Н. В. Авдей
(Вилейка)

Информационные технологии в истории музейного дела

История музейного дела в Беларуси своими корнями уходит в века. Основу музейного дела тех времен составляет частное коллекционирование. Первыми собирателями двигало чувство престижа, стремление закрепить свое могущество и положение. По причине своего геополитического положения Беларусь оказалась под влиянием государств с музейными традициями. Одной из первых наиболее значимых была коллекция Радзивиллов в Несвиже. Основу ее составляли семейные реликвии (архивы, художественные произведения, рыцарские доспехи, библиотека, оружие, нумизматические и геральдические знаки и др.). Именно Радзивиллы сделали первый шаг в коллекционировании на территории Беларуси, но данные коллекции были закрыты для публики. Вторым по количеству и значимости коллекций был сбор Сапег. Основателем его был Лев Сапега, канцлер Великого Княжества Литовского, гетман и воевода. Сапежский сбор формировался в Ружанах, достиг своей популярности в XVII в., объединял множество разных коллекций и галерею, библиотеку, архив, предметы археологии. В XVIII в. коллекции Хребтовичей, Тызенгаузов имели элементы музейного характера. Во второй половине XVIII в. были созданы музеи при учебных заведениях и Полоцкой езуитской коллегии.

В XIX в. в Логойске при поддержке Пия Тышкевича его сыновья Константин и Евстафий организовали в 1842 г. местный музей, где разместили материалы краеведческого характера. Среди них – множество находок археологических раскопок. Рядом с местными находками размещались предметы из Рима, Флоренции, Неаполя. Логойский музей древностей был открыт для широкой публики. Значимость музея оценили в свое время такие известные личности, как Ю. Крошевский, Тызенгауз и др. Адам Киркор в свое время очень высоко оценил экспозицию музея и одного из его создателей – Константина Тышкевича. Классическим описанием экспозиции Логойского музея древностей для многих исследователей, занимавшихся его изучением, считается описание этнографа П. М. Шпилевского, посетившего Логойскую усадьбу Тышкевичей в 50-е гг. XIX в.: «…В настоящее время книг считается до 3000

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ

томов избранных сочинений, больше на польском и французском языках, из которых около 500 древних, и несколько рукописей, автографов и грамот. Медалей и монет хранится 1140 штук, большею частью относящихся к польской истории. Из предметов редкостей в архиве заслуживают внимания: церковный крест времен Сигизмунда I, два старых меча с позолоченными изображениями Стефана Батория, знамя, отнятое у шведов Стефаном Чернецким, и шпага (сабля) Петра Великого. Из предметов искусств и художеств замечательны 200 картин итальянской живописи, частью копий, частью оригинальных произведений Рима, Флоренции и Неаполя, 48 копий барельефов греческого Пантеона, несколько медалей с грудными изображениями и бюсты – работы известного любителя-скульптора, новогрудского помещика Рафаила Слизеня, 220 гравированных медных блях литовской работы XVII в., составляющих важный материал для изучения истории гравирования в Древней Литве, наконец, собрание древних этрусских ваз из числа найденных в Помпее и Геркуланоме...» [4, с. 174].

Мощный прорыв в сфере технологий привел к тому, что в последнее десятилетие наблюдается широкое распространение компьютерных технологий во всех сферах жизни общества. Вторую половину XX в. можно назвать «веком компьютеров». Компьютер все более начинает проникать в такую, казалось бы, некомпьютерную сферу, как музейное дело. Впервые компьютер был применен для автоматизированной каталогизации музейных коллекций в 1963 г. в США специалистами музея национальной истории.

В настоящее время информационные технологии широко используются во всех сферах музейной деятельности – учетно-фондовой, научной, экспозиционно-выставочной, издательской. Для популяризации музейных фондов создан Государственный каталог Музейного фонда Республики Беларусь. Ведется активная работа по пополнению его экспонатами.

Зал любого музея не в состоянии вместить и представить все аспекты демонстрируемых экспонатов. Все, что мы видим в зале, хочется изучить подробней, узнать интересные факты, рассмотреть со всех сторон, заглянуть внутрь и даже унести с собой. На помощь современным посетителям приходят мультимедийные технологии, которые с легкостью открывают доступ в виртуальный мир

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ

познания. Новые технологии позволяют создавать виртуальные панорамы или виртуальные экскурсии по музею или выставке, моделировать новые экспозиции и воссоздавать утраченное. Помимо обычной экскурсии по залам виртуального музея или выставки, посетителю предоставляется возможность остановиться, приблизить любой экспонат (картину, скульптуру, предмет народного творчества и т.п.) и даже повращать его вокруг оси с целью более подробного ознакомления с деталями.

Виртуальные экскурсии – это верный способ заинтересовать людей и показать им все богатство коллекции. И, несомненно, это отличный способ помочь людям, не имеющим по каким-то причинам возможности побывать в музее, узнать все, что им необходимо, пройтись по залам музея.

Мультимедийные технологии открывают новые возможности не только для посетителей музеев, но и для музейных работников. Перевод в цифровой вид экспонатов, как выставленных в зале, так и располагающихся в фондах, дает возможность тщательного их изучения и описания. Для решения этой задачи уже существует много способов. Одни из самых популярных – создание электронных изданий на компакт-дисках и электронных баз данных в Интернете. Их преимущества над книжными изданиями очевидны – это и неограниченность текстового и иллюстративного материала, и подача информации на нескольких языках, разнообразная и высокоскоростная система поиска, моделирование процессов старения или движения, изменения времени и погодных условий, технологии виртуальной реальности.

Каждый посетитель музея сталкивается с проблемой сложности ориентации и поиска экспонатов в многочисленных залах музеев, с невозможностью получить полную информацию об интересующем его музейном объекте. Информационно-справочные мультимедиа системы на базе сенсорных инфокиосков позволяют обеспечить многочисленные варианты обслуживания посетителей. В кассах музея инфокиоск даст информацию о самом музее и времени его работы, о текущих и будущих выставках, поможет выбрать экспозицию, ответит на самые распространенные вопросы. Установленные в холле и залах музея инфокиоски могут предоставлять как общую информацию об экспозиции, так и подробную о каждом экспонате, о местонахождении того или иного экспоната или посетителя в залах, позволят составить

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ

индивидуальную программу посещения и распечатать план расположения залов музея или схему маршрута.

В наше время бурного развития информационных технологий музеям очень важно занять активную позицию в области внедрения цифровых систем предоставления информации посетителям. Новейшие технические средства позволят значительно расширить возможности экспозиции в показе экспоната, в предоставлении дополнительной текстовой и графической информации по предмету или эпохе, показать отсутствующие экспонаты, организовать виртуальные выставки и создать виртуальные музеи.

1. Лебедев, А. В. Музей будущего: информационный менеджмент / А. В. Лебедев. – М. : Прогресс – Традиция, 2001. – 315 с.

2. Никишин, Н. А. Музей и новые технологии: на пути к музею XXI века / Н. А. Никишин. – М. : Прогресс – Традиция, 1999. – 216 с.

3. Ноль, Л. Я. Компьютерные технологии в музее / Л. Я. Ноль. – М.: Российский ин-т переподгот. работников культуры, искусств, туризма, 1999. – 114 с.

4. Шпилевский, П. М. Путешествие по Полесью и белорусскому краю / П. М. Шпилевский. – Минск : Беларусь, 2004. – 251 с.: ил.

5. Интернет-портал Государственного каталога музейного фонда Республики Беларусь [Электронный ресурс] / Государственный каталог музейного фонда Республики Беларусь. – Режим доступа: http://www. dkmf.by. – Дата доступа: 20.06.2012.

6. Интернет-портал Логойского краеведческого музея [Электронный ресурс] / Логойский краеведческий музей. – Режим доступа: http:// www.museum.logoysk.info. – Дата доступа: 21.06.2012.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ