

Максимова Татьяна Евгеньевна

ВИРТУАЛЬНЫЕ МУЗЕИ VS ТРАДИЦИОННЫЕ МУЗЕИ: ПЕРСПЕКТИВЫ СОТРУДНИЧЕСТВА

Статья посвящена современному феномену культуры - виртуальным музеям, представляющим собой продукты компьютерной индустрии. Изложены основные характеристики виртуальных музеев, отличающие их от традиционных музеев. Отмечается, что виртуальные музеи обладают значительным познавательным, созидательным, экономическим, педагогическим, консолидирующим потенциалом. Внимание акцентировано на доводах оппонентов, которые во многом обусловлены недостатком информированности о базовых характеристиках виртуальных музеев.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2013/4-2/27.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2013. № 4 (30): в 3-х ч. Ч. II. С. 118-121. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2013/4-2/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: voprosy_hist@gramota.net

5. **Жиромская В. Б., Киселев И. Н., Поляков Ю. А.** Полвека под грифом «секретно»: всесоюзная перепись населения 1937 г. М.: Наука, 1996. 152 с.
6. **Ивницкий Н. А.** Голод 1932–1933 годов: кто виноват? // Голод 1932–1933 гг.: сб. статей. М.: Российск. гос. гуманит. ун-т, 1995.
7. **История Сибири с древнейших времен до наших дней:** в 5-ти т. Л.: Наука, 1968. Т. 4. Сибирь в период строительства социализма. 499 с.
8. **Караман В. Н.** Сианское восстание крестьян. 1930 г. // Россия и АТР. 2005. № 4. С. 6–11.
9. **Мозохин О. Б.** Статистика репрессивной деятельности органов безопасности СССР [Электронный ресурс]. URL: <http://istmat.info/node/255> (дата обращения: 08.02.2013).
10. **Народное хозяйство СССР в 1960 году:** статистический ежегодник. М.: Госстатиздат ЦСУ СССР, 1961.
11. **Сельское хозяйство Союза ССР:** статистический справочник. М.: Госпланиздат, 1939.
12. **Сельское хозяйство СССР:** ежегодник – 1935. М.: Сельхозгиз, 1936.
13. **Собрание законов и распоряжений рабоче-крестьянского правительства СССР за 1933 г.** М., 1948.
14. **Социалистическое строительство СССР:** статистический ежегодник. М.: ЦУНХУ Госплана СССР – В/О Союзоргучёт, 1936.
15. **Старостенков Н. В.** Железнодорожные войска России: в 4-х кн. М.: Стэха, 2001. Кн. 2. От Первой мировой до Великой Отечественной: 1917–1941 / ред. Г. И. Когатко. 496 с.
16. **Ткачева Г. А.** Оборонно-экономический потенциал Дальнего Востока СССР в 1941–1945 гг. Владивосток: ТОВМИ, 2005. 331 с.
17. **Трагедия советской деревни. Коллективизация и раскулачивание. 1927–1939:** документы и материалы: в 5-ти т. / под ред. В. Данилова и др. М.: Российская политическая энциклопедия (РОССПЭН), 1999–2006.
18. **Фицпатрик Ш.** Сталинские крестьяне. Социальная история Советской России в 30-е годы: деревня / пер. с англ. М.: Российская политическая энциклопедия (РОССПЭН), 2001. 422 с.
19. **Robert C. Allen.** Farm to Factory: a Reinterpretation of the Soviet Industrial Revolution. Princeton University Press, 2003.

SOCIAL PROTEST IN THE SOVIET FAR EASTERN VILLAGE OF THE 1930S

Lyushilin Evgenii Leonidovich

Komsomol'sk-on-Amur State Technical University

LushilinEL@mail.ru

The author considers social protest in the Far Eastern village of the RSFSR as a phenomenon conditioned by the decline in the standard of living during the period of the USSR reconstruction, conducts the analysis of its forms, singles out social groups that were mostly influenced by the protest movement, the periods of the increased activity, and researches the processes that had a negative impact on the soviet people's welfare, the intensity of their operation during the 1930s.

Key words and phrases: social protest; standard of living; state terror; collectivization; dekulakization; reconstruction; urbanization; land productivity.

УДК 008«312»

Культурология

Статья посвящена современному феномену культуры - виртуальным музеям, представляющим собой продукты компьютерной индустрии. Изложены основные характеристики виртуальных музеев, отличающие их от традиционных музеев. Отмечается, что виртуальные музеи обладают значительным познавательным, созидательным, экономическим, педагогическим, консолидирующим потенциалом. Внимание акцентировано на доводах оппонентов, которые во многом обусловлены недостатком информированности о базовых характеристиках виртуальных музеев.

Ключевые слова и фразы: виртуальный музей; мультимедийный музей; цифровой, электронный музей; веб-музей; интернет-музей; музей онлайн.

Максимова Татьяна Евгеньевна

г. Москва

maksimova-t@list.ru

ВИРТУАЛЬНЫЕ МУЗЕИ VS ТРАДИЦИОННЫЕ МУЗЕИ: ПЕРСПЕКТИВЫ СОТРУДНИЧЕСТВА[©]

В настоящее время наблюдается неуклонный количественный и качественный рост виртуальных музеев, что свидетельствует о востребованности этого интернет-ресурса в мировом социокультурном пространстве.

Виртуальные музеи представляют собой современный феномен культуры, обязанный своему появлению мультимедийным технологиям, развитию Интернета, базам данных, ставшим легкодоступными благодаря информатизации.

Существует множество разновидностей виртуальных музеев. Их создают не только традиционные музеи, но и организации, которые не являются музеями, - образовательные учреждения, учреждения культуры и административные единицы (вузы, детские сады, театры, деревни и т.д.). Работает множество виртуальных музеев, присутствующих только в сети «Интернет». Некоторые виртуальные музеи объединяют сразу несколько музейных коллекций, которые невозможно совместить в реальной жизни. Многие виртуальные музеи сохраняют «современность» - электронный контент, нематериальное культурное наследие, материалы выставок и т.д. Действуют «бизнес-проекты» - виртуальные музеи коммерческих организаций. Виртуальные музеи открывают частные лица - особенно массово этот процесс идёт в социальных сетях и блог-платформах. Таким образом, виртуальные музеи, созданные традиционными музеями, - далеко не единственная разновидность существующих в настоящее время виртуальных музеев.

Следует отметить, что виртуальные музеи, образованные традиционными музеями, в Интернете составляют меньшинство: в количественном отношении их меньше, чем виртуальных музеев, учреждённых не музейными организациями и частными лицами [3, с. 128-134]. Хотя число виртуальных музеев, сформированных традиционными музеями, сравнительно не велико, но объём информационного вклада виртуальных музеев, организованных традиционными музеями, в популяризацию нашего культурного наследия весьма значителен.

В настоящее время тема виртуальных музеев активно обсуждается в музейном сообществе, что свидетельствует об актуальности данной тематики. Единого подхода к этому феномену электронной культуры у музееведов ещё не выработано, и можно констатировать большой разброс мнений. Как известно, конструктивная дискуссия стимулирует процесс изучения и разрешения любой, самой острой проблемы. Дискуссию часто рассматривают как метод сбора данных по предмету обсуждения. Поэтому представляется актуальным и необходимым проанализировать доводы оппонентов из числа специалистов в области музееведения, занимающих по отношению к виртуальным музеям критическую позицию. Целью такого исследования является доказательство перспективности использования виртуальных музеев для достижения целей культурной политики РФ. По результатам анализа аргументов участников дискуссий нами подготовлен цикл научных статей на тему «Виртуальные музеи VS традиционные музеи: перспективы сотрудничества». Данная публикация является первой статьёй в этой серии.

Ещё в процессе исследования виртуальных музеев для кандидатской диссертации нами было выявлено противоречие между значительным познавательным, созидательным, экономическим, педагогическим, консолидирующим потенциалом виртуальных музеев, широко используемым в мире, и недооценкой этого феномена в российском обществе в целом, в научном сообществе и органах управления сферой культуры в частности [Там же, с. 5].

Это противоречие наглядно проявляется в возражениях представителей музейного сообщества, стоящих на позициях классического музееведения.

Многие музееведы явно или неявно исходят из посылки, что виртуальный музей - это виртуальный отдел традиционного музея по связям с общественностью. Этот отдел осуществляет информационную поддержку музея, распространяет рекламные материалы и сохраняет архивы выставок. С такой точки зрения, виртуальный музей не является самостоятельной культурной формой со своими собственными уникальными чертами и признаками, а представляет собой подразделение традиционного музея.

Однако виртуальные музеи весьма различаются по своим техническим возможностям. По уровню использования современных информационных технологий виртуальные музеи можно подразделить на три группы: виртуальные музеи традиционного типа, представляющие собой справочно-информационный ресурс традиционного музея и следующие традиционному пониманию функций музеев; виртуальные музеи переходного типа, использующие традиционный музейный продукт в сочетании с новейшими достижениями информационных технологий; виртуальные музеи инновационного типа, использующие не только передовые достижения в области программного обеспечения, но и активно оперирующие функциями виртуальных музеев, не свойственными в принципе реальным музеям.

Виртуальные музеи традиционного типа - это начальная стадия развития виртуальных музеев. К сожалению, многие сайты традиционных музеев России относятся именно к этому типу. Такие виртуальные музеи, безусловно, близки по своим характеристикам к «отделу по связям с общественностью» традиционного музея.

Но мировой тренд - это виртуальные музеи третьего, инновационного типа, и Российская Федерация не стоит в стороне. В России уже есть несколько виртуальных музеев, находящихся в русле современных общемировых тенденций, например, Виртуальный Эрмитаж [1].

Но даже и в виртуальных музеях традиционного типа восприятие виртуальных экспонатов пользователями принципиально отличается от восприятия «материальных» экспонатов посетителями «материального» музея.

Хотя любое сравнение условно, представляется уместным привести аналогию «театр - кино». История театра насчитывает несколько веков, но в начале XX века благодаря развитию техники появился кинематограф. Непосредственный контакт со зрителем в театре был заменен на опосредованное восприятие действительности в кинотеатре. Сегодня эти феномены культуры сосуществуют одновременно, транслируя совершенно разный эстетический опыт. Кроме того, кинематограф имеет несоизмеримо более широкую аудиторию, чем театр, и финансовые потоки, проходящие через киноиндустрию, несопоставимы с театральными бюджетами.

Достаточно наглядно специфика виртуальных культурных форм проявляется в компьютерных играх. Игра - древнейшая культурная практика человечества, проявляющаяся в самых различных видах: олимпийские игры, шахматы, азартные игры, актёрская игра и т.д. Ряд философов, например, Й. Хейзинга, считают, что человеческая культура возникла и развертывалась в игре, изначально имея игровой характер [5].

Компьютерные игры - специфический культурный феномен, обладающий огромной аудиторией, но совершенно не сводимый к «материальным» играм и не сравнимый по эстетическому восприятию с традиционными видами игр.

Прежде всего, в компьютерных играх непосредственное общение игроков заменено дистанционным, опосредованным компьютером общением, при этом они собирают многомиллионные аудитории. Вопреки широко распространённому мнению, в компьютерные игры играют не только подростки и молодые мужчины. 42% игроков составляют женщины, свыше 25% игроков - люди старше 50 лет [6].

С одной стороны, компьютерная игра - это компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса, с другой - это вид искусства. В 2011 году правительство США и американский Национальный фонд искусств официально признали компьютерные и видеоигры видом искусства, наряду с театром, кино и т.п. Это дает право разработчикам, наравне с представителями кинематографа, музыки, живописи и литературы, рассчитывать на государственные гранты.

Компьютерные игры представляют собой сложный, синтетический вид искусства. В их создании принимают участие не только дизайнеры и программисты, но и практически все, кто участвует в создании фильма или телевизионной программы.

Вернёмся к доводам оппонентов виртуальных музеев из числа представителей музейного сообщества. Исходя из посылки, что виртуальный музей - это интернет-филиал реального музея, ряд музейщиков пытаются оценивать виртуальные музеи по тем же параметрам и характеристикам, что и музеи традиционные. На этой основе выстраивается критическая позиция по отношению к виртуальным музеям.

Одно из самых распространённых возражений музейщиков состоит в том, что виртуальные музеи не могут заменить реальные, поскольку последние - хранители подлинников, аутентичных предметов. Многие представители музейного сообщества считают, что виртуальные музеи, воспроизводящие подлинные музейные коллекции, предлагают лишь копии, заменители, это вспомогательное средство для знакомства с наследием. Нельзя вместо подлинных культурных образцов предлагать замену, полагают музейщики.

Как мы уже показали, виртуальные объекты, в том числе и художественная среда виртуального музея, которая сама по себе является виртуальным объектом, и виртуальные экспонаты, размещённые в этой среде, - это не просто «замена» материальных объектов виртуальными копиями. Виртуальный мир предлагает принципиально новый эстетический опыт. Виртуальные объекты представляют собой плод деятельности специалистов разного профиля и сами по себе являются самостоятельными художественными объектами. Создание виртуальных объектов - значительно более сложное производство, чем производство фильмов, это плод усилий многих высокопрофессиональных специалистов.

Кроме того, что такое «подлинный экспонат»? На протяжении своего существования музейные объекты неоднократно поновляются и реставрируются. «Совершенствование технологической стороны реставрации привело исследователей к осознанию неизбежной фрагментарности любого древнего памятника..., породив не разрешённое пока противоречие между подлинностью и цельностью памятника» [4]. Недаром Ю. М. Лотман отмечал: «В истории культуры именно реставрации неоднократно являлись формой уничтожения культурных ценностей» [Цит. по: 2].

Результаты реставрационных раскрытий подлинника приводят, прежде всего, к изменению эстетических критериев: художественный объект может измениться до неузнаваемости. Раскрытие ранних слоёв без последующего восполнения утрат разрушает эстетическую ценность памятника.

Затем возникает вопрос о сохранности раскрытого «до оригинала» экспоната, который неизбежно становится более уязвимым для воздействий окружающей среды. «Переписывания» играют консервирующую роль, способствуя сохранению более ранних слоёв. Проблема сохранения оригинала становится в наши дни первоочередной для всех музеев мира. Особенно остро стоит вопрос о сохранении фресок, в том числе в культовых сооружениях, в церквях, где роспись легко повреждается влажностью. Вследствие этого в музейном деле широко практикуется замена подлинного памятника на его копию. «Например, в Италии подлинная скульптура в целях сохранения перемещается с улиц и площадей в музеи, заменяется копиями в размер оригинала, но изготовленными из других материалов, тонированными под подлинник. Копиями заменены восточные ворота флорентийского баптистерия работы Лоренцо Гиберти (знаменитые «Врата Рая»), «Давид» Микеланджело, скульптуры римского Форума. В музеях нередко практикуется замена акварелей высококачественными ксерокопиями, книги в экспозициях заменяются муляжами» [4].

Таким образом, виртуальные экспонаты не более иллюзорны, чем многие «материальные» экспонаты реальных музеев.

Список литературы

1. **Виртуальный Эрмитаж** [Электронный ресурс]. URL: http://www.hermitagemuseum.org/html_Ru/06/2010/hm6_12.html (дата обращения: 20.01.2013).
2. **Елисеева В. О.** О «вкусе к подлинности» и «реставрации» Михайловского [Электронный ресурс] // Новый мир. 1998. № 10. С. 224-225. URL: http://magazines.russ.ru/novyi_mi/1998/10/pism.html (дата обращения: 28.01.2013).
3. **Максимова Т. Е.** Виртуальные музеи как социокультурный феномен: типология и функциональная специфика: дисс. ... к. культурологии. М., 2012. 187 с.
4. **Постернак О. П.** Реставрация и проблема подлинности [Электронный ресурс] // Мир музея. 2003. № 4. URL: <http://www.mirmus-05.ru/bole-rannie-godi-2003-god/restavratsiya-i-problema-podlinnosti> (дата обращения: 28.01.2013).
5. **Хейзинга Й.** Человек играющий: опыт определения игрового элемента культуры. СПб., 2011. 409 с.
6. **Game Player Data** [Электронный ресурс]. URL: <http://www.theesa.com/facts/gameplayer.asp> (дата обращения: 11.01.2012).

VIRTUAL MUSEUMS VS TRADITIONAL MUSEUMS: PROSPECTS OF COLLABORATION**Maksimova Tat'yana Evgen'evna**

Moscow

maksimova-t@list.ru

The author considers a modern phenomenon of culture - virtual museums, which are a product of computer industry, states the basic characteristics of virtual museums that distinguish them from traditional museums, mentions that virtual museums have a significant cognitive, creative, economic, pedagogical, consolidating potential, and pays special attention to opponents' arguments, which are largely conditioned by the lack of the awareness of the basic characteristics of virtual museums.

Key words and phrases: virtual museum; multimedia museum; digital, electronic museum; web-museum; Internet-museum; museum online.

УДК 728.1+7.011.2

Культурология

В статье рассматривается национальная традиция в архитектуре жилища в Нидерландах (Голландии) как общая совокупность не только художественных приемов и конструктивных решений, но и обыденно привычных установлений в культуре повседневности, домашнего уклада, городских и сельских воззрений на уют и комфорт. Автор видит прямую связь между концептом жилья, складывающимся на рубеже Средневековья и Нового времени, и теми стандартами, которые бытуют в строительной практике современной Голландии, несмотря на стилистические и технико-технологические различия в архитектуре прошлого и в современном зодчестве.

Ключевые слова и фразы: архитектура Нидерландов; жилищное строительство; культура жилой среды; национальная традиция в архитектуре; жилой интерьер.

Мухин Андрей Сергеевич, к. филос. н., доцентСанкт-Петербургский государственный университет культуры и искусств
nebelwerfer@inbox.ru**НАЦИОНАЛЬНЫЕ ТРАДИЦИИ ЖИЛИЩНОЙ АРХИТЕКТУРЫ В НИДЕРЛАНДАХ[®]**

В век глобализации, в условиях цивилизации постиндустриальных социумов встает вопрос о самобытности жилищной архитектуры. В прошлом она являлась детерминативом этноса, ярко выражая его неповторимость, как костюм, обряды, сказки, музыка, эпос. Ныне, уже около столетия усиливается тенденция универсализации (во всяком случае, городского) жилища, стандартизации не только представлений об уровне комфорта и санитарных нормах, но и эстетических принципов. При всех различиях, существующих в тех или иных регионах планеты в отношении жилищного строительства, можно выделить типы сооружений, являющиеся базовыми для более конкретного проектного материала – высотный, малоэтажный, квартирный или индивидуальный дом. При разнице в конструктивном решении и потребительских качествах жилья существуют узловые шаблоны, стандартизирующие архитектуру в мировом масштабе. Среди таковых: коммуникации, сантехническое обеспечение, терморегуляция, инсоляция, оптимальные площади помещений, дизайн отделочных работ. В этой ситуации уместно поставить вопрос: сохраняется ли в концепции современного жилища народная традиция, система правил, которым следуют и архитектор, и потребитель его продукции, сформированная вековыми привычками и практиками, близкими тому или иному этносу. Рассмотрим это на примере Нидерландов (Голландии).

Попробуем схематично очертить принципы традиционной голландской архитектуры, обрисовать ее концепт, а после представим элементы жилища, сохраняющиеся до сих пор как этнические маркеры. Становление голландской жилой архитектуры уходит корнями в раннесредневековую эпоху, когда в нижнем течении Рейна, Мааса и Шельды активно протекают процессы этногенеза, и древнее население низинных земель кельтского происхождения вытесняется или частично ассимилируется с представителями германских племен, прежде всего франками. Сложно сказать, насколько традиционное жилище германцев – халле – повлияло на развитие местной архитектуры. Не будем забывать, что близкий по типу халле жилой дом был распространен у кельтов в соседней Галлии и представлял собой деревянные устои по периметру, переплетенные ивняком, с высокой соломенной крышей и земляным полом. В салической правде франков такое жилище не рассматривалось как недвижимое имущество по причине возможностей его разборки, транспортировки и сборки [1, с. 45-51] на новом месте. Поскольку нидерландские земли в древности располагались на окраинах Римского мира, на пересечении кельтской и германской областей влияния, не сложно