

А. Г. АСТРЭЙКА

ПРАДСТАЎНІЦТВА БЕЛАРУСКІХ МУЗЕЯЎ У ВІРТУАЛЬНАЙ ПРАСТОРЫ

Аўтар артыкула разглядае прадстаўніцтва беларускіх музеяў у віртуальнай прасторы: ад агульнапрызнанага тэрміна «прадстаўніцтва» і прыкладаў яго выкарыстання ў вузкім значэнні да складаных форм – музейных сайтаў і віртуальных музеяў. Вызначаюцца этапы інфарматызацыі музейнай справы, паказаны дасягненні і перашкоды на шляху беларускіх музеяў да прадстаўлення іх у віртуальнай прасторы.

Музеі як уласнікі інфармацыйных рэсурсаў займаюць адну з вядучых пазіцый у фарміраванні інтэлектуальных і духоўных запытаў грамадства. Транслятарам гэтага працэсу выступаюць сучасныя інфармацыйныя тэхналогіі, якія ператварыліся ў неад’емны сродак перадачы інфармацыйнага і эмацыянальнага патэнцыялу гісторыка-культурнай спадчыны. Яны садзейнічаюць праяўленню перспектыўных напрамкаў развіцця музеяў, іх ролі ў папулярызацыі ведаў і каштоўнасцей культуры.

Нягледзячы на тое, што колькасць беларускіх музеяў, прадстаўленых у Інтэрнэце, мае тэндэнцыю да павелічэння, назіраецца недахоп тэарэтычных і практычных ведаў у гэтай галіне, што патрабуе глыбокага навуковага даследавання, а таксама пераймання вопыту замежнай практыкі.

У навуковай літаратуры пытанні, звязаныя з прадстаўніцтвам музеяў у віртуальнай прасторы, пачалі абмяркоўвацца ў сярэдзіне 1990-х гг. з пранікненнем і ўкараненнем інфармацыйных тэхналогій у сферу культуры. Праблема прадстаўніцтва музеяў у інфармацыйнай прасторы не дастаткова распрацавана ў айчынай і замежнай навуковай літаратуры. Ля вытокаў навуковага асэнсавання гэтай праблемы ў Расійскай Федэрацыі знаходзяцца такія навукоўцы, як А. В. Лебедзеў, М. А. Нікішын, А. В. Дрэмайлаў. У 2013 г. у Маскве Т. Я. Максімава абараніла дысертацыю на тэму «Виртуальные музеи как социокультурный феномен: типология и функциональная специфика». Цікавыя артыкулы па пытаннях дызайну, навігацыі, кантэнту і структуры віртуальных музеяў публікуюцца ў часопісах «Мир музея», «Museum», «Музей».

Сярод беларускіх аўтараў праблема інфарматызацыі музейнай справы надаюць увагу А. К. Рак, А. М. Калбаска, Т. А. Рэпіна, Т. А. Джумантаева, В. У. Мірончык і інш. У 2002 г. Беларускім саветам ІСОМ была праведзена канферэнцыя «Музеі і культурная спадчына як частка глабальнай інфармацыйнай прасторы», дзе асобным блокам выдзяляліся даклады на тэму «Інфармацыйныя тэхналогіі ў культуры», сярод якіх найбольшую цікавасць выклікаюць даклады Т. Рэпінай пра першы беларускі віртуальны музей «Беларуская саломка» і С. Сухога пра віртуальныя музеі і адукацыю ў Францыі. Тэма віртуальных музеяў знаходзіць сваё адлюстраванне ў публікацыях іншых беларускіх аўтараў у электронных і друкаваных выданнях.

Спынімся на вызначэннях некаторых паняццяў, звязаных з тэмай артыкула. Тэрмін «віртуальны» (ад англ. *virtual* – магчымы, рэальны)

азначае створаную рэальнасць, мадэляванне рэальнай прасторы. «Толковый словарь русского языка конца XX в.: языковые изменения» вызначае «віртуальны» як «лагічны», які не мае фізічнага ўвасаблення альбо рэалізаваны толькі ў камп'ютары. Зыходзячы з этымалагічных тлумачэнняў спецыяльнай літаратуры можна зрабіць выснову аб дзвюх формах прадстаўніцтва музея ў віртуальнай прасторы:

- сайт рэальна існуючага музея;
- «уяўны» музей, створаны па законах музейнага праектавання.

Першы варыянт можна ахарактарызаваць як віртуальны музей аб музеі, а другі – як віртуальна створаны новы музей. І адна і другая форма разлічаны на віртуальных наведвальнікаў.

Канцэпцыя «ўяўнага» музея належыць французскаму філосафу А. Мальро, які сфармуляваў яе яшчэ ў 1950-х гг. [1, с. 107]. Працы А. Мальро можна разглядаць у якасці філасофскага абгрунтавання існавання віртуальнага музея. Значнасць «уяўнага» музея для А. Мальро заключалася ў тым, што яго экспанаты адкрыты для наведвальнікаў, якія цікавяцца мастацтвам. У эстэтыцы А. Мальро больш высокі ўзровень сакральнасці надаецца музею «ўяўнаму», чым музею рэальнаму, а менавіта калекцыі рэпрадукцый твораў мастацтва ўсіх гістарычных этапаў. Дзякуючы распаўсюджванню рэпрадукцый, зацікаўленая асоба, на думку філосафа, атрымлівала магчымасць сабраць і аб'яднаць усю спадчыну сусветнага мастацтва ва «уяўны» музей. Сучасныя магчымасці Інтэрнэта як інфармацыйна-візуальнага транслятара дазваляюць кожнаму стаць наведвальнікам «уяўнага» музея, звяртаючыся да сайтаў вядомых музеяў, альбо стварыць свой «уяўны» музей [6, с. 56–59].

У працэсе станаўлення прадстаўніцтва музеяў у віртуальнай прасторы выдзяляюцца тры перыяды: перыяд інфарматызацыі (1960-я – канец 1980-х гг.), звязаны з укараненнем камп'ютарных і інфармацыйных тэхналогій у музейную дзейнасць; пераходны перыяд (канец 1980-х – сярэдзіна 1990-х гг.), звязаны са з'яўленнем музейных мультымедычных дадаткаў у выглядзе кампакт-дыскаў; перыяд віртуалізацыі (сярэдзіна 1990-х гг. – па цяперашні час), які вылучаецца распрацоўкай першых інтэрнэт-прадстаўніцтваў музеяў і стварэннем разгорнутай сістэмы анлайнавых музейных супольнасцей.

У пачатку перыяду інфарматызацыі музеі заставаліся сховішчамі прадметаў, невялікую частку якіх наведвальнікі маглі ўбачыць у экспазіцыі. Значная колькасць прадметаў захоўвалася ў фондах, таму ўключэнне інфармацыі пра іх у навуковы ўжытак з'яўлялася найбольш працаёмкай работай супрацоўнікаў. Тэрэтычныя даследаванні і практычныя дасягненні ў галіне інфарматызацыі дазвалялі прыйсці да высновы, што найбольш перспектыўным, а, магчыма, і адзіным рэальным шляхам вырашэння праблемы ўдасканалення ўліковай і навукова-інфармацыйнай дзейнасці ў музеях з'яўляецца шырокае выкарыстанне сучасных метадаў і сродкаў апрацоўкі даных, у першую чаргу ЭВМ. Мэта інфарматызацыі ўлікова-захавальніцкай дзейнасці і навуковага апісання музейных прадметаў – палегчыць працу супрацоўнікаў аддзелаў фондаў [2, с. 123–127]. Часам нараджэння музейнай інфарматыкі трэба лічыць сярэдзіну 1950-х гг., калі былі апублікаваны вынікі першых эксперыментаў французскага археолага Ж. К. Гардэнапа па стварэнні механізаваных сістэм пошуку ін-

фармацыі пра археалагічныя калекцыі на ручных перфакартах [5]. Пачынаючы з 1960-х гг. у многіх краінах свету спецыялісты імкнуліся выкарыстоўваць ЭВМ у музейнай справе.

У СССР выкарыстоўваць камп'ютары ў музеях пачалі толькі з 1970-х гг. Паколькі музеі ў краіне ўтрымліваліся за кошт дзяржаўнага бюджэту, сродкаў, што вылучаліся, не хапала, таму распрацоўка камп'ютарных праграм пачалася толькі з канца 1970-х гг. буйнымі музеямі: Эрмітажам, Рускім музеем, Траццякоўскай галерэяй. Рэспубліканскія музеі на гэта сродкаў не мелі [8].

У 1993–1994 гг. распрацоўшчыкі камп'ютарных праграм звярнулі ўвагу на гуманітарную сферу. Пачалося стварэнне так званых мультымедыядадаткаў: даведнікаў па гарадах, музеях, помніках гісторыі і культуры. Спачатку яны выпускаліся ў выглядзе набору дыскет, але хутка набылі больш зручны носьбіт – CD-ROM [10].

У 1990-я гг. шырокія колы насельніцтва ўпершыню даведаліся пра Інтэрнэт, хаця гэта камп'ютарная сетка існуе з канца 1980-х гг., а тэхналогія, на якой яна заснавана, першапачаткова была ўжыта ў сярэдзіне 1970-х гг. у ЗША. Рост глабальных камп'ютарных сетак працягваецца і зараз. Статыстычныя даныя паказваюць, што ў пачатку 1990-х гг. у Інтэрнэце налічвалася некалькі дзясяткаў мільёнаў камп'ютараў, у пачатку XXI ст. іх ужо каля мільярда. Роля сеткі Інтэрнэт становіцца ўсё больш важнай для арганізацый і груп людзей, уключаючы музеі і іх наведвальнікаў. Аднак рана гаварыць пра тое, што ў Інтэрнэце змешчана поўная інфармацыя аб разнастайнасці, месцазнаходжанні, колькасных і якасных характарыстыках музейных прадметаў.

У Беларусі выкарыстанне камп'ютараў у музейнай практыцы пачалося ў 1990-х гг. Распрацоўку і ўкараненне праграмнага забеспячэння для аўтаматызацыі бібліятэк і музеяў Міністэрства культуры здзяйсняла навукова-вытворчая фірма «ІНЕАК». Першым выкарыстоўваць камп'ютары ў музеі пачаў Дзяржаўны гісторыка-культурны запаведнік «Заслаўе» ў 1991 г. Супрацоўнікі музея-запаведніка «Заслаўе» і Мінскага радыётэхнічнага інстытута на чале з С. Саліным на аснове вопыту камп'ютарызацыі фондаў Цэнтральнага музея рэвалюцыі СССР стварылі згодна з «Інструкцыяй па ўліку і захаванні музейных каштоўнасцей, якія знаходзяцца ў дзяржаўных музеях СССР» праграму «Аўтаматызавае рабочае месца (АРМ) захавальніка фондаў». У 1993 г. супрацоўнікамі Мінскага радыётэхнічнага інстытута на аснове ўдасканалення праграмы «АРМ захавальніка фондаў» музея-запаведніка «Заслаўе» былі распрацаваны праграмы па камп'ютарызацыі фондаў Мінскага абласнога музея г. Маладзечна і Нацыянальнага Полацкага гісторыка-культурнага музея-запаведніка з улікам асаблівасцей іх калекцый. На 1 кастрычніка 1997 г. яны ўтрымлівалі інфармацыю аб прадметах асноўнага фонду адпаведна каля 1 000 і 2 230 адзінак [9, с. 5–15]. З 1992 г. Беларускі дзяржаўны інстытут праблем культуры разам з беларускім камітэтам ICOM і Міністэрствам культуры Рэспублікі Беларусь займаліся пытаннямі інфарматызацыі і камп'ютарызацыі беларускіх музеяў. Сёння ўласныя сайты маюць усе буйныя музеі Беларусі і значная колькасць рэгіянальных музеяў.

Першыя прыклады прадстаўніцтва музеяў у Інтэрнэце адносяцца да 1995 г. Гэта былі так званыя *home pages* (хатнія старонкі), якія змяшчалі

кароткую інфармацыю аб музеі і некалькі малюнкаў, што ўкладвалася ў экран. За паўтара-два гады хатнія старонкі змяніліся музейнымі сайтамі, якія з'яўляліся віртуальнымі двойнікамі рэальных музеяў і ствараліся для віртуальных наведвальнікаў, многія з якіх карысталіся паслугамі Інтэрнэта, таму што не мелі магчымасці наведаць музей асабіста.

На наш погляд, галоўнае адрозненне паміж музейным сайтам і віртуальным музеем у тым, што першы – тэхнічны сродак для распаўсюджвання музейнай інфармацыі, а другі можа рабіць уплыў на развіццё музея рэальнага, дапамагчы ў пераасэнсаванні музейнай дзейнасці. Музейны сайт імкнецца больш поўна раскрыць сутнасць рэальна існуючага музея праз музейныя прадметы, дадатковыя матэрыялы, віртуальныя выстаўкі і г. д., або стварыць праект так званага ўяўнага музея. Мяжа паміж адзначанымі вышэй формамі інтэрнэт-рэсурсаў даволі тонкая, таму што віртуальнае прадстаўніцтва (сайт) пры належным інфармацыйным насычэнні можа пераўтварыцца ў сапраўдны віртуальны музей.

Што датычыцца віртуальных музеяў у так званым чыстым выглядзе, то сітуацыя не зусім зразумелая. Аналіз сайтаў гэтага тыпу пераконвае, што віртуальным музеем могуць назваць любы набор выяў з тлумачальнымі тэкстамі. Але, на наш погляд, найбольш правільна называць віртуальнымі музеямі толькі тыя сайты, якія створаны па законах музейнага праектавання. Яно прадугледжвае асаблівую тэхналогію стварэння экспазіцыі: наяўнасць навуковай канцэпцыі, экспазіцыйнага сцэнарыя і мастацка-архітэктурнай канцэпцыі. Тэксты павінны быць паддзены на «музейнай мове» [7, с. 73–87]. Стварэнне такога музея патрабуе высокакласных спецыялістаў і адпаведнай тэхнікі, што для большасці беларускіх музеяў з'яўляецца пакуль што недаступным. Такім чынам, мы можам разглядаць прадстаўніцтва музеяў у віртуальнай прасторы, па-першае, як інтэрнэт-сайт рэальна існуючага музея, па-другое, інтэрнэт-сайт «ўяўнага музея», які створаны па законах музейнага праектавання і разлічаны на віртуальных наведвальнікаў.

Звернемся да вопыту еўрапейскіх краін па стварэнні музеяў у віртуальнай прасторы. Агульнаеўрапейскі праект V-Must.net (Virtual Museum Transnational Network) накіраваны на стварэнне, вывучэнне і папулярызаванне віртуальных музеяў. У праекце ўдзельнічае 18 партнёраў з 13 розных краін свету. Праект рэалізоўваўся на працягу 4 гадоў (з 2011 г. па 2015 г.). Мэта сайта заключаецца ў распрацоўцы катэгорый і відаў віртуальных музеяў, вызначэнні асноўных канцэпцый віртуальных музеяў. Удакладненне асноўных паняццяў, звязаных з праблематыкай віртуальных музеяў, дапаможа пазбегнуць лексічнай двухсэнсоўнасці і стварыць агульную мову зносін.

Згодна з вызначэннем, зацверджаным ІСОМ у 2007 г., музей – гэта пастаянная некамерцыйная ўстанова, якая знаходзіцца на службе грамадства і яго развіцця, адкрытая для людзей; яна набывае, захоўвае, вывучае, папулярызуе і экспануе ў адукацыйных, асветніцкіх і забаўляльных мэтах матэрыяльныя і нематэрыяльныя сведчанні дзейнасці чалавека і навакольнага асяроддзя. У межах праекта V-Must.net распрацаваны шэраг вызначэнняў віртуальнага музея. Мы спыніліся на наступным: віртуальны музей – гэта лічбавы, арганізаваны ў пастаянным або часовым доступе прадукт, які знаходзіцца на службе грамадства і яго развіцця,

адкрыты для людзей. Ён набывае, захоўвае, вывучае, папулярызуе і экспануе ў адукацыйных, асветніцкіх і забаўляльных мэтах матэрыяльных і нематэрыяльных сведчанні дзейнасці чалавека і навакольнага асяроддзя. Віртуальны музей выкарыстоўвае розныя формы ўзаемадзеяння і паглыблення з мэтай адукацыі, даследавання, забаўлення і павышэння вопыту наведвальнікаў. Пры параўнанні вызначэнняў відавочна, што сутнасць музейнай дзейнасці, змест яе задач, уяўленне аб прадвызначэнні музея аднолькавыя. У вызначэнні віртуальнага музея дадаецца толькі спасылка на формы ўзаемадзеяння.

V-Must.net вызначае класіфікацыю віртуальных музеяў, якая таксама не супярэчыць агульнапрынятай класіфікацыі рэальных музеяў: археалагічныя, мастацкія, этнаграфічныя, прыродазнаўчыя, гістарычныя, тэхналагічныя, дызайну, нематэрыяльнай спадчыны, архітэктуры і горадабудаўніцтва, прыродна-ландшафтныя. Тое ж можна сказаць і аб вобласці выкарыстання: адукацыя, навучанне і забаўленне, павелічэнне вопыту наведвальнікаў, папулярызацыя, даследаванне.

Распрацоўка сродкаў і форм прадстаўніцтва беларускіх музеяў у віртуальнай прасторы з'яўляецца важнай часткай працэсу інфарматызацыі музейнай справы. Аднак змест тэрміна «прадстаўніцтва музеяў» можа, на наш погляд, разглядацца ў абагульненым выглядзе і адносіцца да астатніх характарыстык як агульнае да прыватнага, а таксама ў шырокім і вузкім значэнні. У другім выпадку прадстаўніцтва музея ў віртуальнай прасторы адбываецца ў формах музейных сайтаў, якія выступаюць у якасці інфармацыі аб музеі, і віртуальных музеяў як аднаго з новых варыянтаў музея, створанага па законах музейнай практыкі.

У верасні 2000 г. з'явілася першая электронная старонка Нацыянальнага Полацкага гісторыка-культурнага музея-запаведніка. Яна ўтрымлівала інфармацыю па наступных раздзелах: пералік музеяў запаведніка з апісаннем экспазіцый, з фотаздымкамі агульнага выгляду будынкаў і раскладам рэжыму работы; навукова-даследчая работа з называннем тэм, якія распрацоўваюць супрацоўнікі запаведніка; гісторыя стварэння запаведніка; пералік выстаў (з 1987 г.); пералік тэм экскурсій, прапануемых запаведнікам; пералік музычных фестываляў (з 1987 г.); назвы навуковых канферэнцый, якія прайшлі ў запаведніку; праграмы па музейнай педагогіцы; выданні запаведніка; структура фондаў запаведніка; структура запаведніка; лічбавыя здымкі і інфармацыя аб прадметах з шэрагу рарытэтаў; дзейнасць запаведніка ў рамках праграм ЮНЕСКА [4]. Сёння асноўныя напрамкі музейнай дзейнасці пераносяцца на камп'ютарную аснову. Навукова-інфармацыйная дзейнасць, па словах аднаго са стваральнікаў сайта, а сёння дырэктара навукова-даследчай і асветнай установы «Нацыянальны Полацкі гісторыка-культурны музей-запаведнік» Т. А. Джумантаевай, стала адным з галоўных і прыярытэтных напрамкаў у рабоце музеяў і запаведніка. Камп'ютарызацыя паступова змяніла ўвесь працэс работы запаведніка [3].

У вузкім значэнні прадстаўніцтва музеяў можна разглядаць як адну з форм інфармацыі аб музейнай дзейнасці. У якасці ілюстрацыі разгледзім праект Museum.by. Беларускі музейны партал, на якім прадстаўлены амаль усе беларускія музеі, быў арганізаваны Нацыянальным Полацкім гісторыка-культурным музеём-запаведнікам у 2008 г. Каб больш поўна

прадставіць музейную разнастайнасць Беларусі, на партале ўведзена сістэма даведачных картак. Асабліва гэта важна для тых музеяў Беларусі, якія не маюць на партале свайго сайта. Даведачная картка ўтрымлівае кантактныя даныя і кароткую характарыстыку музея. На серверы партала сабрана шмат музейнай інфармацыі: аб музейных мерапрыемствах, выстаўках, абнаўленнях экспазіцый. Размешчаная інфармацыя даступная і бясплатная для карыстальнікаў. Наведвальнік можа пакінуць водгук або задаць пытанне. Вынаходніцтвам партала стаў календар музейных выстаў. Такім чынам, прадстаўніцтва ў вузкім значэнні можна разглядаць як функцыянальнае падраздзяленне існуючага музея, якое дэманструе частку музейных праграм. Можна сказаць, што такія сайты з'яўляюцца разнавіднасцю рэальна існуючых даведнікаў.

У апошні час усё больш актыўна праводзяцца рэканструкцыя музейных сайтаў, падрыхтоўка спецыяльнага кантэнту (напрыклад, панарамы залаў), надаецца больш увагі неабходнасці паведамляць пра часовыя выставы і мерапрыемствы. Актыўна абнаўляецца афіцыйны сайт Нацыянальнага мастацкага музея Рэспублікі Беларусь, які існуе ў сетцы Інтэрнэт з 2004 г. Акрамя артыкулаў пра гісторыю музея, яго супрацоўнікаў, філіялы, а таксама апісанніў калекцый, выстаў і адукацыйных праграм, тут можна знайсці каталог «віртуальных выстаў» – алічбаваных музейных прадметаў. Дзякуючы панарамам залаў музея, даступным у высокай якасці, можна здзейсніць віртуальнае падарожжа ў музей. Рэдызайн і мадэрнізацыя сайта ў 2010 г. дазволілі размясціць на яго платформе віртуальную выставу «Святыя заступнікі ў праваслаўным іканапісе XVI–XIX стагоддзяў», якая была выканана ў тэхналогіі 3D. У экспазіцыю выставы ўвайшлі яраслаўскія і беларускія іконы, што дазволіла ўбачыць разнастайнасць і нацыянальны каларыт іканапісных традыцый.

Музеі, прадстаўленыя ў віртуальнай прасторы, выходзяць за межы рэспублікі. У кастрычніку 2014 г. у г. Гродна завяршыўся праект па арганізацыі Беларуска-літоўска-латвійскага віртуальнага музея, створанага ў адпаведнасці з міжнародным праектам «Віртуальнае мінулае – гарант поспеху будучыні музеяў». Партнёры праекта – Рэзекненская вышэйшая школа (вядучы партнёр), Кедайняўскі абласны краязнаўчы музей (Літва), Гродзенскі гісторыка-археалагічны музей (яго літаратурны філіял – Дом-музей Максіма Багдановіча) і Музей культуры і гісторыі Латгаліі (Латвія). Віртуальны музей даступны ў Інтэрнэце, ён знаёміць наведвальнікаў з трыма названымі музеямі беларуска-літоўска-латвійскага памежжа і Рэзекненскай вышэйшай школай. На старонках кожнай установы размешчаны фотагалерэі з апісаннямі розных паняццяў, падзей, персаналій, артэфактаў – усяго больш за 1,6 тыс. аб'ектаў. Інфармацыя даступна на англійскай, літоўскай, латвійскай, беларускай і латгальскай мовах. Акрамя таго, на сайце віртуальнага музея распрацаваны і прадстаўлены 4 інтэрактыўныя гульні для школьнікаў і моладзі.

На сучасным этапе развіцця інфарматызацыі музейныя прадметы можна ўбачыць у віртуальных экскурсіях, выставах, лічбавых каталогах калекцый як асобных музеяў, так і зводных каталогах музейных фондаў розных краін свету. З мэтай канцэнтрацыі асноўных звестак аб асабліва каштоўных музейных прадметах, рашэннем калегіі Міністэрства культуры Рэспублікі Беларусь № 115 ад 27 верасня 2007 г. пры Му-

зеі гісторыі і культуры Беларусі (зараз Нацыянальны гістарычны музей Рэспублікі Беларусь) 1 ліпеня 2008 г. быў створаны Цэнтр Дзяржаўнага каталога Музейнага фонду Рэспублікі Беларусь. Актыўную ролю ў яго стварэнні адыгралі вядомыя практыкі музейнай справы – С. М. Гаўрылава, В. У. Мірончык і інш. Галоўнай мэтай дзейнасці цэнтра з'яўляецца цэнтралізаваны ўлік усіх асабліва каштоўных музейных прадметаў. У 2010 г. для цэнтра была набыта камп'ютарная тэхніка, наладжана функцыянаванне лакальнай вылічальнай сеткі і г. д.

Арганізацыйна-тэхналагічная структура Дзяржаўнага каталога ўяўляе тры ўзроўні: «ніжні» – лакальныя электронныя каталогі музейных устаноў, «сярэдні» – тэхналагічная база, у якой утрымліваюцца асноўныя звесткі пра музейныя прадметы, «верхні» ўзровень – сайт Дзяржаўнага каталога. Асноўнае, што прадстаўлена на сайце, – інфармацыя пра музейныя прадметы: фотаздымак і кароткае апісанне (назва ўстановы, дзе захоўваецца прадмет, прадметная і аўтарская назва, аўтар, месца і дата стварэння, памеры, матэрыял і тэхніка). Супрацоўнікамі Цэнтра Дзяржаўнага каталога з агульнай базы музейных прадметаў на сайт выстаўляюцца найбольш цікавыя і атрактыўныя прадметы з калекцый музеяў Беларусі. На 22 снежня 2014 г. у Дзяржаўным каталогу Музейнага фонду Рэспублікі Беларусь зарэгістраваны 148 215 музейных прадмета, але з-за адсутнасці фінансавання работа на сённяшні момант спынена. Можна адзначыць, што спроба стварыць віртуальны музей з прадстаўленых у каталогу музейных прадметаў не ўдалася.

Значнай з'явай у музейным жыцці краіны стала правядзенне ў 2012 г. I Нацыянальнага форуму «Музеі Беларусі» ў г. Гродна. Ён ажыццяўляўся з мэтай падтрымкі музейнай справы ў Рэспубліцы Беларусь, стымулявання творчых ініцыятыў, заахвочвання музейных работнікаў, якія зрабілі ўнёсак у вывучэнне, захаванне і папулярызацыю культурных каштоўнасцей, садзейнічалі прыцягненню ўвагі шырокага кола грамадскасці да шматграннай музейнай дзейнасці. У рамках форуму быў праведзены навукова-практычны семінар «Сучасныя інфармацыйныя тэхналогіі ў музейнай дзейнасці: творчыя і тэхналагічныя навацыі». На семінары выступалі з дакладамі дырэктары і супрацоўнікі музеяў нашай краіны і краін замежжа. Разглядаліся пытанні музейных электронных публікацый і тэхналогій мультымедыя, віртуальных экспазіцый і экскурсій, электроннага мадэлявання, сучасных тэхналогій у сферы музейнай прэзентацыі. У 2014 г. прайшоў II Нацыянальны форум «Музеі Беларусі» ў г. Гомелі, тэма якога – «Музей і грамадства: ад камунікацыі да ўзаемадзеяння», дзе таксама разглядаліся пытанні існавання музея ў віртуальнай прасторы.

Такім чынам, глабальны характар Інтэрнэта дазваляе музеям пашырыць аўдыторыю, выйсці за межы фізічнага абслугоўвання наведвальнікаў. Мы лічым несвоечасовым сцвярджаць, што прадстаўніцтва беларускіх музеяў у віртуальнай прасторы дасягнула высокага ўзроўню. Відавочна, некаторыя з іх спыніліся на стварэнні пашыраных сайтаў, а многія з рэгіянальных музеяў не маюць сайтаў наогул. Асноўная праца яшчэ наперадзе. Патрабуюцца значныя сродкі для стварэння віртуальнага прадстаўніцтва музеяў, а таксама жаданне музейных работнікаў. Станоўчы момант у тым, што большасць музейных спецыялістаў

усведамляе важнасць існавання прадстаўніцтва музея ў Інтэрнэце, якое, як правіла, становіцца дапаўненнем да наведвання музея рэальнага, а не канкурыруе з ім. Чым часцей людзі будуць наведваць віртуальныя сайты, тым часцей яны будуць наведваць рэальныя музеі, што дапаможа прыцягнуць якасна новыя групы наведвальнікаў да музея, ператварыць патэнцыяльную аўдыторыю ў рэальную.

1. *Базен, Ж.* Историография истории искусства: от Вазари до наших дней / Ж. Базен. – М. : Наука, 1994. – 283 с.

2. *Бураўкін, А. Г.* Інфармацыйныя тэхналогіі ў мастацтве / А. Г. Бураўкін. – Мінск : Беларус. ун-т культуры, 1999. – 323 с.

3. *Джумантаева, Т. А.* К вопросу об освоении Интернета музеями Полоцка / Т. А. Джумантаева // Музеі і культурная спадчына як частка глабальнай інфармацыйнай прасторы : матэрыялы Міжнар. канф., Мінск–Полацк, 8–11 крас. 2002 г. / Нац. Полац. гіст.-культур. музей-запаведнік ; уклад: Т. А. Джумантаева, А. Б. Сташкевіч. – Полацк, 2002. – С. 204–205.

4. *Джумантаева, Т. А.* Працэс уключэння Нацыянальнага Полацкага гісторыка-культурнага музея-запаведніка ў сусветную інфармацыйную прастору / Т. А. Джумантаева // Весн. Беларус. дзярж. ун-та культуры і мастацтваў. – 2010. – № 13. – С. 138–146.

5. *Зиглер, К.* Автоматизация египетских коллекций в Лувре / К. Зиглер // Museum. – 1995. – № 4. – С. 21–26.

6. *Лысикова, О. В.* Музеи мира / О. В. Лысикова. – М. : Наука, 2002. – 127 с.

7. *Музей и новые технологии: На пути к музею XXI века / сост. Н. А. Никишин.* – М. : Прогресс-Традиция, 1999. – 216 с.

8. *Ноль, Л. Я.* Компьютерные технологии для музейных профессионалов: образовательный аспект / Л. Я. Ноль // Материальная база сферы культуры : науч.-информ. сб. – М. : РГБ, 2001. – Вып. 1. – С. 36–38.

9. *Шифрин, А. Е.* Внедрение мультимедийных технологий в сферу культуры / А. Е. Шифрин. – Минск : БелИПК, 2003. – 79 с.

10. *Шулепова, Э. А.* Основы музееведения : учеб. пособие / Э. А. Шулепова. – М. : Едиториал УРСС, 2005. – С. 464–468.

A. ASTREJKA

FORMS OF BELARUSIAN MUSEUMS' PRESENTATION IN VIRTUAL SPACE

The author of the article scrutinizes different forms of presentation of the Belarusian museums in virtual space. The term «presentation» in common and professional meanings is used. The article contains good examples of museums' sites and virtual museums. Periods of informatization in museum sphere are marked, problems in the development of the Belarusian museums in the Internet are specified.

Дата паступлення артыкула ў рэдакцыю: 22.04.2015.