

Колодяжная Вероника Дмитриевна

Kolodyazhnaya Veronika Dmitrievna

аспирант кафедры музеологии и культурного наследия
Санкт-Петербургского государственного института
культуры

PhD applicant,
Museum Study and Cultural Heritage Department,
Saint-Petersburg State Institute of Culture

ВИРТУАЛИЗАЦИЯ МУЗЕЯ ЛИТЕРАТУРНОГО ГЕРОЯ: ЗА И ПРОТИВ

VIRTUAL MUSEUM OF THE LITERARY CHARACTER: PROS AND CONS

Аннотация:

Статья посвящена актуальной проблеме музейной практики, связанной с трансформацией представления о сущности музейного экспоната в эпоху распространения высоких технологий и сети Интернет. Раскрываются понятия «виртуальность» и «виртуализация», прослеживаются изменения в их содержании. Рассматривается феномен музея литературного героя как одного из современных видов литературных музеев. Основное внимание акцентируется на проблеме целесообразности создания музея литературного героя в виртуальном пространстве, продолжительности и смысла его существования. Выделяются и описываются положительные и отрицательные стороны процесса виртуализации музея. Представлена авторская классификация музеев литературных героев, произведен анализ представленности их в виртуальной среде. Сделан вывод о необходимости активно продвигать действующие виртуальные представительства музеев в сети Интернет и создавать новые, полностью виртуальные музеи литературных героев.

Ключевые слова:

музей, виртуальность, виртуализация, виртуальный музей, музей литературного героя, литературный герой, дополненная реальность.

Summary:

The article is devoted to the relevant issue of museum practices associated with transforming the idea about the essence of a museum exhibit in the era of the highly spread technologies and the Internet. The paper analyzes the concepts of "virtuality" and "virtualization", examines their changes to this day. The article discusses the phenomenon of the literary character museum as one of the modern types of literary museums. The author focuses on the problem of expediency of creating a literary character museum in virtual space, the duration and meaning of its existence. The study identifies and describes the positive and negative aspects of the virtualization process of the museum. Based on the original classification of the literary character museums and the analysis of their representation in virtual environment, the author concluded that virtual representations of museums should be actively promoted on the Internet. It is necessary to create new fully virtual museums of literary characters as well.

Keywords:

museum, virtuality, virtualization, virtual museum, literary character museum, literary character, augmented reality.

Отношения между реальностью, которая окружает человека, и той, которая может существовать над ней, быть второй реальностью, рассматривались мыслителями разных эпох. Понимание виртуальности (в переводе с лат. 'потенциальный', 'мнимый', 'воображаемый') прошло несколько этапов. По мнению Д.А. Панковой и В.В. Трофимова, в разные этапы виртуальность понималась:

- как «надреальность» – в византийской философии (Исаак Сирийский, Василий Великий);
- абсолютная сила – Бог – схоластическая концепция эпохи Возрождения (трактаты Фомы Аквинского, Никколо Макиавелли);
- реальное в идеальном – философия Нового времени (И. Кант, Г. Гегель);
- собирательное качество высшего уровня развития явления – постклассическая наука (С.С. Хоружий);
- в гносеологическом аспекте постнеклассической философии (Ж. Деррида, Ж. Бодрийяр, Ж.-Ф. Лиотар) – как способ осмысления реальности, познания окружающего мира, в онтологическом аспекте – как искусственно сотворенное, замененное настоящее в киберпространстве [1, с. 28].

С развитием информационных технологий и распространением сети Интернет виртуализация, под которой будем понимать «...любое замещение реальности ее симуляцией или образом, не обязательно с помощью компьютерной техники, но непременно с применением логики виртуальной реальности» [2, с. 18], проникла во все сферы деятельности человека: в культуру, искусство, психологию, экономику, медицину и т. д. Поддержание и стимулирование современным обществом высокого темпа развития культурных институтов потребовали от них включения в свою деятельность виртуальных технологий, позволяющих быть «вне» и «внутри» процесса, явления, одновременно расширяя и углубляя его. Виртуализация как всепроникающий процесс оказала большое влияние и на музеи, прежде в понимании ими необходимости позиционирования, трансляции себя дополнительно в виртуальном пространстве.

Виртуальный мир, как и реальный, постоянно развивается, наполняется новыми составляющими. Расширение границ новой реальности влечет за собой увеличение ее свойств и качеств,

которые становятся привлекательными для реальных культурных институтов. В первую очередь это отсутствие вещественности, телесности, иначе – нематериальность виртуального мира. Музей «говорит» с посетителем через экспозицию, в которой представлены музейные предметы, а они в свою очередь передают код эпохи, векторы развития культуры, дух времени. Современная культура, стремящаяся совместить результаты глубокого изучения культурного наследия с интерактивностью их представления, подчеркивает необходимость виртуальной платформы для расширения экспозиционных возможностей, границ показа музейных предметов как в количественном, так и в качественном отношении [3].

Виртуальный мир текстуален, так же как и реальный. Другими словами, процесс коммуникации происходит по тем же принципам, что и в реальности, но имеет ряд особенностей. Виртуальное пространство заполнено людьми и порожденными ими текстами, так же как реальный мир – мир музея. Экспозиция предстает как текст, который можно читать снова и снова, рассматривая его с разных позиций, открывая новые грани уже увиденного и прочувствованного. Различие реальной и виртуальной коммуникации состоит в том, что в виртуальном мире мы не можем «читать» человека по дополнительным параметрам (мимике, жестам, позе), нам доступен только текст, которым он с нами обменивается или делится, в то время как в реальности эти подсказки присутствуют.

Рассматривая характеристики виртуального мира, следует упомянуть и его мифологичность: находясь в нем, человек не чувствует границ, живет только здесь и сейчас, «не имея прошлого и будущего» [4, с. 12]. Общение с компьютерами, их одушевление привнесло в мир идею человека-творца. Возможность создавать свой мир в ином времени, пространстве сделала компьютер мифологическим явлением, а технические средства позволили материализовать мифологическую реальность, уже давно существовавшую в культуре [5, с. 163].

Вне своего реального тела, вне проблем реального мира виртуальный человек может создать все что угодно: виртуальный мир дает неограниченные ресурсы для проявления себя, своего творческого потенциала. Одним из результатов творческой деятельности человека, а в некоторых случаях – группы людей стал феномен современной культуры под названием «виртуальный музей». Сам термин «виртуальный музей» появился примерно 15 лет назад, когда впервые были запущены проекты с таким названием [6]. Несмотря на это, вплоть до сегодняшнего дня существует путаница в терминах «музейный сайт» и «виртуальный музей». Под «виртуальным музеем» понимают и набор изображений с пояснительными текстами в сети Интернет [7, с. 12], и представительства (официальные сайты) реально существующих музеев [8, с. 16], и многое другое [9, с. 165].

В настоящем исследовании под «виртуальным музеем» понимается сайт, созданный по законам музейного проектирования. Законами музейного проектирования вслед за А.В. Лебедевым называем особую технологию создания экспозиции: наличие научной, архитектурно-художественной концепций (применительно к интернету последнюю точнее было бы назвать концепцией дизайна) и связующего их экспозиционного сценария [10, с. 82]. Примером виртуального музея в нашем понимании можно считать Виртуальный музей русского примитива [11], который был создан и реализован в виртуальном пространстве по определенной концепции, с разработанным индивидуальным компьютерным дизайном, с представлением себя как полноценного музея с экспозицией, каталогом и списком сотрудников (пусть и предполагаемых).

Вслед за художественными виртуальными музеями в сети Интернет начали появляться и другие типы виртуальных музеев, в частности литературные. Группа литературных музеев сегодня одна из самых многочисленных, быстроразвивающихся и активных профильных групп музеев России. В нашей стране во все времена с особым трепетом и вниманием относились к сохранению мест жизни писателей и поэтов, поддержанию интереса к их творчеству. Неугасающий интерес к художественному литературному произведению и в современную компьютеризированную эпоху привел к появлению нового типа литературного музея – музея литературного героя, призванного донести уникальность каждого человека, показав это на примере литературного героя, которому посвящен музей. Причины возникновения музеев данного типа можно связать с тем, что с течением времени любовь к литературному герою становится столь велика, что ей необходимо некое пространство, где она могла бы жить самостоятельно. Таким местом становится музей, который бережно хранит все составляющие этой любви (музейный предмет выступает как напоминание о любимом герое, определенной стороне его характера, жизни и т. д.) [12, с. 6]. Первый музей литературного героя открылся в Швейцарии в 1966 г., в небольшом городке Бюрглене, где, как гласит легенда, родился и жил национальный герой Вильгельм Телль, которому и посвящен музей.

Нами было изучено более 50 музеев литературных героев, произведена классификация данного вида музеев по 9 принципам:

- географический (российский или зарубежный);
- статус музея (государственный, частный или учреждение музейного типа), хронологический принцип (созданный ранее 1990 г., в период с 1990 по 2000 г., с 2001 по 2007 г., с 2008 по 2013 г.);

- структурное расположение (автономный, в составе литературного музея, при библиотеке);
- принцип создания экспозиции («мемориальный» музей, музей как аттракцион, музей как иллюстрация к книге, музей как комментарий);
- количественный (по количеству музеев, посвященных одному герою: многочисленные, малочисленные, уникальные);
- кому посвящен музей (литературному произведению или герою);
- разнообразие форм работы с посетителем (традиционные, современные формы);
- место расположения музея (реальность или виртуальный мир).

В контексте работы рассмотрим музеи литературных героев наиболее детально с точки зрения их географического (российский или зарубежный) и реального (реальный или виртуальный мир) расположения, а также их статуса (государственный, частный или учреждение музейного типа). Следует подчеркнуть, что выбор этих принципов обусловлен поиском достоинств и недостатков процесса виртуализации музея литературного героя.

Автор провел исследование 16 российских и 11 зарубежных государственных музеев литературных героев и литературных произведений, а также 10 российских и 8 зарубежных частных музеев литературных героев и литературных произведений. Из 16 российских государственных музеев литературных героев и литературных произведений только у 5 есть собственные виртуальные представительства (30 %), т. е. официальные интернет-сайты, в то время как из 10 российских частных музеев литературных героев и литературных произведений у 7 есть официальные сайты (70 %). Таким образом, количество государственных музеев литературных героев и литературных произведений в России преобладает над частными музеями данного профиля, однако частные музеи активнее представляют себя в виртуальном пространстве. Следовательно, на первый план выступает проблема практически полного отсутствия собственных интернет-ресурсов у российских государственных музеев литературных героев. По мнению автора, это связано прежде всего с тем, что к музеям литературных героев и литературных произведений мы также отнесли и экспозиции литературно-мемориальных, краеведческих музеев, музеев-заповедников, которые посвящены литературным героям. Из этого следует, что на официальном сайте музея данная экспозиция может быть обозначена либо ей может быть посвящена страница, но в рассматриваемом аспекте сайт в целом ей не посвящен.

Подчеркнем, что у первого в России государственного музея литературного героя – музея «Дом станционного смотрителя» – до сих пор нет официального сайта [13]. Контраст данному примеру составляет виртуальный тур по государственному Музею сатиры и юмора имени Остапа Бендера в городе Козьмодемьянске [14]. Несмотря на то что официального сайта этот музей не имеет, виртуальная прогулка по его залам доступна любому интернет-пользователю.

Немаловажную роль играет тот факт, что из 7 российских частных музеев литературного героя и литературного произведения у 2 музеев доступ к официальному сайту ограничен или закрыт. Таким образом, существенную роль в поддержании интереса к данному виду музеев играет их доступность, открытость интернет-пользователям. Следует подчеркнуть, что на территории Российской Федерации автором не найден музей литературного героя, существующий только в виртуальном пространстве, что говорит о представлении в сознании российских музейных сотрудников музея в первую очередь как собрания подлинных предметов.

По результатам собранных материалов из 11 зарубежных государственных музеев литературных героев и литературных произведений у 5 есть официальные сайты (40 %), в то время как из 8 частных зарубежных музеев данного типа только у 4 есть виртуальные представительства (50 %). Таким образом, делаем вывод, что данная группа музеев за рубежом представлена в меньшем как реальном, так и виртуальном количестве. С точки зрения сочетания реальности и виртуальности любопытен музей «Хижина дяди Тома» в Канаде (Дрезден, Онтарио) [15]. Экспозиция самого музея посвящена и реальному, и вымышленному дяде Тому (что само по себе удивительно). Более того, действие романа Г. Бичер-Стоу «Хижина дяди Тома» происходит в США, а музей литературного героя находится в Канаде, так как именно сюда бежал прототип главного героя.

Один из самых известных литературных героев – Шерлок Холмс – и частный музей, посвященный ему, в Лондоне, несмотря на невероятную популярность литературного героя в мире, имеют достаточно скудное виртуальное представительство [16], что приводит в замешательство не только интернет-пользователей, но и посетителей реального музея этого литературного героя. На момент изучения виртуальных сайтов зарубежных музеев была выявлена особенность, возможно связанная с платформами, на которых установлены данные сайты: каждый второй из них не открывается пользователю. В связи с этим на первый план выступает проблема не только малого количества виртуальных представительств реальных музеев литературных героев, но и отсутствия своевременной технической поддержки уже существующих.

Из изученных автором зарубежных музеев литературных героев и литературных произведений наиболее полноценным как в реальности, так и в виртуальном мире представляется Музей

невинности (Стамбул, Турция), созданный по одноименному роману Орхана Памука. По словам О. Памука, музей и роман – попытка создать литературу, введенную в план реальности [17]. Виртуальный Музей невинности максимально подробно, но не досконально точно передает настроение реального музея, демонстрирует некоторые представленные в нем предметы, а главное – вызывает желание посетить сам музей [18].

Появление и активное распространение виртуальных музеев литературных героев ставят перед исследователем вопрос о целесообразности создания данного типа музея в виртуальном пространстве, о продолжительности и смысле его существования. Принимая во внимание широкое распространение интернета, нужно сделать акцент на преимуществах виртуальных музеев перед реальными. Так, виртуальный музей предоставляет бесплатный массовый доступ к своим коллекциям, в то время как реальный музей из-за высокой стоимости входных билетов или ограниченного времени посещения может быть недоступным для определенной категории посетителей. Виртуальные музеи представляются положительным явлением также с точки зрения доступности большому числу посетителей, которые по разным причинам не могут посетить реальный музей (люди с ограниченными возможностями). Однако виртуальный музей пока еще не обладает теми рычагами воздействия на посетителя, какие присущи реальному музею. Прежде всего это подлинность самих музейных предметов, атмосфера музея (запахи, шорохи), само посещение музея как акт приобщения человека к прекрасному и таинственному прошлому.

Таким образом, виртуальный музей размывает идею самого музея как культурной формы, исторически выработанной человечеством для сохранения, актуализации и трансляции последующим поколениям наиболее ценной части культурного и природного наследия [19, с. 55]. Компьютерные технологии, благодаря которым существует виртуальный музей, предоставляют возможность неограниченного наполнения предмета все новыми и новыми смыслами, создания большего числа разнообразных экспозиций с целью наиболее точного и полного представления исследуемого. Таким реальным качественным объемом информации и многомерностью виртуальные музеи привлекают новых посетителей (интернет-пользователей), знакомя их не только с прошлым объекта или явления, но и с его жизнью в настоящем времени, т. е. рядом с нами. Тем не менее в области понимания знака виртуальные музеи пока уступают традиционным, так как для наделения объекта значением большинству людей необходимо визуальное или аудиальное взаимодействие со знаком.

Другая, не менее важная сторона рассмотрения положительных и отрицательных характеристик виртуальных музеев – экономическая составляющая. При обращении к современным компьютерным технологиям, которые позволяют создать и наполнить содержимым виртуальную страницу менее чем за один час, ответ на вопрос об экономической выгоде виртуального музея перед реальным становится очевидным. Кроме того, выгодную с экономической точки зрения модель музея поддерживает не только относительно низкая стоимость на этапе создания проекта, но и менее затратная, чем у реального музея, дальнейшая жизнь виртуального музея [20, с. 621].

Особым моментом в сравнении двух видов музеев становится контроль их деятельности. Реальные музеи контролируются вышестоящими организациями, в то время как виртуальные музеи ограничиваются лишь цензурой. Открытость виртуального музея также ставится под сомнение хотя бы тем, что в большинстве случаев пользователь не знаком с создателями этого музея, его сотрудниками.

Таким образом, при первом приближении к рассмотрению положительных и отрицательных сторон существования виртуальных музеев приходим к выводу, что этот культурный феномен имеет право на жизнь и обладает достаточным количеством оснований быть объектом оценки и изучения.

Однако при сопоставлении виртуальных и реальных музеев литературных героев получается обратная ситуация: отрицательных моментов у виртуального музея больше, чем у реального. Прежде всего это касается выбора литературного героя, которому посвящен музей. При создании реального музея проводятся тщательные исследования возможного существования реального прототипа этого героя, в то время как создатель виртуального музея литературного героя подчас выбирает стереотипный литературный образ или полагается на мимолетную славу того или иного персонажа, тем самым подвергая сомнению целесообразность создания такого музея, пусть даже и в виртуальном пространстве. Виртуальные музеи привлекают к себе и завоевывают внимание приятным общением, теплом и надеждой на долгую дружбу – посетитель чувствует это в беседах на узкие темы, касающиеся героя этого музея, в приглашении попробовать себя в качестве музейного сотрудника и многом другом. Таким образом, стоит принимать во внимание все более развивающуюся технологичность музеев, а значит, в ближайшее время придется задуматься о границах передачи информации о музейном предмете. Наиболее выигрышной, по нашему мнению, является возможность виртуального музея быть учебной или тренировочной площадкой в образовательном процессе: например, в виртуальном музее можно пройти квест или выполнить тестовые задания по литературному произведению.

Несмотря на отсутствие четких определений понятий «виртуальная реальность», «виртуальный музей» и «музей литературного героя», распространение виртуальных музеев и исследовательский интерес к этому феномену позволяют предположить дальнейший рост данного типа музеев как в количественном, так и в качественном отношении. Виртуальные музеи литературных героев активно развиваются и в реальном, и в виртуальном пространстве, конкурируя с виртуальными музеями живописи, техники, футбольных команд и т. д., что говорит о широком интересе к литературному творчеству. Одним из перспективных направлений развития музеев литературного героя видим создание ими не только своих официальных виртуальных страниц, но и полноценных виртуальных музеев, существующих полностью в виртуальном пространстве.

Ссылки:

1. Панкова Д.А., Трофимов В.В. Категориальный анализ термина «виртуальность» // Информационные технологии в экономике, управлении и образовании : сб. науч. тр. СПб., 2010. С. 27–38.
2. Рукмонойникова В.П. «Виртуальный» фольклор: за и против : монография. Йошкар-Ола, 2004. 128 с.
3. Bounia A., Myrivili E. Beyond the “Virtual”: Intangible Museographies and Collaborative Museum Experiences // *Uncertain Spaces: Virtual Configurations in Contemporary Art and Museums* / eds.: H. Barranha, S. Martins. Lisboa, 2015. P. 15–22.
4. Лещенко А.Г. Эволюция и революция в мире «виртуальных музеев» // *Музей*. 2011. № 7. С. 12–15.
5. Несговорова Г.П. Обзор виртуальных музеев в сети Интернет // *Методы и инструменты оптимизации и конструирования программ*. Новосибирск, 2005. С. 161–172.
6. Виртуальный музей русского примитива [Электронный ресурс]. URL: <http://www.museum.ru/primitiv/> (дата обращения: 12.07.2017).
7. Лещенко А.Г. Указ. соч. С. 12.
8. Мишуровская О.С. Музей будущего: семиотический аспект : автореф. дис. ... канд. культурологии. СПб., 2012. С. 16.
9. Несговорова Г.П. Указ. соч. С. 165.
10. Лебедев А.В. Виртуализация музея или новая предметность? // *Музейное проектирование*. М., 2009. С. 77–98.
11. Виртуальный музей русского примитива.
12. Щербаклова А. От Самсона Вырина до Чебурашки: музеи книг и литературных героев // *Музей*. 2009. № 12. С. 4–15.
13. Музей «Дом станционного зрителя» [Электронный ресурс]. URL: <http://www.museum.ru/M249> (дата обращения: 10.07.2017).
14. Музей сатиры и юмора им. Остапа Бендера [Электронный ресурс]. URL: <http://www.kmkmuzey.ru/VirtualTour/actors.html> (дата обращения: 10.07.2017).
15. Uncle Tom's Cabin Historic Site [Электронный ресурс]. URL: <http://www.heritagetrust.on.ca/en/index.php/properties/uncle-toms-cabin> (дата обращения: 10.07.2017).
16. The Sherlock Holmes Museum [Электронный ресурс]. URL: <http://www.sherlock-holmes.co.uk/> (дата обращения: 13.07.2017).
17. Материалы Первого форума литературных музеев [Электронный ресурс]. М., 2013. URL: <http://miscp.ru/assets/docs/flm-materials.pdf> (дата обращения: 11.07.2017).
18. The Museum of Innocence [Электронный ресурс]. URL: <http://en.masumiyetmuzesi.org> (дата обращения: 14.07.2017).
19. Словарь актуальных музейных терминов / М.Е. Каулен [и др.] // *Музей*. 2009. № 5. С. 47–68.
20. Шамликашвили В.А. Виртуальный туризм и виртуальное пространство музея: взаимосвязь явлений // *Креативная экономика*. 2015. Т. 9, № 5. С. 617–628. <https://doi.org/10.18334/ce.9.5.270>.

References:

- Bounia, A, Myrivili, E, Barranha, H & Martins, S (eds.) 2015, 'Beyond the “Virtual”: Intangible Museographies and Collaborative Museum Experiences', *Uncertain Spaces: Virtual Configurations in Contemporary Art and Museums*, Lisboa, pp. 15–22, (in Russian).
- First Forum of Literary Museums proceedings* 2013, Moscow, viewed 11 July 2017, <<http://miscp.ru/assets/docs/flm-materials.pdf>>, (in Russian).
- Kaulen, ME (et al.) 2009, 'Dictionary of current museum terms', *Muzey*, no. 5, pp. 47-68, (in Russian).
- Lebedev, AV 2009, 'Virtualization of the museum or new objectivity?', *Muzeynoye proyektirovaniye*, Moscow, pp. 77-98, (in Russian).
- Leshchenko, AG 2011, 'Evolution and revolution in the world of “virtual museums”', *Muzey*, no. 7, pp. 12-15, (in Russian).
- Mishurovskaya, OS 2012, *Museum of the future: semiotic aspect, PhD thesis abstract*, St. Petersburg, p. 16, (in Russian).
- Museum of Satire and Humor of Ostap Bender* 2017, viewed 10 July 2017, <<http://www.kmkmuzey.ru/VirtualTour/actors.html>>, (in Russian).
- Nesgovorova, GP 2005, 'The review of virtual museums on the Internet', *Metody i instrumenty optimizatsii i konstruirovaniya program*, Novosibirsk, pp. 161-172, (in Russian).
- Pankova, DA & Trofimov, VV 2010, 'Categorical analysis of the term “virtuality”', *Informatsionnyye tekhnologii v ekonomike, upravlenii i obrazovanii: sb. nauch. tr.*, St. Petersburg, pp. 27-38, (in Russian).
- Rukomoynikova, VP 2004, “Virtual” folklore: pros and cons, monograph. Yoshkar-Ola, 128 p., (in Russian).
- Shamlikashvili, VA 2015, 'Virtual tourism and virtual museum space: the relationship between two phenomena', *Creative Economy*, vol. 9, no. 5, pp. 617-628. <https://doi.org/10.18334/ce.9.5.270>.
- Shcherbakova, A 2009, 'From Samson Vyryin to Cheburashka: museums of books and literary characters', *Muzey*, no. 12, pp. 4-15, (in Russian).
- The Museum of Innocence* 2017, viewed 14 July 2017, <<http://en.masumiyetmuzesi.org>>.
- The Sherlock Holmes Museum* 2017, viewed 13 July 2017, <<http://www.sherlock-holmes.co.uk/>>.
- The Stationmaster's House Museum* 2017, viewed 10 July 2017, <<http://www.museum.ru/M249>>, (in Russian).
- Uncle Tom's Cabin Historic Site* 2017, viewed 10 July 2017, <<http://www.heritagetrust.on.ca/en/index.php/properties/uncle-toms-cabin>>.
- Virtual Museum of Russian Primitive* 2017, viewed 12 July 2017, <<http://www.museum.ru/primitiv/>>, (in Russian).