

Музей в условиях пандемии COVID-19: Плюсы и минусы музейной цифровизации

Научный руководитель – Свицерская Марина Ильинична

Соловьева Анастасия Константиновна

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский факультет, Кафедра истории и теории мировой культуры, Москва, Россия

E-mail: an.solovieva245@yandex.ru

На протяжении многих веков музей был учреждением, занимающимся сбором, изучением, хранением и экспонированием предметов материальной и духовной культуры, а также просветительской и популяризаторской деятельностью. Посредством этих функций он играет важнейшую роль в обществе, транслируя своей аудитории набор ценностей и социальных отношений [5].

Во время весеннего мирового кризиса, вызванного COVID-19, многие музеи оставались закрытыми, различные мероприятия (выставки, фестивали, конференции и т.д.), в рамках которых традиционно происходит интенсивный социокультурный обмен, были отменены или перенесены на неопределенный срок, большая часть культурной деятельности была прервана, вследствие чего в России, как и в мире, значительно упала культурная активность населения.

Период пандемии заставил сектор культуры продолжить свое существование в цифровом пространстве. Отметим, что применение цифровых технологий в музейной практике началось задолго до этого. Ещё в 2016 году Русский музей создал виртуальный портал, который объединил новейшие цифровые проекты музея и позволил получить доступ к коллекциям, посетить реальные и виртуальные выставки; был также разработан сайт для мобильных устройств «Русский музей: Дополненная реальность». В 2018 году Третьяковская галерея и группа компаний VRTech запустили проект в виртуальной реальности «Авангард в трех измерениях: Гончарова и Малевич». «Для учреждений культуры, наделенных правом использовать свои коллекции на благо общества, оцифровка и доступность контента стали одной из приоритетных задач» [2]. Таким образом, на момент начала пандемии публика была уже знакома с музейными цифровыми технологиями, но именно в этот период они получили значительный толчок для своего расширения и развития и стали использоваться как основная альтернатива офлайн-формату. Так, например, начали развиваться онлайн-экскурсии: стартовал проект Государственного Эрмитажа и компании Apple — пятичасовое путешествие по музею, Русский музей начал реализацию проекта «Искусство рядом», а в ГМИИ им. А. С. Пушкина начались бесплатные онлайн-курсы — «Академия Пушкинского».

Широкое применение онлайн-формата в попытке сгладить негативные экономические последствия карантина позволило музеям значительно расширить свою потенциальную аудиторию в виртуальном пространстве. По словам директора Государственного Эрмитажа М.Б.Пиотровского, музей от карантина потерял половину бюджета и 80% реальных посетителей, но приобрел 70 миллионов посетителей в социальных сетях [7]. Для большинства из них онлайн-формат стал единственной возможностью «выйти в культурное пространство» из вынужденной изоляции.

После открытия музеев данный формат сохранил ряд преимуществ, таких как меньший размер затрат для потребителя, широкие возможности по выбору интересующего объекта для получения впечатления, более лёгкий процесс посещения музея. «Современные

виртуальные продукты в большей степени позволяют людям осуществлять потребление контента в режиме коротких эпизодов, в игровой форме, что соответствует мышлению современных индивидов (особенно молодежи) с преимущественно «клиповым мышлением», для которых важна т.н. «геймификация» процессов» [6]. Такой подход даёт возможность привлечь в музейную среду больше молодой аудитории.

В то же время использование цифровых технологий имеет и свои недостатки. Так, например, процент посетителей старшего поколения (люди в возрастной категории «56+»), которые ранее чаще других ходили музей, в виртуальной среде составляет всего 17%, согласно авторам книги «Музей в цифровую эпоху: Перегрузка» [1], что может быть обусловлено рядом объективных причин, таких как отсутствие технических средств, навыков или сформированные убеждения.

Цифровые образовательные платформы в культурной сфере не могут в полной мере осуществить дистанционную передачу социальных связей.

Получение культурного контента через Интернет представляет собой некую «игру в культуру», которая создает иллюзию приобщения к мировой культуре <...> [3], а замечание немецких учёных о том, что «... реальной жизни уже более не дозволяется в чем-либо отличаться от звукового фильма» [4], звучит в новых условиях крайне актуально.

Современный мир с его вызовами человечеству открывает перед людьми широкие возможности для развития цифровых технологий в различных сферах общественной жизни. Поиск новых решений в культурной и образовательной среде - интересный, творческий процесс. Вместе с тем не стоит забывать, что онлайн-формат - это лишь инструмент, использование которого должно быть разумно и сбалансировано наряду с традиционными формами работы. Развлекательная функция, к которой всё чаще прибегают в современных музейных практиках на онлайн-платформах для привлечения большего числа посетителей, не должна заменять все остальные (социальную, воспитательную, эстетическую...)

И.А. Антонова говорила: «Постепенно люди отвыкнут от прямого общения с памятниками <...> Власть технологий приведет к тому, что все будет исчерпываться получением информации, но будет ли уметь человек грядущего читать глубину, понимать суть, особенно там, где она не явна? Или он не увидит ничего <...> Чтобы содержание искусства было доступно людям будущего, надо смотреть на великие картины, надо читать великие произведения — они бездонны» [8].

Источники и литература

- 1) 1. Васильева П.О., Качуровская Д.В., Михайлова А.В., Феоктисова С.Э. Музей в цифровую эпоху: Перегрузка. М.: Ridero, 2019.
- 2) 2. Саймон Н. Партиципаторные музеи. М.: Ад Маргинем, 2017.
- 3) 3. Луман Н. Реальность массмедиа. М.: Праксис, 2005.
- 4) 4. Хоркхаимер М., Адорно Т. Диалектика просвещения. М.-СПб.: «Медиум» «Ювента», 1996.
- 5) 5. Greenberg R., Ferguson B., Nairne S. Thinking about Exhibitions. London and New York: Routledge, 1996.
- 6) 6. Культурологический журнал: http://cr-journal.ru/rus/journals/504.html&j_id=43
- 7) 7. РБК: <https://www.rbc.ru/rbcfreenews/5e9ef9319a7947816588bc3f>
- 8) 8. Финбан: <https://finbahn.com/ирина-антонова-гибель-богов>