

РАЗДЕЛ IV

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В РАЗВИТИИ КУЛЬТУРЫ СИБИРИ

УДК 069:004.946:2-523.4

Ю. В. Кирюшина
Кандидат искусствоведения,
доцент, заведующая кафедрой культурологии и дизайна,
Алтайский государственный университет (Барнаул, Россия)

А. Д. Калининкова
Студентка,
Алтайский государственный университет (Барнаул, Россия)

СТРУКТУРНО-СОДЕРЖАТЕЛЬНАЯ МОДЕЛЬ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ВИРТУАЛЬНОГО МУЗЕЯ ИОАННО-БОГОСЛОВСКОГО ХРАМОВОГО КОМПЛЕКСА БАРНАУЛА

В статье рассматриваются концепции структурно-содержательной модели сайта виртуальной выставочной экспозиции Иоанно-Богословского храмового комплекса города Барнаула.

Ключевые слова: виртуальный музей, виртуальная выставочная композиция, храмовый комплекс, структура сайта.

Yu. V. Kiryushina

Candidate of Art History,

*Associate Professor of the Department of Cultural Studies and Design,
Altai State University (Barnaul, Russia)*

A. D. Kalinnikova

Studentka,

Altayskiy gosudarstvennyy universitet (Barnaul, Russia)

STRUCTURAL AND CONTENT MODEL OF DESIGNING THE VIRTUAL MUSEUM OF THE ST. JOHN THE THEOLOGIAN TEMPLE COMPLEX IN BARNAUL

The article discusses the concepts of the structural and content model of the site of the virtual exhibition exposition of the St. John the Theologian Temple complex of the city of Barnaul.

Keywords: virtual museum, virtual exhibition composition, temple complex, site structure.

Доверие к виртуальным музеям расширяется в современных реалиях. Поскольку виртуальные музеи основаны на реальных физических коллекционных объектах, виртуальный музей можно рассматривать как расширение физического музея в цифровую сферу. Поэтому виртуальные музеи всегда будут иметь тесные связи с традиционными музеями. Таким образом, даже будучи коммуникационным продуктом, виртуальный музей опирается на силу термина «музей», потому что, как только термин «музей» сформулирован, возникает чувство доверия вместе с впечатлением, что контент был профессионально собран куратором и представлен в традициях музея.

Цель разработки концепции виртуальной выставочной экспозиции Иоанно-Богословского храмового комплекса – создание проекта музея как знакомство посетителей с экспозицией музея колоколов, посвященной истории колокольного мастерства. Кроме того, художественная культура Сибири представлена выставочной экспозицией, посвященной жизни переселенцев времени Столыпинских реформ. Проект виртуального музея также богат комнатой в стиле середины двадцатого века. В целом, данная выставка может стать первым шагом на пути популяризации и изучения творчества и быта сибирского населения.

Разработка виртуальной выставочной экспозиции подобной направленности позволяет комплексно познакомить посетителя с твор-

чеством региона, его бытом и интересами жителей, составить систематизированные знания о крае.

По замыслу виртуальная экспозиция храмового комплекса может быть организована не только как музей-выставка, но разделена на экспозиции, в которых обозначены основные тематические направления, каждое из которых может восприниматься и как часть общей экспозиции, и как отдельная выставка.

Выставочные экспозиции Иоанно-Богословского храмового комплекса, достаточно обширны. В музее колоколов находится самый большой отдел, полностью посвященный колокольному делу в этом регионе. Объекты в коллекциях являются результатом серии различных экспедиций по раскопкам и исследованиям в данной области, а также пожертвованы. Веб-сайт разрабатывался в первую очередь как ориентированный на неискушенного в исследованиях посетителя, как информационный ресурс для интерпретации материалов о колокольном деле и в целом истории.

Информационная архитектура – концепция или структура, предложенная американским архитектором Ричардом Солом Вурманом в 1976 г. Это основа для дизайна виртуального музея. На основе тем и пользователей виртуального музея можно определить содержание виртуального музея. Содержание виртуального музея является ядром информационной архитектуры и наиболее важной частью, чтобы показать сущность музея и спланировать, что должно быть включено и как соответствовать мышлению пользователя, чтобы достичь оптимального эффекта использования информации [1].

Структура виртуального музея подобна скелету тела. Если виртуальный музей можно сравнить с деревом, то логической моделью виртуального музея будут ветви дерева, а содержимым виртуального музея будут листья. После того, как ветви будут определены, можно продолжать добавлять листья на дерево, и отношения между листьями могут быть разными, поэтому дерево будет процветать по мере роста.

В виртуальном музее Иоанно-Богословского храмового комплекса был рассмотрен контент, который посетители, возможно, захотят увидеть или должны увидеть на веб-сайте, исследованы логические связи между каждым предметом. Необходимо взглянуть на проект с точки зрения зрителя, чтобы изучить структуру виртуального музея, задавая себе вопрос при проектировании каждой страницы веб-сайта: «Откуда я пришел, куда мне идти?». Логическая структура виртуального музея гораздо более понятна.

Разделение информации и разумное организационное поле является одним из важных основных принципов проектирования виртуаль-

ного музея. Психологи отмечают, что большинство людей помнят только о 4–7 отдельных вещах за короткое время, а это означает, что, когда люди посещают виртуальный музей, останется только 4–7 страниц, оставляющих впечатление [2].

Основная структура виртуальной экспозиции музея в основном содержит четыре части: знакомство с храмовым комплексом, виртуальные выставочные залы, новости комплекса, образовательная деятельность. Первая и вторая страницы сайта посвящены истории храмового комплекса, его созданию и развитию, а также то, какие вехи прошел комплекс на пути своего становления. Все страницы сайта основаны на шаблонах сервиса «Битрикс24» в качестве инструмента для создания сайтов.

Таким образом, была разработана структура сайта выставочной экспозиции Иоанно-Богословского храмового комплекса. В дополнение к достижению различных видов экспонатов музейных коллекций в различных локациях виртуальный музей предоставляет дополнительную информацию о конкретных коллекциях, а также экспонатах.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Battro A. M. From Malraux's Imaginary Museum to the Virtual Museum // *Museums in a Digital Age*/ R. Parry (ed.). Routledge, 2010. P. 136.
2. Баканов А. С., Обознов А. А. Проектирование пользовательского интерфейса: эргонимический подход : монография. М., 2009. 182 с.

BIBLIOGRAPHY

1. Battro A. M. From Malraux's Imaginary Museum to the Virtual Museum// *Museums in a Digital Age*/ R. Parry (ed.). Routledge, 2010. P. 136.
2. Bakanov A. S., Oboznov A. A. Designing the user interface: an ergonomic approach : monograph. M., 2009. 182 p.