

ОПЫТ ВНЕДРЕНИЯ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В МУЗЕЙНУЮ СРЕДУ НА ПРИМЕРЕ ОНЛАЙН-ВЫСТАВКИ ДЛЯ ЦЕНТРА МИХАИЛА ШЕМЯКИНА

Яцук А. В. (ИМТО)

**Научный руководитель - Мартынова Д.О. Кандидат искусствоведения, доцент ФТМИ
Университета ИТМО**

Введение. В век цифровых технологий у человека появилась уникальная возможность делать всё, не выходя из дома: работать, заказывать готовую еду, смотреть фильмы и т.д. Сегодня посещать картинные галереи и музеи также можно в формате онлайн. Интернет-выставки решают проблемы и задачи не только зрителя, но и художника, помогая сохранить его творчество в цифровом пространстве. Работы многих известных деятелей искусства находятся в различных собраниях разных стран. Так, например, произведения Михаила Михайловича Шемякина, советского, американского, российского художника, ныне живущего во Франции, находятся в музейных собраниях Лондона, Нью-Йорка, Санкт-Петербурга, Москвы, Владикавказа, Венеции, Сан-Франциско и многих других городов. Онлайн-выставка «Михаил Шемякин. Автопортреты» позволила выставить в виртуальном пространстве многие произведения, недоступные зрителю в пространстве Центра в Санкт-Петербурге [1].

Основная часть. В начале работы над созданием онлайн-выставки был проведён анализ работ художника для ознакомления с творчеством и личностью Михаила Шемякина. Центр Михаила Шемякина также предоставил возможность посетить рабочий кабинет художника, который после был отсканирован для создания 3D-макета. В ходе работы был создан 3D-макет выставочного зала Центра, а также проведено его зонирование [2]. В процессе украшения и дополнения зала было принято решение о размещении в макете памятника, созданного с помощью цифровой фотограмметрии. Итогом работы стало Unity-приложение [3], которое предоставляет посетителю возможность ознакомиться с 30 работами Михаила Шемякина, прочесть аннотации к ним, а также зайти в рабочий кабинет художника, который закрыт для зрителя в реальном пространстве.

Выводы. В ходе работы было выявлено, что виртуальный музей – это прекрасный способ дать большему числу людей возможность ознакомиться с экспонатами и творчеством художника, а также воплотить технически невозможные в реальном мире идеи, например, установить монументальную скульптуру посреди выставочного зала.

Список использованных источников:

1. Шаховалова Е.Г., Шаховалов Н.Н. виртуальные выставки как актуальная форма музейной коммуникации // Вопросы журналистики, педагогики, языкознания. 2021. №3. – С. 4-8.
2. Гараева Э.Р., Бикмуллина И.И., Барков И.А. Особенности подготовки 3d-объектов, смоделированных в Blender, для импорта в Unity 3D // Прикаспийский журнал: управление и высокие технологии. 2020. №4 (52). – С. 5-8.
3. Малькова Е.А., Очкуренко Г.О. Анализ инструмента для разработки приложений Unity // Экономика и социум. 2016. №12-3 (31). – С. 1-3.