

The article deals with the need to protect the tangible and intangible cultural heritage of different countries of the world, which is a key element in preserving Ukraine's identity, developing historical consciousness and influential factor in forming a unified Ukrainian national identity. The concept of cultural heritage as a national and supranational heritage and an important information and cultural resource of tourism, which requires scientific and legal justification of the conceptual apparatus in order to develop a national strategy for the protection of cultural monuments, is analyzed.

Key words: cultural heritage, tourist services, cultural tourism, museums, branding, state strategy.

UDC 379.85:338.482.22

COMMODIFICATION OF CULTURAL HERITAGE IN THE SYSTEM OF TOURISM SERVICES

Dychkovskyy Stepan – Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor Director of the Institute of Practical Cultural Studies and Art Management the National Academy of Leadership in Culture and the Arts, Kiev

The aim of this paper article is to consider the article deals with the need to protect the tangible and intangible cultural heritage of different countries of the world, which is a key element in preserving Ukraine's identity, developing historical consciousness and influential factor in forming a unified Ukrainian national identity. The concept of cultural heritage as a national and supranational heritage and an important information and cultural resource of tourism, which requires scientific and legal justification of the conceptual apparatus in order to develop a national strategy for the protection of cultural monuments, is analyzed.

Research methodology. The purpose of the article is to review and analyze that, through international branding; World Heritage Sites contribute to the development of cultural tourism in the surrounding territories by redirecting tourist flows from the site to heritage sites of national or local importance.

Results. The need for the protection of cultural heritage, which is a key element in the preservation of Ukraine's identity, the development of historical consciousness and the influential factor in the formation of a unified Ukrainian national identity, is emphasized by national scholars. Cultural heritage as a national and supranational heritage and an important information and cultural resource of tourism, requires scientific and legal justification of the conceptual apparatus in order to develop a national strategy for the protection of cultural monuments.

Novelty. The most promising system for the use of heritage is the new technology, which involves the transition from the restoration of point objects of material and spiritual culture, living and inanimate nature, to the reproduction of territorial-spatial complexes, which combine unique historical, cultural and natural territories.

The practical significance. The material and spiritual cultural heritage is an important condition for enhancing the activity and competitiveness of the tourist product, preserving its peculiar national flavor. Loss of communication with the cultural environment of the local destination leads to the destruction of identity. The most promising system for the use of heritage is the new technology, which involves the transition from the restoration of point objects of material and spiritual culture, living and inanimate nature, to the reproduction of territorial-spatial complexes, which combine unique historical, cultural and natural territories. This holistic spatial approach to heritage sites in the traditional sociocultural environment allows one to move away from the practice of dead museuming and preserving the external attributes of the monument. Particular attention is drawn to the idea of forming historical and cultural territories, which can be historic cities, monastery complexes, fields of historical battles, historical routes, historical industrial territories, historical and natural parks.

Key words: cultural heritage, tourist services, cultural tourism, museums, branding, state strategy.

Надійшла до редакції 25.11.2019 р.

УДК 069.5:2

СВІТОВІ ТЕНДЕНЦІЇ ПРЕЗЕНТАЦІЇ МУЗЕЯМИ ІСТОРИКО-КУЛЬТУРНОЇ СПАДЩИНИ У ФОРМАТІ СУЧАСНИХ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Глушук Оксана Георгіївна — старший викладач кафедри культурології і музеєзнавства,
Рівненський державний гуманітарний університет, м. Рівне
<http://orcid.org/0000-0002-1898-3426>
DOI <https://doi.org/10.35619/ucpmk.vi33.292>
glushchuk79@gmail.com

Карпець Віктор Петрович — здобувач вищої освіти
І (бакалаврського) рівня спеціальності 027 «Музеєзнавство. Пам'яткознавство»,
Рівненський державний гуманітарний університет, м. Рівне overstrain@rambler.ru

Розглядаються інформаційні системи та їх можливості у збереженні і презентації музеями історико-культурної спадщини, виділяються основні типи віртуального музею. Аналізуються можливості розширення доступу до предметів історико-культурної спадщини за допомогою збереження і репрезентації електронних копій та їх колекцій, представлення об'ємних моделей предметів історико-культурної спадщини, відновлення виду втрачених фрагментів і повністю втрачених в реальності предметів. Інформаційні ресурси віртуальних музеїв розглядаються як частина цифрової культурної спадщини.

Ключові слова: музей, інформаційна система, віртуальний музей, історико-культурна спадщина, презентація історико-культурної спадщини, 3D моделювання.

Постановка проблеми. В сучасному світі концептуальним змінам піддаються музейні простори, вибудовується діалогова система взаємовідносин із відвідувачем. Застосування музеями цифрових технологій істотно змінили підходи до презентації об'єктів історико-культурної спадщини, тому дослідження інноваційних способів її представлення музеями, розширення можливостей збереження та забезпечення доступності до об'єктів культури визначає актуальність даного дослідження.

Огляд останніх досліджень та публікацій. Застосування музеями цифрових технологій розглядається у працях багатьох сучасних дослідників, зокрема у В. Банаха [1], який акцентує увагу на важливості застосування у музеях мультимедійних технологій та аудіовізуальних засобів для модернізації всіх видів їхньої профільної діяльності. Питання переваги цифрових технологій для осучаснення екскурсійної діяльності в музеї та основні проблеми їх упровадження в Україні розглядають Н. Панас [6] і Т. Яцечко-Блаженко [8]. У дослідженні М. Румянцева та його колег [3] подано результати створення віртуальних реконструкцій об'єктів історико-культурної спадщини. Н. Поврозник [7] вивчає роль інформаційних систем у збереженні і репрезентації історико-культурної спадщини на прикладі віртуального музею. Варто зауважити, що вітчизняні дослідники зосереджують свою увагу здебільшого на ефективності конкретних видів цифрових технологій у певних напрямках музейної діяльності. Однак не розглянутими у повній мірі залишаються питання значимості сучасних цифрових технологій у фіксації та візуалізації об'єктів історико-культурної спадщини, а також їх доступності для вивчення й інтерпретації широким колом дослідників.

Мета статті: розглянути сучасні способи презентації музеями історико-культурної спадщини у форматі цифрових технологій.

Виклад основного матеріалу. Об'єкти історико-культурної спадщини, що знаходиться в музейних колекціях і сховищах, становлять значний інтерес як для досліджень феноменів культури, так і для поширення гуманітарних знань. Презентація цих об'єктів у мережі Інтернет робить актуальними аналіз контенту і структури сайтів музеїв, на яких представлені музейні колекції. Використання сучасних інформаційних технологій для презентації і комунікації надає існуючим музейним експозиціям нової якості. Будь-який музейний сайт є сайтом культурологічним, контент якого спрямований на комплексну концептуалізацію тих чи інших явищ і подій, які існують з точки зору історії і розвитку культури.

У сучасному розумінні «віртуальний музей» – це інформаційна система, що містить концептуально єдину електронну колекцію чи сукупність колекцій предметів (експонатів) із метаданими, які мають характеристики музею і дозволяють здійснювати наукову, просвітницьку, експозиційну і екскурсійну діяльність у віртуальному просторі [7; 214].

Виокремлення типів віртуальних музеїв може бути за різними критеріями: за типом джерел і збереження колекцій; за технологіями організації і представлення інформації; за спеціальними функціями музею (навчальна, наукова, просвітницька, дослідницька) і метою створення; по відношенню до профільної дисципліни чи комплексу наук, виду мистецтва, галузі культури чи виробництва тощо. Віртуальні музеї, як інформаційні ресурси, можуть створюватися як реальними музеями, так і іншими організаціями чи приватними особами. Незалежно від типу віртуального музею у фокусі створюваних інформаційних систем завжди знаходяться електронні «експонати» і їх колекції у сукупності з метаданими.

Простір реальних музеїв обмежений можливостями приміщень, виставкового обладнання і тому в реальному музеї експонати не завжди можна оглядати з усіх сторін. У цьому зв'язку віртуальні музеї мають значну технологічну перевагу перед реальним музеєм, яка виявляється у можливості всебічного і детального розгляду об'єктів історико-культурної спадщини. Основною метою побудови тримірних моделей об'єктів історико-культурної спадщини є необхідність збереження, репрезентації пам'ятки культури і розширення доступу до неї. Інформаційна система віртуального музею є середовищем, яке дозволяє реалізувати ці можливості. Віртуальний музей здатен представляти електронні копії експонатів із різних музеїв триваліший час. Варто підкреслити, що створення віртуальних музеїв ініціюються не лише закладами зберігання історико-культурної спадщини, але й приватними особами. Таким чином, віртуальні музеї здатні зберегти, репрезентувати, задокументувати історико-культурну спадщину, а також забезпечити доступ не лише до електронних ресурсів державних закладів, але і до приватних колекцій.

У віртуальних музеях експонуються всі основні типи історичних джерел – речові, письмові, образотворчі, картографічні, аудіо- і відеоматеріали і ін. До групи оцифрованих речових джерел входять, наприклад, етнографічні зібрання предметів побуту і культу, зброї і знарядь праці, прикрас та інших предметів; археологічні та архітектурні знахідки.

Письмові пам'ятки представлені електронними копіями літературних і актових пам'яток, зокрема літописів, хронографів, життя, мемуарів, грамот і різного роду актів, рукописних і друкованих видань, епістолярних жанрів, періодики тощо.

Окремо відзначимо функціонування віртуальних музеїв, що існують лише в Інтернет-просторі, їхню оригінальність і значення для збереження і презентації історико-культурної спадщини. Частина таких музеїв орієнтована на документування втрачених предметів історико-культурного надбання. Так, проект «Музей вкраденого мистецтва» містить інформацію про різні твори мистецтва, втрачені чи викрадені, зокрема й про твори мистецтва Афганістану, Іраку з часу початку воєнної операції (2003 р.), а також про світлина і твори живопису, викрадені, однак про які є інформація в базі даних ФБР. Віртуальний музей містить збережені цифрові копії зображень предметів мистецтва, що супроводжуються коротким описом історії їх створення і втрати. Значення таких ресурсів полягає у спробі не лише зафіксувати інформацію про втрачену пам'ятку історико-культурної спадщини, але й зберегти її для майбутнього.

Реагуючи на виклики сьогодення, проринизаного використанням цифрових технологій, працівники музейної сфери спільно з IT-фахівцями створили новий музейний продукт у форматі додатків до смартфонів. Програма «Daily Art» для Android пристроїв дозволяє користувачу отримувати щодня зображення одного з шедеврів мистецтва з історією його створення. Для цього проекту мистецтвознавці спеціально готують фахові статті та інтерв'ю з митцями і кураторами музеїв [8; 158].

Сучасні вчені наголошують, що одним із найбільш важливих заходів із використанням сучасних комп'ютерних технологій за своїм науковим і соціальним значенням є віртуальні реконструкції історичних подій, які слугують збереженню та актуалізації історичних подій, верифікації історичних гіпотез (їх уточнення, перевірка, вироблення нових явлень). На важливість застосування сучасних інформаційних технологій в історичних і культурологічних дослідженнях указує керівник відділу збереження і посилення ролі культурної спадщини Генерального директорату з питань інформаційного суспільства Європейської комісії Б. Сміт у своїй доповіді [2].

Так, на основі практичного втілення будь-якої теоретичної реконструкції (тримірної графічної, математичної моделі тощо) можуть виникати нові теоретичні результати, і навпаки – створена модель здатна демонструвати прогалини в існуючих знаннях і технології, запускаючи новий цикл практичних розробок. Саме такий підхід дав поштовх до створення віртуальних екскурсій, що дозволяють відвідувачам вийти за межі музейного простору. За допомогою GPS систем музейні виставки перетворюються на своєрідний квест. До прикладу, Музей історії польських євреїв пропонує бажаним ознайомитися з біографією письменника та педагога Я. Корчака під час прогулянки містом. Спеціальна програма, що завантажується у смартфон, містить два тематичні маршрути, які об'єднують 49 точок, розташованих на карті Варшави. За допомогою поєднання архівних фотографій і сенсорного екрану, створюється ефект «погляду в минуле» і, завдяки цьому, відтворюється атмосфера старого міста [8; 158].

Ще однією поширеною технологією в музейній практиці є сенсорні екрани. Крім розгорнутих коментарів до експонатів, вони можуть містити функцію максимального наближення деталей роботи, 3D анімацію, можливість перегляду рентгенівських знімків.

Завдяки програмі партнерства Інституту культури Google (Google Cultural Institute), музеї, що входять до неї, можуть самостійно створювати додатки, використовуючи технології Google, зокрема Street View і You Tube. Це дає можливість створювати віртуальні відео тури музеєм із використанням технологій кругового повороту поля зору. Додатки можуть містити фотографії експонатів і аудіо тури, використовувати технології соціальних мереж. Прикладами є популярний у використанні англомовний Інтернет-ресурс Google Arts&Culture, де містяться онлайн-екскурсії музеями світу. В Україні є цікавий Інтернет-ресурс museums.authenticukraine.com.ua, що дає можливість користувачам здійснити віртуальний тур вітчизняними музеями просто неба.

Для того, щоб мати можливість реалізувати наповнення музейним контентом віртуальний простір, потрібно здійснити значний масив дослідницької, наукової, реставраційної та інших видів робіт зі збереження та презентації історико-культурної спадщини. Основними напрямками використання IT у реставрації, консервації і збереженні предметів мистецтва є віртуальна реконструкція, реставрація живопису, 3D-сканування, оцифрування творів мистецтва.

Створення 3D моделей музейних експонатів – вартісний і науковий процес. Необхідність застосування 3D технологій у сфері історичних досліджень виникла ще у 1990-ті роки і пов'язана зі створенням спеціалізованого програмного забезпечення моделювання тримірних об'єктів. Саме в той період у Європі реалізовано низку помітних проектів у сфері збереження історико-культурної спадщини із застосуванням технологій тримірного моделювання (наприклад, віртуальна історична реконструкція храму Св. Петра у Йорданії; Ватиканського палацу епохи Відродження; японського буддійського храмового комплексу Сазаедо тощо). Досвід даних проектів представлено на міжнародній конференції

«Computing archaeology for understanding the past» (Любляна, Словенія), а також видано першу монографію з методології розробки віртуальних історичних реконструкцій пам'яток культури [3; 63].

3D моделювання і створення інтерактивних модулів дозволяє показати розвиток пам'яток історико-культурної спадщини у різних часових проміжках. Інформаційна система віртуального музею здатна представити інформацію про ці моделі у їх взаємозв'язку, відкрити широкі можливості для вивчення об'єкту, продемонструвати зміну пам'яток культури впродовж різних історичних епох. Технології відновленої реальності, що успішно застосовуються при створенні віртуальних музейних реконструкцій покликані продемонструвати їхній сучасний стан у взаємозв'язку з минулим. Прикладом такої технології є проект GIZA3D, що демонструє наукову реконструкцію комплексу пірамід у долині Гізи. Проект цікавий і значимий тим, що 3D реконструкція охоплює не лише зовнішній образ долини пірамід і його зміни, але і внутрішнє планування пірамід із вказівкою виявлених археологами та дослідниками артефактів (гробниць, скульптур, пам'яток тощо). Світовий досвід створення віртуальних музейних проектів, технології 3D моделювання успішно застосовується і в реконструкції підземних споруд і комунікацій, захоронень, підземних ходів і лабіринтів, промислових напрацювань. Науковий підхід дозволяє виявити приховану логіку таких приміщень, прослідкувати причинно-наслідкові зв'язки, знайти відповіді на складні питання, пов'язані з історичними подіями, явищами і процесами.

Завдяки комп'ютерному моделюванню стає можливим не лише збереження великих об'єктів історико-культурної спадщини, але й представлення пам'ятки як системи у її функціонуванні, взаємозв'язку її елементів і споруд. Реалізація 3D проектів і створення інтерактивних віртуальних музеїв дозволяють більш глибоко вивчити експонат, прослідкувати динаміку об'єктів, їх зміну в часі. Достовірність створеного образу культурно-історичної пам'ятки знаходиться у прямій залежності від роботи фахівця, оскільки залежить не лише від традиційних знань, але й від володіння комп'ютером. Також, поєднання традиційних знань із можливостями комп'ютерних технологій у мистецтві реставрації дає можливість утілення «віртуальних» проектів, які не можуть бути втіленими у реальність. Прикладом можна навести проект віртуальної реконструкції «План Риму». Він дав можливість для відтворення макету Біго («План Риму» – гіпсовий макет площею майже 70 м (11 м/6 м), виконаний у масштабі 1/400. Макет зображає 3/5 частини античного Риму в епоху Константина I, на початку IV ст. до н. е. Макет створений архітектором Полем Біго (1870-1942 рр.). Даний проект віртуальної реконструкції античного Риму реалізований монопрофільним колективом «План Риму», у якому працюють фахівці центру дослідження та вивчення античності і центру гуманітарних досліджень університету Кана. В ході проекту відбулася віртуальна реконструкція римської вулиці з торговими рядами; храм Віспасіана, збудований Титом; базиліки Юлія на римському Форумі. Також із використанням технології трьохмірного моделювання були відтворені: Стародавній індійський палацовий комплекс Фатепур-Сікри, форум Траяна, Колізей, базиліка Сан-Франческо в Ассізї, гробниця Нефертіті [5].

Ще одним цікавим проектом є портал Vizerra, створений компанією 3Dream Team. Тут відтворюються пам'ятки архітектури, що знаходяться у списку Всесвітньої спадщини ЮНЕСКО. Завдяки реалізації подібних проектів користувачі мають змогу віртуально здійснити візит у перуанське м. Мачу-Пікчу; храм Ангор Ват, розташований у камбоджійській провінції Сием-Реап; мавзолей Тадж-Махал; вірменський монастир Татев тощо.

У 2008 р. компанія IBM представила результат роботи, що тривала впродовж трьох років, зі створення 3D реконструкції відомого Забороненого міста (Китай) – найбільшого палацового комплексу у світі, площа якого складає 720 тис. м². Цей проект є першим тримірним інтерактивним віртуальним світом із повним ефектом занурення. Відвідувачам віртуального Забороненого міста пропонуються онлайн тематичні екскурсії, присвячені головним історичним подіям і легендам із реального життя даного міста.

Інформаційні технології дозволяють зберегти те, що залишилося і одночасно реконструювати втрачене. Наприклад, відомим є метод відтворення фресок за рисунком, який успішно застосований в Італії при відновленні фресок Андреа Мантенья капели Оветарі церкви Еремітані у Падуї, розбитих вщент у результаті бомбардувань американською авіацією 11 серпня 1944 р. Метод розроблений в університеті м. Падуї відділом фізики ім. Г. Галілея, передбачає використання комп'ютерної технології для орієнтації великого фрагменту з чіткою частиною рисунку, відносно повно кольорової копії відновлюваної фрески [4].

Стосовно сучасних реальних музеїв, то віртуальний простір доповнює і збагачує їх. Реальний музей має у своєму прості віртуальну складову, чи то електронні колекції артефактів чи об'ємні комп'ютерні моделі предметів і об'єктів історико-культурної спадщини. Доповнення реального простору досягненнями віртуального середовища не обмежується встановленням інтерактивних карт у реальних музеях, створюються надруковані на 3D принтерах макети, точні копії предметів у мініатюрі, що дозволяє розширити доступ до предметів культурної спадщини, що втрачені чи

знаходяться у недостатньо належному для експонування стані. Можна стверджувати, що віртуальні експозиції, інтегровані у ландшафт музейних виставок, стають важливою частиною реального музею, доповнюють його музейне середовище, розширюють можливості збереження і репрезентації історико-культурної спадщини.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Таким чином, застосування віртуальної реконструкції, що поєднує теоретичні знання і прикладні практики, дозволяє отримати нові наукові дані, що ґрунтуються на достовірних історичних свідченнях і представлені для загалу з використанням сучасних інформаційних технологій. Віртуальні музеї відкривають надзвичайно широкі можливості для збереження і презентації історико-культурної спадщини, а технології доповненої реальності дозволяють створювати особливого виду інформаційні ресурси, що збагачують експозиції, розширюють інформаційне поле реального музею.

Інформаційні ресурси віртуальних музеїв складають значну частину цифрової культурної спадщини і тому потребують вивчення, розвитку і удосконалення.

Список використаної літератури:

1. Банах В. М. Музейні інновації та інтерактивність у теорії та практиці музейної справи. *Historical and Cultural Studies*. Вип. 3. № 1, 2016. URL: <http://www.science.lpnu.ua/>
2. Бернард С. Исследовательская деятельность Европейского Союза в области культурного наследия. URL: <http://www.evarussia.ru/upload/doklad>
3. Віртуальна реконструкція об'єктів історико-культурного надбання / М. В. Румянцев А. А. Смолин, Р. А. Барышев, И. Н. Рудов, Н. О. Пиков. *Прикладная информатика*. 2011. № 6 (36). С. 62-77.
4. Восстановление фресок капеллы Оветари. URL: (Ovetari) <http://www.museum.ru/N 14688>
5. Вчені та розробники створили сайт з повною віртуальною реконструкцією Стародавнього Риму. URL: <http://www.unn.com.ua>
6. Панас Н. Б. Використання цифрових технологій у музейній та пам'яткоохоронній діяльності. *Молодий вчений*. 2019. № 6 (70). С. 257-259.
7. Поврозник Н. Г. Віртуальний музей: збереження і репрезентація історико-культурного надбання. *Вестник Пермск. ун-та*. 2015. Вип. 4 (31). С. 213-220.
8. Яцечко-Блаженко Т. Роль інформаційних технологій у сучасній музейній справі. *Наукові записки РОКМ*. Вип. XIII. Ч. 2. С. 157-160.

References

1. Banakh V. M. Muzeini innovatsii ta interaktyvnist u teorii ta praktytsi muzeinoi spravy. *Historical and Cultural Studies*. Vyp. 3. № 1, 2016. URL: <http://www.science.lpnu.ua/>
2. Bernard S. Yssledovatel'skaia deiatelnost Evropeiskoho Soiuzha v oblasti kulturnoho nasledyia. URL: <http://www.evarussia.ru/upload/doklad>
3. Vyrtualnaia rekonstruktsiia obektov ystoryko-kulturnoho nasledyia / M. V. Rumiantsev A. A. Smolyn, R. A. Baryshev, Y. N. Rudov, N. O. Pykov. *Prykladnaia ynformatyka*. 2011. № 6 (36). S. 62-77.
4. Vosstanovlenye fresok kapellu Ovetary. URL: (Ovetari) <http://www.museum.ru/N 14688>
5. Vcheni ta rozrobnyky stvoryly sait z povnoiu virtualnoiu rekonstruktsiieiu Starodavnoho Rymu. URL: <http://www.unn.com.ua>
6. Panas N. B. Vykorystannia tsyfrovyykh tekhnolohii u muzeinii ta pamiatkookhoronni diialnosti. *Molodyi vchenyi*. 2019. № 6 (70). S. 257-259.
7. Povroznyk N. H. Vyrtualnui muzei: sokhraneniye y reprezentatsiia ystoryko-kulturnoho nasledyia. *Vestnyk Permsk. un-ta*. 2015. Vup. 4 (31). S. 213-220.
8. Iatsechko-Blazhenko T. Rol informatsiinykh tekhnolohii u suchasni muzeinii spravi. *Naukovi zapysky ROKM*. Vyp. KhIII. Ch. 2. S. 157-160.

МИРОВЫЕ ТЕНДЕНЦИИ ПРЕЗЕНТАЦИИ МУЗЕЯМИ ИСТОРИКО-КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ В ФОРМАТЕ СОВРЕМЕННЫХ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Глушук Оксана Георгиевна — старший преподаватель кафедры культурологии и музееведения, Ривненский государственный гуманитарный университет, г. Ривне

Карпец Виктор Петрович — соискатель высшего образования I (бакалаврского) уровня специальности 027 «Музееведение. Памятниковедение», Ривненский государственный гуманитарный университет, г. Ривне

Рассматриваются информационные системы и их возможности в сохранении и презентации музеями историко-культурного наследия, выделяются основные типы виртуального музея. Анализируются возможности расширения доступа к предметам историко-культурного наследия посредством сохранения и репрезентации электронных копий и их коллекций, представления объемных моделей предметов историко-культурного

наследия, восстановление вида частично или полностью утраченных в реальности предметов. Информационные ресурсы виртуальных музеев рассматриваются как часть цифрового культурного наследия.

Ключевые слова: музей, информационная система, виртуальный музей, историко-культурное наследие, презентация историко-культурного наследия, 3D моделирование.

GLOBAL TRENDS IN DIGITAL PRESENTATION OF HISTORICAL AND CULTURAL HERITAGE BY MUSEUMS

Glushchuk Oksana – Senior Lecturer,
Rivne State University of the Humanities, Rivne
Karpets Viktor – student in bachelor's degree,
Rivne State University of the Humanities, Rivne

The article deals with information digital systems and their possibilities in preserving and presenting of the historical and the cultural heritage by museums identifies the main types of a virtual museum. Possibilities of widening access to the historical and the cultural heritage by means of preservation and representation of electronic copies and their collections, and metadata to them, presentation of voluminous models of objects of the historical and the cultural heritage, restoration of the partly lost fragments and completely lost in reality ones have been analyzed. Virtual museum informational resources are considered to be the part of the digital cultural heritage.

Key words: a museum, an information system, a virtual museum, historical and cultural heritage, a presentation of historical and cultural heritage, 3D modeling.

UDC 069.5:2

GLOBAL TRENDS IN DIGITAL PRESENTATION OF HISTORICAL AND CULTURAL HERITAGE BY MUSEUMS

Glushchuk Oksana – Senior Lecturer,
Rivne State University of the Humanities, Rivne
Karpets Viktor – student in bachelor's degree,
Rivne State University of the Humanities, Rivne

The purpose is to consider the ways of presenting of the historical and the cultural heritage in a virtual environment by museums.

Methods of research. Methods of analysis and synthesis were applied in the study.

The result of the research. Nowadays the significance of preserving the best museums' traditions and, at the same time, the need to take advantage of the opportunities offered by digital technologies is of particular importance. Therefore, identifying features of the virtual environment, using them to enhance the ability to preserve and represent the historical and the cultural heritage and to ensure the accessibility of cultural objects are important scientific tasks.

The presentation of these objects on the Internet makes it relevant to analyze the content and structure of museum sites with collections. The use of modern digital technologies for presentation and communication gives the existing museum exhibitions new quality.

Virtual museums display all the major types of historical sources — real, written, visual, cartographic, audio and video, etc. A large group of digitized material sources include, for example, ethnographic collections of objects of everyday life and worship, weapons and tools, jewelry and other items; archaeological and architectural finds. Written items are electronic copies of literary and written works, including chronicles, chronographs of life, memoirs, letters and all kinds of acts, manuscripts and prints, epistolary genres, periodicals, etc. It can be argued that virtual exhibits integrated into the landscape of museum exhibitions are becoming an important part of a real museum, complementing its museum environment, expanding the possibilities of the preserving and the presenting historical and cultural heritage.

Novelty. At present there is no comprehensive research on virtual museums as a means of the preserving and the presenting historical and cultural heritage. It is the reason that determines the novelty of our article.

The practical results of using virtual reconstruction, which combines theoretical knowledge and applied practices, allows to obtain new scientific data based on reliable historical evidence and presented by means of modern digital technologies. Virtual museums offer ample opportunity to preserve and represent the historical and the cultural heritage.

Key words: a museum, an information system, a virtual museum, historical and cultural heritage, a presentation of historical and cultural heritage, 3D modeling.

Надійшла до редакції 23.11.2019 р.