

**Виртуальный экскурсовод: от теории к практике**

**Научный руководитель – Кадыкова Мария Николаевна**

*Сосунова Олеся Александровна*

*Студент (бакалавр)*

Государственный социально-гуманитарный университет, Коломна, Россия

*E-mail: sosunova2000@gmail.com*

Современный музей - это не только собрание экспонатов древности, но и коллекция новейших информационных технологий, которые помогают расширить музейное пространство, представить эксклюзивный выставочный материал. Мультимедийные технологии способствуют реализации разного вида проектов и идей. Традиционная схема посещения музея с экскурсоводом уходит в прошлое и заменяется аудиогидами и виртуальными экскурсоводами.

Настоящим прорывом в музейной сфере стало создание гида-голограммы. Этот проект гармонично сочетает в себе историзм и новейшие технологии. Голограмма знакомит посетителей с реальной исторической атмосферой, соответствующей эпохе экспозиции. Гид обладает уникальными свойствами создания трехмерных изображений реальных объектов. Она полностью сохраняет внешний вид, трехмерно проецирует и выглядит реалистично. В музеях голографические изображения используют как: голограммы музейных предметов, голограммы людей современности и деятелей прошлого, голограммы объектов архитектуры, голография как самостоятельный объект [1].

Из всех направлений нас больше всего заинтересовали голограммы людей современности и деятельности прошлого. Рассмотрим, как этот вид голограммы применяют в музеях России. Такой вид актуален для музеев с устойчивой экспозицией, когда на входе экскурсионные группы или индивидуальных посетителей встречает виртуальный экскурсовод. Также возможно перенесения исторического интерьера на экран с изображением. Новатором в использовании виртуальных гидов выступил Музей истории Костромского края [5]. В Костромском музее применение голограмм позволило увеличить поток туристов и интерес к истории родного края. Виртуальный экскурсовод может полноценно заменить аудиогиды. Недостатками виртуального экскурсовода выступают высокая стоимость оборудования и сложность реализации специальных возможностей гида, таких как реакция на голос, имитация диалога и ответы на вопросы. Эти минусы могут решиться с дальнейшим развитием голографии, а денежные затраты окупаются возросшим потоком туристов. Недостатки не мешают с успехом реализовывать такие голограммы в ведущих музеях страны в Санкт-Петербурге, Нижнем Новгороде [3], Костроме, Москве и Сочи [4].

Нами был разработан контент виртуального экскурсовода для музея АНО «Навигатор» «Коломенский Посад» [2] города Коломны. Проект был успешно апробирован на вuzовском отборочном чемпионате WorldSkills Russia 2020 г и занял первое место [6]. Мы надеемся, что проект будет реализован в музее в ближайшем будущем. Прообразом для виртуального гида послужила жительница Коломны конца XIX века Мария Николаевна Шевлягина - меценатка, купчиха, миллионерша. Целью использования технологии виртуального экскурсовода в музее «Навигаторе» станет рассмотрение прошлого Коломны через призму настоящего. Перед нами ставились следующие задачи использования технологии виртуального экскурсовода: привлечь внимание экскурсантов с помощью исторического костюма, оживить экспозицию: перед гостями предстает реальный исторический персонаж - Мария Николаевна Шевлягина, осветить в рассказе не только историю купеческой Коломны, но и эпизоды из жизни и меценатства Шевлягиной, нравственно воздействовать на слушателей через повесть о верности Шевлягиной мужу и благотворительные

проекты, по-новому раскрыть экспонаты, задействованные в рассказе, рассмотреть их и с практической, и с эстетической стороны, связать экспонаты в единую смысловую историю-легенду.

Был разработан внешний образ виртуального гида: подчеркнуто скромный костюм купчихи конца XIX века, скопированный с сохранившихся фотографий М.Н.Шевлягиной: она всю жизнь хранила траур по рано умершему мужу. Глубокий траур, простая одежда - все это говорит о духовности вдовы.

По сюжету гостям музея предлагается испить коломенской воды из «Шевлягинской бассейки», поднос находится за занавесом рядом с гидом или его выносит аниматор. Далее следует повествование Шевлягиной о строительстве коломенского водопровода, о благотворительных проектах коломенских меценатов. Гид говорит о сборах для бедных невест, советует набрать водицы из водонапорных колонок. В ходе рассказа гид несколько раз обращается к музейным экспонатам: горшку, платку, фарфору, предлагает вспомнить поговорку про коломенский горшок. Голограмма предлагает прогуляться по городу и посетить различные музеи. Этот виртуальный гид можно использовать не только как экскурсовода, но и как рекламу путешествий по городу, проводимых музеем.

Рассказ виртуального экскурсовода может придать настоящий шарм музею-Навигатору и стать заключительным аккордом в осмотре музея. Он окажет незаменимую помощь в получении яркой и доступной для любого возраста информации о традициях патриархальной Коломны. Достоинством виртуального экскурсовода выступает интерактивный прием (приглашение испить коломенской воды), позволяющий приблизить голограмму к реальному актеру и заинтересовать гостей рассказом.

Реализация проекта будет стоить 367.167 руб. В бюджет виртуального гида входит: костюм (Кофта - 1266 руб., юбка-1875 руб., накидка -1400 руб., кринолин -500 руб.), стоимость интерактивного элемента экскурсии (поднос- 500руб., стаканы - 26 руб., и питьевая вода- 29 руб. - 555 руб.), запись и монтаж видео -15.000 руб., оплата работы аниматора - 5000 руб./час\*2=10.000 руб., аренда видео камеры (Камера Epic Dragon body с байонетом PL Mount) - 6.500 руб., аренда штатива- 100р, приобретение фигуры экскурсовода из акрила -330.000 руб.

Таким образом, голограмма, интегрируясь в музейную сферу, создает новые возможности для популяризации и рекламы музея. Виртуальный гид - это часть музея будущего, сочетающего историю и технологии. Мультимедийные технологии, интегрируясь в музейную среду, создают новые огромные ресурсы для ее жизнедеятельности, открывают новые способы передачи информации посетителям. Они помогают решать организационные задачи не только внутри музея, но дают возможность получить свое виртуальное пространство, увеличить число реальных посетителей, а также привлечь внимание виртуальной аудитории.

### Источники и литература

- 1) Понедельченко Л. О. Использование метода голографии в этнографических исследованиях //Баладинские чтения. – 2018. – Т. 13. – №. 1.
- 2) Музей-Навигатор: <http://kolomna-navigator.ru/>
- 3) Нижегородский музейный VR-Гид-голограмма: <https://nizhny800.ru/showcase/showcase-item-4800>
- 4) Первый канал.: [https://www.1tv.ru/news/2012-05-26/93386-v\\_sochinskom\\_hudozhestvennom\\_muzei\\_poyavilis\\_gologrammy\\_ekskursovedy](https://www.1tv.ru/news/2012-05-26/93386-v_sochinskom_hudozhestvennom_muzei_poyavilis_gologrammy_ekskursovedy)
- 5) Первый канал: [https://www.1tv.ru/news/2017-01-24/318424-v\\_muzeyah\\_rossii\\_nachali\\_provodit\\_ekskursii\\_gologrammy\\_i\\_roboty](https://www.1tv.ru/news/2017-01-24/318424-v_muzeyah_rossii_nachali_provodit_ekskursii_gologrammy_i_roboty).

6) Страница ГСГУ в социальных сетях: [https://vk.com/wall-81944014\\_7622](https://vk.com/wall-81944014_7622)