

УДК: 004.94; 069

А. А. Абзалова

ВИРТУАЛЬНЫЙ МУЗЕЙ В ДОКОМПЬЮТЕРНУЮ ЭПОХУ

Само возникновение термина «виртуальный музей» непосредственно связано с развитием компьютерных технологий и появлением нового цифрового пространства — сети Интернет. В начале 90-х годов XX в. появляются первые виртуальные музейные ресурсы, которые больше походили на виртуальные клоны музеев реальных. За счет этого долгое время понятие «виртуальный музей» было синонимом мультимедийных продуктов и веб-сайтов, которые создаются на основе уже существующих музеев, предметов, коллекций или программ. Джоффри Льюис (Lewis), соотнося термин «виртуальный» с идеей дублирования реальности, предложил одно из первых определений виртуального музея. Он описал виртуальный музей в качестве представленной в цифровом виде коллекции изображений, звуковых файлов, текстовых документов... представляющих исторический, научный или культурный интерес, данных, доступ к которым можно получить через электронные средства массовой информации¹.

Однако почти сразу возникла необходимость более эффективно использовать новые ресурсы, создавать интерактивное веб-пространство, расширять его границы. Так, уже в 1997 г. на конференции «Музей и Интернет» (Museums and the Web)² ученые начали задаваться вопросами: какие перспективы открывают музеям информационные технологии? Что нового они могут дать? И каким образом использовать Интернет не только как базу знаний и систему коммуникации?

На протяжении 2000–2010-х годов можно было наблюдать неуклонный рост как виртуальных музеев, так и исследований, направленных на выработку общих подходов, методологии, осмысления феномена, попыток выработать его четкие дефиниции. Тем не менее, несмотря на прочное утверждение термина в профессиональной лексике, однозначного определения, что же такое «виртуальный музей», на сегодняшний день не существует. В широком смысле «виртуальный музей» противопоставляется музею реальному, то есть это тот музей, который не существует в реальном пространстве. В попытках придать большую определенность, точность, а также определить границы применения термина исследователи все чаще стали обращаться к вопросу об «источках» виртуального музея, о его виртуальных формах вне Интернет-пространства.

От Филостратов к дополненной реальности

Современный исследователь Эррки Хухтамо (Huhtamo) в своей статье под названием «О происхождении виртуального музея» анализирует эволюцию выставочных практик

¹ *Schweibenz W.* The “Virtual Museum”: New Perspectives for Museums to Present Objects and Information Using the Internet as a Knowledge Base and Communication System. URL: http://www.informationswissenschaft.org/wp-content/uploads/isi/isi1998/14_isi-98-dv-schweibenz-saarbruecken.pdf (accessed: 02.04.2016).

² Официальный сайт конференции «Музей и Интернет». URL: <http://www.museumsandtheweb.com/> (дата обращения: 08.09.2016).

начала XX в. и рассматривает их как предшественниц современных Интернет-проектов. Хухтамо убежден, что такие художники-дизайнеры, как Ласло Мохой-Надь, Эль Лисицкий, Герберт Байер и Фредерик Кислер, которые радикально переосмыслили отношения между выставочными пространствами, экспонатами и зрителями, внесли весомый вклад в становление и понимание виртуальных музеев, так как рассматривали выставочный дизайн как новую среду, которую можно сравнить с другими новыми медиа (в данном случае с Интернетом)³. Ключевая идея радикальных художников XX в., по мнению Хухтамо, — это, во-первых, интеграция. Экспонаты уже не рассматриваются как отдельные, выставленные на показ в том или ином пространстве. Вместо этого, они видятся неотъемлемой частью общей среды, которая «окутывает аудиторию и побуждает ее на определенный отклик»⁴. Во-вторых, искусство стало восприниматься как процесс, разворачивающийся во времени и пространстве и включающий в себя элемент неожиданности или «неопределенности» (как это позже обозначил Джон Кейдж⁵), что отразилось на экспозиционных практиках.

По мнению Хухтамо, более внимательный взгляд на эти экспериментальные проекты и их культурный фон поможет нам лучше понять проблемы, с которыми сталкиваются создатели виртуальных музеев и галерей сегодня. Кроме всего прочего, Хухтамо отмечает, что перечисленные художники использовали множество различных новых (на тот момент времени) носителей и рассматривали фотографии как репродукции. Они создавали экспонаты, «напоминающие нелинейные базы данных или модульные системы, предвосхищая изобретение гипертекста в 1960-х годах, который, как известно, стал предшественником Интернета»⁶. Они также разрабатывали проекты, в которых экспонаты нужно было рассматривать через специальные технические устройства, а зрители были вынуждены учиться взаимодействовать с этими устройствами, так же как мы сегодня открываем для себя Интернет (и в частности, Интернет-музеи), учимся с ним взаимодействовать. В конечном счете, Хухтамо приходит к тому, что данные проекты рождают новые способы взаимодействия с художественными произведениями, и они являются чрезвычайно актуальными и значимыми для развития современных виртуальных музеев, которые также «ориентированы на пользовательский опыт и использование доступной базы данных»⁷.

Далеко не все исследователи разделяют убеждения Хухтамо о связи виртуальных музеев с развитием музейного дизайна. Говоря о дизайне и его элементах, возможно, будет более корректно использовать такое понятие, как «дополненная реальность». Дополненная реальность позволяет «вводить реально несуществующие объекты, которые генерируются компьютером в трех измерениях, и свободно размещать их разными способами в реальной среде»⁸. Таким образом, дополненная реальность представляет собой

³ *Huhtamo E.* On the Origins of the Virtual Museum // *Virtual Museums and Public Understanding of Science and Culture*. URL: https://www.nobelprize.org/nobel_organizations/nobel/foundation/symposia/interdisciplinary/ns120/lectures/huhtamo.pdf (accessed: 11.02.2017).

⁴ *Ibid.*

⁵ *Stubbs D.* Approaching the Unfamiliar: Stewart Lee on John Cage's Indeterminacy. URL: <http://thequietus.com/articles/09907-stewart-lee-john-cage-indeterminacy> (accessed: 17.03.2017).

⁶ *Huhtamo E.* On the Origins of the Virtual.

⁷ *Ibid.*

⁸ *Александрова Л. Д.* Опыт философского осмысления «Дополненной реальности» в онтологическом континууме «Виртуальность — реальность» // *Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств*. 2014. № 4 (40). С. 61–62.

окружающую действительность с внедренным в нее виртуальным содержимым для дополнения сведений об этом окружении и улучшения восприятия информации. Например, первые музейные панорамы, в сущности, «были призваны облегчить работу воображения, указывая на пространственное расположение объектов»⁹. Виртуальная же реальность в принятом сегодня представлении создает свою собственную реальность, реальность воображаемую, возможную в идее, предполагаемую.

Создание гипотетических музеев имеет давнюю традицию, как пример можно привести работу Филостратов Старшего и Младшего «Катрины», в которой они детально описывают идеальное воображаемое собрание. По словам Гёте, «читая описание картин чувствуешь, что они были, быть может, не в одной галерее, быть может не в одно время, но они были как возможности греческой живописи»¹⁰.

Можно также провести аналогию между воображаемыми музеями и использованием римскими риториками мнемонических мест и образов (*loci et images*), которые были основой техники искусства памяти, зародившейся еще в Древней Греции. По описанию римского ратора Квинтилиана, оратору, во-первых, было необходимо вспомнить какое-нибудь здание, желательнее более просторное и состоящее из разнотипных помещений, и наполнить это здание предметами-образами, которые будут помогать вспоминать речь. Как только оратору потребуется припомнить о фактах, «следует посетить по очереди все эти места и востребовать у их хранителей то, что было в них помещено»¹¹.

Английская исследовательница Френсис Йейтс прослеживает заимствование подобных техник и в эпоху Ренессанса, а именно в феномене «Театра памяти» Джулио Камилло. Несмотря на то, что Камилло так и не написал труд, в котором бы подробно объяснил смысл и назначение своего создания, до нас дошли воспоминания о нем Виглия Зухениуса. В Театре памяти не было ни сцены в классическом ее понимании, ни зрительных рядов, там не разыгрывались представления, не было актеров, постановщика или драматурга. Там мог и должен был быть только зритель, который входил в Театр человеком, но занимал место творца конструируемой им реальности. Сам мастер, если верить письмам Зухениуса, называл свой Театр множеством имен, то говоря, что «его изобретение выстраивает или конструирует ум и душу, то утверждая, что оно создает окно внутри нас»¹². Он был убежден, что все, что может быть постигнуто человеческим разумом, но недоступно телесному зрению, может быть собрано воедино в процессе размышления и рефлексии, а затем представлено в конкретных вещественных символах, и, соответственно, посетитель Театра получит возможность увидеть то, что хранится в глубинах человеческого сознания¹³ [5, с. 171]. В попытке структурировать описания мнемонических мест и структуры Театра Камилло, можно выделить обязательное наличие: здания или конструкции (в первом случае умозрительной); предметов-образов или предметов-символов, чувственно воздействующих, отсылающих к определенным понятиям, фактам или явлениям; а также непосредственно самого зрителя. Все вместе это образует некий воображаемый институт, который является связующим звеном между личной

⁹ Антонова О. А., Соловьёв С. В. Теория и практика виртуальной реальности: логико-философский анализ. СПб., 2008. С. 46.

¹⁰ *Филострат Старший и Младший*. Картины. Каллистрат. Статуи / пер. С. П. Кондратьева. М.; Л., 1936. С. 16.

¹¹ *Йейтс Ф.* Искусство памяти. СПб., 1997. С. 14.

¹² Там же. С. 171.

¹³ Там же.

и социальной реальностью и который, вероятно, можно было бы определить и как виртуальный музей, оперирующий некой культурной информацией.

В преддверии цифровой эры

Однако именно XX век становится поворотным периодом для понимания такого феномена, как виртуальный музей, и связано это не только с перенесением «виртуального» в новое пространство Интернета. При обращении к философской литературе, посвященной теории виртуальной реальности уже вне музейного контекста, становится очевидно, что проблема виртуального затрагивает очень старую философскую проблему перехода от возможности к акту. Виртуальное, которое рассматривается как нечто противостоящее актуальному, реальному, действительному, долгое время было синонимом возможности и потенциальности¹⁴. Начиная с Бергсона, в философии XX в. виртуальное постепенно превращается в то, что имеет свою собственную реальность, не являющуюся возможной, потенциальной, а даже ей оппозиционной¹⁵. Именно в период трансформации термина появляются наиболее яркие музейные проекты, которые увязли где-то между воображением и возможностью.

Таким можно назвать концепцию «музея без стен» Андре Мальро, или воображаемый музей. Он считал, что в эпоху появления нового способа воспроизведения изображений (а именно фотографии) у каждого из нас появляется возможность создать в воображении всеохватывающий музей, в котором мы сможем хранить лучшие произведения искусства, вне зависимости от того, где они находятся в реальности¹⁶. Даглас Кримп, описывая идеи Мальро, определил воображаемый музей как «сверхшедевр», где искусство предстает как онтология, созданная не великими историческими персонажами в различные эпохи, а Человеком как таковым¹⁷. Как говорил сам Мальро, «в воображаемом музее все предметы сосуществуют в общем пространстве. Миниатюры, фрески, витражи, гобелены, скифские накладки, детали различных произведений, рисунки с греческих ваз, даже скульптуры стали таблицами. Что они потеряли? Вещественность. А что приобрели? Величайшее стилистическое значение, какое только может быть им присвоено»¹⁸. Воображаемый музей можно рассматривать как «персональный музей», а также «портативный музей» с бесконечным числом произведений искусства. Посетитель воображаемого музея может визуализировать предметы, фактически не видя оригинал. Важно отметить убежденность Мальро в том, что у каждого, для кого искусство играет важную роль в жизни, будет свой собственный воображаемый музей — своя идеальная коллекция. Учитывая индивидуальные отличия во взглядах и пристрастиях, воображаемый музей предстанет идеальным музеем, который каждый из нас носит в наших умах. Все это рождает ту возможность диалога с искусством, который может дать только индивидуальный музей.

По мнению Антонио М. Баттро, именно воображаемый музей Мальро можно назвать предшественником современных виртуальных музеев. Однако автор ставит под сомнения его «воображаемую» составляющую, говоря о том, что музей Мальро — это «следствие и симптом глобализации, это не продукт воображения, а богатая всемирная

¹⁴ Антонова О. А., Соловьёв С. В. Теория и практика виртуальной реальности... С. 12.

¹⁵ Там же. С. 43.

¹⁶ Куклинова И. А. Мальро и Б. Делаш: взгляд на природу художественного музея // Труды Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств. СПб., 2015. № 212. С. 57–58.

¹⁷ Кримп Д. На руинах музея. М., 2015. С. 83.

¹⁸ Мальро А. Голоса безмолвия. СПб., 2012. С. 45–46.

коллекция изображений объектов и предметов, созданная благодаря новой технологии»¹⁹. Соответственно, компьютерный виртуальный музей, по мнению Баттро, также лишен элемента воображения, он представляет собой огромный персонализированный архив, где печатная фотография заменяется на цифровую, а биты выступают вместо письменного слова²⁰. По словам И. А. Куклиновой, данный «прагматичный» подход сегодня является довольно распространенным в кругу музеологов, которые признают главным признаком виртуального музея «наличие баз данных, состоящих из большого количества изображений»²¹. В то же время утверждения Баттро о концепции Мальро неоднозначны, французский исследователь указывает, что воспроизведение предмета происходит, прежде всего, в сознании наблюдателя. Автор отмечает, что умственный процесс вспоминания является не копией, а скорее реконструкцией, так как человеческая память не способна с точностью до мельчайших деталей фиксировать информацию, именно поэтому Мальро видит выход в использовании фотокопирования. Также, Мальро не приравнивает воображаемый музей к обширной коллекции фотографических репродукций, как если бы он говорил о библиотеке, хорошо укомплектованной художественными книгами. Фотографическое воспроизведение, пишет он, является «инструментом» воображаемого музея — очень важным инструментом, но не самой сутью. Он нигде не упоминает, как, например, отмечает Даглас Кримп, что «любое произведение искусства, которое можно сфотографировать, в состоянии занять место в сверхмузее»²². Термин «сверхмузей» — это термин Кримпа, а не Мальро. Он также не утверждает, как предполагает Мэтью Киран (Kieran), что воображаемый музей — это просто «прекрасно воссозданные произведения искусства в монографиях о конкретных художниках»²³. Ключевым моментом, по мнению Дерека Аллена (Allan), исследователя трудов Мальро, является то, что воображаемый музей — это идеальный музей искусства, индивидуальный музей, который мы храним в наших умах. Содержание музея — наш собственный выбор — «работы, которые играют значимую роль в нашей жизни, работы, которыми мы действительно восхищаемся»²⁴.

Еще один проект, который стоит отметить для раскрытия темы, — это «музей обсессии» Харальда Зеемана (проект, так никогда и не воплощенный в реальности). В 1969 г., разочаровавшись в деятельности институционального куратора, Зееман уходит с поста директора Кунстхалле в Берне и открывает «Агентство гостевой духовной работы», вымышленное учреждение, от имени которого он может принимать приглашения из любой точки мира курировать выставки. Одновременно с «агентством», Зееман разрабатывает концепцию гипотетического «музея обсессий», музея-утопии, который может существовать только в сознании индивида²⁵. По словам Зеемана, музей обсессий представляет

¹⁹ *Battro A. M.* From Malraux's Imaginary Museum to the Virtual Museum // *Museums in a Digital Age* / R. Parry (ed.). Routledge, 2010. P. 136.

²⁰ *Ibid.* P. 140–141.

²¹ *Куклинова И. А.* Современные тенденции в изучении истории музейного дела // *Вестник СПбГУКИ*. СПб., 2013. № 3 (16). С. 90.

²² *Кримп Д.* На руинах музея. С. 82.

²³ *Allan D.* Andre Malraux, the Art Museum and the Digital Musee Imaginaire. URL: <http://www.home.netspeed.com.au/derek.allan/musee%20imaginaire.htm> (accessed: 08.09.2016).

²⁴ *Ibid.*

²⁵ *Бирюкова М. В.* Музей воображаемый vs музей реальный: концепции гипотетических музеев второй половины XX века // *Международный журнал исследований культуры*. СПб., 2016. № 3 (24). С. 92.

собой нечто, что никак не может быть представлено в реальности. «Надо знать, где проходит граница. Вы не можете сделать „музей obsessions“, вы можете только мыслить его как конструкт, поскольку в определенной степени вы этим показываете, что все, что вы делаете — эфемерно, но так интенсивно, что это может сравниться с обогащением памяти»²⁶. В «музее obsessions» субъективное видение мира обретает форму «произведений» и осмысливается не в традиционных установках сознания, а интуитивно, чувственно, интимно. Зеeman говорит о том, что только «очень субъективное в конце концов может трансформироваться в объективное»²⁷, и именно эту миссию он возлагал на свой «музей obsessions». Несмотря на то, что данный музей существует только в сознании, Зеeman считал, что он также может стать основой для создания реальных проектов путем «мифологизации и институционализации фигуры автора, который заявляет свою способность превращать „неискусство“ в „искусство“ и „нехудожника“ в „художника“»²⁸, соотнося реальные произведения со своим внутренним музеем, руководствоваться личным вкусом и интуицией.

В свою очередь, современный исследователь Элиза Джакарди (Giaccardi) считает, что нельзя отделять виртуальный музей от реального. Джакарди убеждена, что все музеи являются виртуальными, независимо от технологий, ими используемых. Она отмечает, что все музеи извлекают объекты из естественной им среды, переносят их в новое пространство, в котором воспроизводят отношения этих предметов с первоначальной средой и временем²⁹. В этом смысле музеи и являются виртуальными, поскольку они собирают фрагменты, которые превращаются в своеобразные ссылки. По мнению Джакарди, и музейные предметы, как она их называет «кусочки реальности», размещенные в музейном пространстве, тоже должны рассматриваться как виртуальные, так как они являются «неоднозначными». Она объясняет это тем, что, во-первых, физически их зачастую невозможно ощутить, а именно потрогать, во-вторых, они могут быть представлены в различных контекстах и соответственно нести в себе изменчивый смысл, тем самым культурные объекты представляют собой сложную и многогранную реальность, в которой «физическая, культурная и виртуальная реальности взаимодействуют и влияют друг на друга»³⁰.

Размышления Джакарди в некотором смысле коррелируют с позицией английского физика Дэвида Дойча, чьи исследования феномена виртуальной реальности носят междисциплинарный характер. По Дойчу, виртуальная реальность — это не просто компьютерные технологии, которые имитируют поведение физических сред. Сама возможность существования виртуальной реальности является одной из главных черт структуры реальности. Настаивая на сплетении виртуального и реального, Дойч говорит о том, что любое наше ощущение и даже наше знание (философии, логики, математики, искусства) кодируется и компилируется в программу с помощью «генератора виртуальной реальности нашего собственного мозга»³¹. Таким образом, если позволить себе ненадолго

²⁶ Бирюкова М. В. Музей воображаемый vs музей реальный. С. 92.

²⁷ Там же.

²⁸ Щербачева Е. Харальд Зеeman: такой же первооткрыватель, как и все мы // Логос. М., 2005. Т. 25. № 5. С. 35.

²⁹ Giaccardi E. Collective Storytelling and Social Creativity in the Virtual Museum: A Case Study // Design Issues. 2006. Vol. 22. Issue 3. P. 29.

³⁰ Ibid. P. 30.

³¹ Дойч Д. Структура реальности. URL: http://digitalphysics.ru/pdf/The_Fabric_of_Reality--David_Deutsch.pdf (accessed: 08.09.2016).

разделить убеждения Дойча, возможно рассматривать виртуальный музей не просто как подвид музея в целом, а как неотъемлемую часть постижения человеком реальности.

Несмотря на то, что виртуальный музей сегодня ассоциируется если не исключительно, то прежде всего с компьютерными технологиями, в технологическое пространство он не укладывается. С глубокой древности человечество окружало себя теми или иными формами виртуальной реальности, которые музей вобрал в себя с самого момента своего появления, одна из них сейчас находится в центре внимания— это компьютерная виртуальная реальность. Но несостоятельность упора лишь на техническую составляющую выражается в том, что на выходе мы приобретаем только легкость манипуляции данными. Отсюда виртуальные музеи воспринимаются как вспомогательные, как своеобразные филиалы реальных музеев, второстепенные музейные проекты или исключительно как базы данных. Однако в последнее время множатся стремления расширить виртуальные границы, извлекая из эпифеномена виртуального музея различные смыслы, изучая не только его технологическое применение, но и анализируя предысторию и, конечно, перспективы. Интернет уже не всегда видится как фундамент (суть) «виртуального музея», но как способ его конструирования, как новая форма знания, памяти и воображения.

Информация о статье

Автор: Абзалова Александра Анатольевна— специалист по связям с общественностью, Государственный музей истории религии, Санкт-Петербург, Россия, abzalovagmir@gmail.com.

Заглавие: Виртуальный музей в докомпьютерную эпоху.

Абстракт: В статье предпринята попытка проанализировать исторические предпосылки феномена «виртуального музея», его вариативных форм вне Интернет-пространства. Истоки виртуального музея можно обнаружить еще в Античности, но в XX в. идея бурно развивается от эволюции выставочных практик и появления выставочного дизайна до воплощаемого музея Андре Мальро, концепции «музея obsessions» Харальда Зеемана и др.

Ключевые слова: виртуальность, дополненная реальность, виртуальный музей, воображаемый музей, экспозиционный дизайн, мнемоника, музей obsessions.

Список использованной литературы

Allan, Derek. Andre Malraux, the art museum and the digital musee imaginaire. URL: <http://www.home.netspeed.com.au/derek.allan/musee%20imaginaire.htm> (accessed: 08.09.2016).

Battro, Antonio M. From Malraux's imaginary museum to the virtual museum // Museums in a Digital Age / R. Parry (ed.). Routledge, 2010. P. 136–147.

Giaccardi, Elisa. Collective storytelling and social creativity in the virtual museum: A case study // Design issues. 2006. Vol. 22. Issue 3. P. 29–41.

Huhtamo, Erkki. On the origins of the virtual museum // Virtual museums and public understanding of science and culture. URL: https://www.nobelprize.org/nobel_organizations/nobelfoundation/symposia/interdisciplinary/ns120/lectures/huhtamo.pdf (accessed: 11.02.2017).

Stubbs, David. Approaching the unfamiliar: Stewart Lee on John Cage's indeterminacy. URL: <http://thequietus.com/articles/09907-stewart-lee-john-cage-indeterminacy> (accessed: 17.03.2017).

Schweibenz, Werner. The “virtual museum”: New perspectives for museums to present objects and information using the internet as a knowledge base and communication system. URL: http://www.informationwissenschaft.org/wp-content/uploads/isi/isi1998/14_isi-98-dv-schweibenz-saarbruecken.pdf (accessed: 02.04.2016).

Александрова, Людмила Дмитриевна. Опыт философского осмысления «Дополненной реальности» в онтологическом континууме «Виртуальность — реальность» // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. Челябинск, 2014. № 4 (40). С. 59–62.

Антонова, Ольга Аркадьевна, Соловьёв, Сергей Владимирович. Теория и практика виртуальной реальности: логико-философский анализ. Санкт-Петербург: Издательство Санкт-Петербургского государственного университета, 2008. 168 с.

Бирюкова, Марина Валерьевна. Музей воображаемый vs музей реальный: концепции гипотетических музеев второй половины XX века // Международный журнал исследований культуры. Санкт-Петербург: ЭЙДОС, 2016. № 3 (24). С. 85–95.

Дойч, Дэвид. Структура реальности. URL: http://digitalphysics.ru/pdf/The_Fabric_of_Reality--David_Deutsch.pdf (дата обращения: 08.09.2016).

Йейтс, Френсис. Искусство памяти. Санкт-Петербург: Фонд поддержки науки и образования «Университетская книга», 1997. 480 с.

Кримп, Даглас. На руинах музея. Москва: V-A-C press, 2015. 432 с.

Куклинова, Ирина Анатольевна. Современные тенденции в изучении истории музейного дела // Вестник СПбГУКИ. Санкт-Петербург, 2013. № 3 (16). С. 90–94.

Куклинова, Ирина Анатольевна. А. Мальро и Б. Делош: взгляд на природу художественного музея // Труды Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств. Санкт-Петербург, 2015. № 212. С. 56–66.

Мальро, Андре. Голоса безмолвия. Санкт-Петербург: Наука, 2012. 872 с.

Официальный сайт конференции «Музей и Интернет». URL: <http://www.museumsandtheweb.com/> (дата обращения: 08.09.2016).

Филострат Старший и Младший. Картины. Каллистрат. Статуи / пер. С. П. Кондратова. Москва; Ленинград: Изогиз, 1936. 192 с.

Щербакова, Екатеринана. Харальд Зеeman: такой же первооткрыватель, как и все мы // Логос. Москва, 2005. Т. 25. № 5. С. 33–52.

Information on article

Author: Abzalova Aleksandra Anatolyevna—public relations expert, the State museum of history of religion, Saint-Petersburg, Russia, abzalovagmir@gmail.com.

Title: Virtual museums in the pre-computer era.

Abstract: The article attempts to analyze the historical premises for the “virtual museum” phenomenon, its variational forms outside the Internet space. The origins of virtual museum can be found even in Antiquity, but in the 20th century the idea is developing rapidly from the evolution of exhibition practices and the appearance of exhibition design to the Imaginary Museum of Andre Malraux, the concept of the “museum of obsessions” by Harold Zeeman and others.

Keywords: virtuality, augmented reality, a virtual museum, the imaginary museum, an exposition design, a mnemonic, the museum of obsessions.

References

Aleksandrova L.D. *Opyt filosofskogo osmysleniya “Dopolnennoj realnosti” v ontologicheskome kontinuumе “Virtualnost—realnost” [Experience of philosophical judgment on “augment reality” in “virtual reality” ontological continuum]*. Chelyabinsk, RBIM Publ., 2014, no. 4 (40), pp. 59–62 (in Russian).

Allan D. *Andre Malraux, the art museum and the digital musee imaginaire*. Available at: <http://www.home.netspeed.com.au/derek.allan/musee%20imaginaire.htm> (accessed: 08.09.2016).

Antonova O.A.; Solov'yov S.V. *Teoriya i praktika virtual'noj real'nosti: logiko-filosofskij analiz [Theory and practice of virtual reality: Logical-philosophical analysis]*. St. Petersburg, Saint Petersburg university Publ., 2008. 168 p. (in Russian).

Battro A.M. From Malraux's imaginary museum to the virtual museum. *Museums in a digital age*. Routledge, 2010, pp. 136–147.

Biryukova M.V. Muzej voobrazhaemyj vs muzej real'nyj: koncepcii gipoteticheskikh muzeev vtoroj poloviny XX veka [Imaginary museums vs real museums: Concepts of hypothetical museums of the second half of the twentieth century]. *International Journal of cultural research*. St. Petersburg, 2016. no. 3 (24), pp. 85–95 (in Russian).

Crimp D. *Na ruinah muzeya [On the museum's ruins]*. Moscow, V-A-C press Publ., 2015. 432 p. (in Russian).

Deutsch D. *Struktura realnosti [The fabric of reality]*. Available at: http://digitalphysics.ru/pdf/The_Fabric_of_Reality--David_Deutsch.pdf (accessed: 08.09.2016) (in Russian).

Giaccardi E. Collective Storytelling and Social Creativity in the Virtual Museum: A Case Study. *Design Issues*, 2006, vol. 22, no. 3, pp. 29–41.

Huhtamo E. *On the origins of the virtual museum in virtual museums and public understanding of science and culture*. Available at: https://www.nobelprize.org/nobel_organizations/nobelfoundation/symposia/interdisciplinary/ns120/lectures/huhtamo.pdf (accessed: 11.02.2017).

Kuklinova I.A. Sovremennye tendencii v izuchenii istorii muzejnogo dela [Contemporary Aspects of the Study of the History of Museums]. *Bulletin of Saint Petersburg State University of Culture and Arts*, no. 3 (16). St. Petersburg, 2013, pp. 90–94 (in Russian).

Kuklinova I.A. A. Malraux and B. Deloche: vzglyad na prirodu hudozhestvennogo muzeya [A. Malraux and B. Deloche: Viewpoint on the genesis of art museum]. *Bulletin of Saint Petersburg State University of Culture and Arts*, no. 212. St. Petersburg, 2015, pp. 56–66 (in Russian).

Malraux A. *Golosa bezmolviya [The voices of silence]*. St. Petersburg, Nauka Publ., 2012. 872 p. (in Russian).

Official page of museum and the WEB conferences. Available at: <http://www.museum-sandtheweb.com/> (accessed: 08.09.2016).

Philostratus the Elder and the Younger. *Kartiny. Kallistrat. Statui. [Paintings. Callistratus. Statues]*. Moscow; Leningrad, Izogiz Publ., 1936. 192 p. (in Russian).

Stubbs D. *Approaching the unfamiliar: Stewart Lee on John Cage's indeterminacy*. Available at: <http://thequietus.com/articles/09907-stewart-lee-john-cage-indeterminacy> (accessed: 17.03.2017).

Shcherbakova K. Harald Szeemann: takoj zhe pervootkryvatel', kak i vse my [Harald Szeemann, a Pioneer Like Us]. *Logos*. Moscow, 2005, vol. 25, no. 5, pp. 33–52 (in Russian).

Schweibenz W. *The "Virtual museum": New perspectives for museums to present objects and information using the internet as a knowledge base and communication system*. Available at: http://www.informationswissenschaft.org/wp-content/uploads/isi/isi1998/14_isi-98-dv-schweibenz-saarbruecken.pdf (accessed: 02.04.2016).

Yates F. *Iskusstvo pamyati [The art of memory]*. St. Petersburg, University Book Publ., 1997. 480 p. (in Russian).