

Анастасия Константиновна Сидорова,
студентка 3-го курса бакалавриата
Уральского гуманитарного института
Уральского федерального университета

ТЕХНОЛОГИЯ 3D-СКАНИРОВАНИЯ В МУЗЕЕ: ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ

В докладе рассматривается технология 3D-сканирования как информационно-образовательный и музейный ресурс, а также проблема отношений копии, выполненной с помощью данной технологии и оригинала.

Ключевые слова: информационные технологии, современный музей, 3D-сканер, 3D-печать, копия.

Anastasia Sidorova,
3-year student
Ural Institute for Humanities
Ural Federal University

3D-SCANNING TECHNOLOGY IN THE MUSEUM: PROBLEMS AND PROSPECTS

The report discusses 3D-scanning technology as an informational, educational and museum resource, as well as the problem of the relationship of a copy made using this technology and the original.

Keywords: information technologies, modern museum, 3D-scanner, 3D-printing, copy.

На сегодняшний день информационные технологии широко применяются во всех сферах музейной деятельности. Музеи публикуют оцифрованные изображения своих коллекций. Однако с переводом скульптуры в цифровой вид дела обстоят несколько сложнее, чем с произведениями живописи или графики. Для того чтобы создать трехмерную модель объемного произведения, тре-

буется работа с 3D-сканерами. Это достаточно дорогая технология, однако крупные мировые и отечественные музеи уже используют ее для оцифровки своих коллекций. Так, например, в Музее Императорского фарфорового завода уже оцифровано 28 фарфоровых статуэток из коллекции «Народности России». Работы проводились как со светлыми объектами, так и с темными, хотя сканировать их оказалось в разы сложнее.

Преимуществом использования технологий лазерного 3D-сканирования музейных предметов является копирование старых или хрупких произведений без физического контакта и, следовательно, с минимальным риском повреждения. Такое воспроизведение предметов искусства более безопасно и удобно, чем старые технологии, которые не могли обойтись без контактного взаимодействия с объектом [1].

В мировой истории искусств можно найти множество примеров, когда скульптуру, находящуюся на открытом воздухе, ради предотвращения разрушений перемещали в здание музея, а на ее месте устанавливали копию («Давид» Микеланджело, «Танец» Ж.-Б. Карпо для «Опера Гарнье»). В нашем же случае речь идет о возможности массового копирования, в котором участие человека минимально.

Подобные манипуляции с произведениями скульптуры могут иметь несколько исходов. Первый — цифровые копии так и останутся цифровыми, и зритель сможет увидеть их, даже не имея физической возможности посетить музей. Второй — цифровые модели распечатают на 3D-принтере, и зритель сможет рассмотреть или даже потрогать их в реальной жизни. Безусловно, возможность физически прикоснуться к предмету искусства — большой плюс. Использование технологии 3D-сканирования музейных предметов является важным ресурсом в образовательных целях, например в подготовке искусствоведов, скульпторов, архитекторов, живописцев. Также новые технологии дают возможность изучать искусство незрячим людям.

Однако в подобной ситуации остро встает этическая, эстетическая и искусствоведческая проблема взаимоотношений копии и оригинала. Заменит ли более функциональная копия музейный предмет, с которого она была воспроизведена? И если подобное произойдет, станет ли это катастрофой? Уменьшит ли ценность оригинала?

Нам кажется, что создание копий не должно повлиять на ценность произведений искусства. Человеческая субъективность сама по себе является очень важным фактором в оценке произведений искусства. Оригиналы всегда будут оставаться в приоритете, поскольку это — диалог с самим художником. При этом в разных уголках мира могут находиться точные копии произведений, и люди смогут получить возможность познакомиться с ними вживую. В общественном же сознании главным и самым ценным остается оригинал. В противном случае многочисленные копии и перепечатки тех же живописных полотен давно бы сравнялись в ценности с оригиналом.

Тема использования технологий 3D-сканирования в музейной практике очень важна и требует дальнейшей разработки и обсуждения, поскольку подобного рода технологии имеют большой информационно-образовательный и музейный потенциал и будут в дальнейшем активно внедряться в музейное пространство.

Литература

1. *Парфенов В. А.* Копирование каменной скульптуры в контексте сохранения материального культурного наследия // ВМ. 2012. № 2 (6). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kopirovanie-kamennoy-skulptury-v-kontekste-sohraneniya-materialnogo-kulturnogo-naslediya> (дата обращения: 23.02.2019).

УДК 379.82

Елена Анатольевна Смогоржевская,
студентка 3-го курса бакалавриата
Уральского гуманитарного института
Уральского федерального университета

СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ АНТИКАФЕ КАК ПРОСТРАНСТВА КОММУНИКАЦИИ

В докладе обозначается наметившаяся в обществе тенденция к перенесению неформального взаимодействия и общения людей из социальных сетей в офлайн-формат. Автор доказывает, что антикафе