музей – новая реальность», Дриккер А.С. «Виртуальный музей: от информационных решений к новому качеству художественных решений», Дукельский В.Ю. «Проектирование музейной экспозиции», Поляков Т. П. «Как делать музей?», Шлыкова О. В. «Культура мультимедиа» и Лебедев В. А. «Методология и практика электронных изданий по искусству».

Первая глава посвящена роли и функциям музея в современном культурном пространстве. Особое внимание уделено коммуникативной функции музея, которая дала импульс для перехода музея в виртуальную среду. Далее рассматриваются проблемы виртуализации музея в современной культуре, типология музеев в виртуальном пространстве и их взаимодействие с реальным музеем. Во второй главе затронута проблема проектирования виртуального музея. На основании собранных аналогов были рассмотрены принципы каталогизации, варианты структур и визуального оформления музея. В третьей главе отводится место для концепции проекта. Автор освещает вопросы структуры, дизайна и технической составляющей проекта Виртуального музея Факультета искусств СПбГУ.

Результаты исследования

1. Автор рассмотрел феномен музея в культуре и сравнил функции и особенности музея в реальном и виртуальном пространствах. Многофункциональность музеев оказывается уникальным качеством, позволяющим адаптироваться на очередном этапе общественного развития и быть востребованными, решать выдвигаемые временем задачи.
2. Исследована проблема виртуализации музея в современной культуре. В Интернете музеи создают новую модель, которая обеспечивает комфортное пространство для обмена знаниями, культурными достижениями, общения и передачи культурного опыта. Музеи должны стать частью этой живой среды, чтобы быть актуальными в меняющемся обществе.
3. На основе собранных материалов были определены основные типы сайтов на музейную тематику, существующих в пространстве Интернет: это виртуальные представительства традиционных музеев, виртуальные копии реальных музеев и собственно виртуальные музеи, которые присутствуют только в сети Интернет и не имеют «физического» здания для своих экспонатов. Разнообразие видов Интернет-ресурсов приводят к неоднозначности подходов к их типологии и определению понятия.
4. Выявлены особенности собственно виртуального музея, который является сложным формирующимся явлением, требующим разностороннего изучения, которое поможет понять взаимодействие музея и общества, места музея в современной культуре. Виртуальные музеи обеспечивает сохранение культурного наследия, формируют единое культурное пространство, развивают творческий потенциал населения и способствуют развитию новых культурных форм.
5. В связи с переходом музея в виртуальное пространство обозначена проблема доступности мирового культурного наследия для самых широких слоев населения и роли информационных технологий в решении этой проблемы. Виртуальные музеи реализуют свою социальную функцию, осуществляя бесплатный массовый доступ к культурным ценностям для всех социальных групп.
6. Исследована проблема грамотного проектирования виртуальных музеев, которая является особенно актуальной в современном Интернет пространстве. Виртуальный музей должен создаваться как целостный концептуальный коммуникативный продукт. Действительно качественные проекты в виртуальном пространстве крайне малочисленны из-за отсутствия, в первую очередь соответствующих специалистов – профессионалов разных областей, способных реализовать и воплотить в жизнь такие проекты.
7. Исследование позволило разработать концепцию проекта Виртуального музея Факультета искусств СПбГУ. Проект виртуального музея должен отвечать требованиям как внешним – оригинальность, неповторимость и органичность облика, так и внутренним – функциональность, качественное наполнение экспозиций и атрибутирование экспонатов. Виртуальный музей Факультета искусств – это не просто хранилище художественных работ, а самостоятельное произведение искусства, которое становится таким же объектом показа, как и хранящиеся в нем коллекции. Виртуальный музей способен участвовать в приобщении зрителя к процессу культурного развития и может достойно представлять Санкт-Петербургский Государственный Университет в системе ВУЗов мира.

Сегодня благодаря развитию Интернета происходит вовлечение в мультимедийную среду огромного числа пользователей, что позволяет жанру «виртуальный музей» быть всегда актуальным, обращаться к самым острым проблемам и использовать наиболее современные технические способы обращения с информацией и коммуникации со зрителем.