

УДК 004.75/903.01

**Л. В. Лбова, Н. Л. Панина, В. В. Казаков
Е. Н. Бочарова, А. А. Арзамасова**

Новосибирский государственный университет
ул. Пирогова, 2, Новосибирск, 630090, Россия

E-mail: llbova@ngs.ru

**ВИРТУАЛЬНАЯ МУЗЕЕФИКАЦИЯ ОБЪЕКТОВ РАННИХ ПЕРИОДОВ
СТАНОВЛЕНИЯ И РАЗВИТИЯ ИСКУССТВА В ИНФОРМАЦИОННОЙ СИСТЕМЕ
«ПЕРВОБЫТНАЯ КУЛЬТУРА И ИСКУССТВО СЕВЕРНОЙ АЗИИ»
(КОНЦЕПЦИЯ НОВОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО РЕСУРСА) ***

Древнейшая культура и изобразительное искусство являются объектами изучения различных дисциплин. В связи с этим особое значение приобретает информационная поддержка исследований, позволяющая эффективно интегрировать последние результаты по целому ряду направлений, обеспечить доступ к самим объектам исследования в цифровой форме и погрузить их в соответствующий междисциплинарный контекст. Такой подход позволяет на качественно новом уровне представить совокупный материал, обеспечить генерацию новых научных проблем и способствовать оперативной проверке выдвигаемых положений и исследовательских гипотез. Частично данная задача реализована на платформе виртуального музея «Первобытная культура и искусство Северной Азии» Портала музеев НГУ. Настоящая публикация посвящена проблемам систематизации виртуальных коллекций первобытного искусства и организации к ним открытого доступа в Интернете. Решаются вопросы архитектуры, модели данных, описываются интерфейсы информационной системы виртуального музея. Организация доступа к системе призвана обеспечить два уровня ее использования: работу непосредственно в системе (для специалистов-исследователей, аспирантов и магистрантов) и просмотр контента – для широкого круга пользователей. Форма виртуального музея позволяет представить проблематику древнего творчества и его истоков не только как собственно археологическую, но и как историко-социологическую, психологическую и семиотическую.

Ключевые слова: Северная Азия, первобытное искусство, скульптура, украшения, петроглифы, информационная система, виртуальный музей, концепция.

Интернет как виртуальная среда, формирующая в настоящее время восприятие традиции изучения произведения любого вида искусства, является в первую очередь средой визуального представления информации. Между тем принципы визуальной репрезентации изучены явно недостаточно, они определяются стихийно, усугубляя отрицательные стороны визуального мышления и снижая уровень подготовки новых поколений исследователей. Принципиальная новизна разработки в Новосибирском

национальном исследовательском государственном университете виртуального музея «Первобытная культура и искусство Северной Азии» заключается в привлечении материалов археологических памятников Сибири в широком исследовательском контексте на единых методологических и методических основаниях с использованием новейших разработок в области информационных технологий.

Разрабатываемые формы репрезентации призваны адекватно отобразить историче-

* Исследование выполнено при финансовой поддержке Министерства образования и науки РФ (соглашения № 14.В37.21.0995, 14.В37.21.0532, 14.В37.21.1525), РГНФ (проекты № 13-01-12003в и 13-04-0070а) и РФФИ (проект № 12-07-31127-мол_а).

ский ход научных изысканий и их современное состояние, смену исследовательских концепций, включая такие новейшие междисциплинарные подходы. Изучение механизмов появления первых абстракций, их символического значения и историко-социального смысла, генетических истоков творчества и его природы, которая имеет биологический, психический, социальный и культурный аспекты – составляют основу современной исследовательской парадигмы. Особенно важно представить изучение первобытного искусства в контексте информационных технологий, позволяющих моделировать объекты и исследовать их без нанесения ущерба оригиналам.

Большое количество собранного материала настоятельно требует его унификации и систематизации, проявления культурного контекста через погружение в многомерное информационное пространство междисциплинарных факторов для дальнейшего анализа. Именно на этой основе должно происходить продвижение в понимании как своеобразия искусства древней Сибири, так и закономерностей генезиса древнейшей культуры человечества. Особое внимание следует уделять изменениям методики и исследовательской парадигмы, начиная от результатов работы первых академических экспедиций в Сибири, деятельности Русского географического общества, археологических изысканий советской и современной науки. Актуальной задачей, таким образом, является разработка информационной системы с функциями сетевой инструментальной среды для контекстного представления информации об исследовании археологических памятников с представлением виртуальных образов памятников первобытного искусства на территории Сибири и их отдельных фрагментов.

Организация доступа к системе через портал НГУ призвана обеспечить два уровня ее использования: работу непосредственно в системе (для специалистов-исследователей, аспирантов и магистрантов) и просмотр контента (для широкого круга пользователей).

В настоящее время в России наибольшей популярностью пользуются всего два информационных ресурса, построенных по принципу базы данных и виртуальных музеев.

Первый из них «Наскальное искусство России» (<http://prehistoric-art.ru/>) создан при поддержке Российского гуманитарного на-

учного фонда с участием Института археологии РАН и САИПИ. На сайте представлены в основном петроглифы неолитического и более позднего времени. Описание материалов приводится по территориальному принципу: оз. Байкал, р. Алдан, Средний и Верхний Енисей, Амур и т. д. Помимо описания самих петроглифов (техника выполнения, стилистика) приводится несколько слов об истории исследования и местонахождении памятников. Отдельная страница посвящена интерпретации основных сюжетов и образов в наскальном искусстве. Текстовое описание дополнено фотографиями объектов. Приведен список литературы по наскальному искусству России и ссылки на смежные интернет-ресурсы. Однако приведенный список устарел и большинство ссылок не работает. Несмотря на это, ресурс является полезным для ознакомления с наскальным искусством в целом и вполне удовлетворяет учебным целям.

Второй ресурс – «Виртуальный музей “Первобытное искусство”» (<http://vm.kemsu.ru/>), был создан на базе Кемеровского государственного университета при поддержке института «Открытое Общество» (фонд Сороса). Ресурс содержит виртуальные экспозиции, посвященные искусству каменного, бронзового и раннего железного веков. Особое внимание уделено скифскому искусству. В отличие от сайта «Наскальное искусство России», экспозиции представлены по хронологическому принципу: палеолит, мезолит, бронзовый век, железный век (скифы). Помимо наскального искусства экспозиции содержат и предметы мелкой пластики. Выделен отдельный раздел, посвященный исследователям первобытного искусства (А. Леруа-Гуран, А. Брейль и т. д.). «Каталог» составляет отдельную страницу и включает краткую информацию по наиболее известным и ярким объектам археологического наследия, содержащим в контексте образцы первобытного искусства. Следует отметить и отдельную страницу, посвященную библиографии и ссылкам на интернет-ресурсы. Однако не разработаны иные актуальные страницы (например, страница «Неолит и энеолит»). Как и в случае с сайтом «Наскальное искусство России», данный ресурс давно не обновлялся (страница новостей датирована 25.07.2001).

Помимо этих двух ресурсов существуют и менее известные или незаконченные сай-

ты. Например, в статье «Система поиска в электронной коллекции изображений петроглифов Карелии» [Рогов и др., 2008] авторами приводится ссылка на модель онлайн-доступа на сайте «Петроглифы Карелии». По сообщению авторов, на сайте находится более 500 фотографий групп петроглифов с их описаниями. Однако приведенная в тексте статей ссылка (<http://small.karelia.ru/~petroglyphs>) на онлайн-версию не работает.

Несколько лет назад на базе НГУ также был создан археологический Web-музей. Он посвящен древнему искусству Сибири (<http://museum.mmc.nsu.ru/>). На этом портале информация по древним культурам региона отображена несколькими категориями: лекторий, фонды, экспозиции и т. д. Наиболее полно на сайте представлена информация по искусству более поздних эпох (начиная с бронзового века). В силу ряда причин первобытное искусство практически осталось вне внимания. За редким исключением классических образцов Мальты и Бурети, информация о нем крайне выборочна, местами неполная. Несмотря на хорошую концепцию и удобный интерфейс, наполнение сайта остается очень бедным, отсутствуют современные материалы и коллекции.

Иной подход к формированию виртуального пространства встречается за рубежом. Помимо отдельных сайтов, которые представляют собой общие базы данных по тем или иным сферам первобытной культуры, интернет-библиотекам археологической и исторической литературы, большинство объектов имеют формат обычных и виртуальных музеев.

Наиболее известным и удачным ресурсом, на наш взгляд, является виртуальная экспозиция пещеры Ляско (Франция) (<http://www.lascaux.culture.fr/#/fr/00.xml>), которая активно используется в образовательном процессе в НГУ.

Самым крупным информационным ресурсом о первобытном искусстве является проект «The EuroPreArt» (<http://www.europreart.net>), направленный на создание базы данных европейского искусства древнейшего периода (включает в себя материалы и исследования ученых из семи европейских стран – Дании, Франции, Ирландии, Италии, Португалии, Испании и Швеции). Кроме сбора данных, их промежуточной обработки осуществляется и обмен информацией в Ин-

тернете. На сайте размещена программа «The EuroPreArt Database System», работающая на базе Microsoft Access. Она включает в себя несколько пунктов для характеристики того или иного предмета искусства: расположение, окружающая среда и поверхность залегания, описание и хронология объекта, анализ состояния (сохранности), библиография. В целом интерфейс программы представлен 5 таблицами (основная, библиография, ключевые слова, ссылки, учреждения), 7 вкладками, 72 полями (числовые, текстовые, логические). Ресурс содержит более чем 750 записей о первобытном искусстве, сопровождаемых 2 000 фотографиями и 2 500 единицами литературы по указанной тематике. Деятельность в рамках данного проекта в итоге способствует улучшению работы по методам инвентаризации, хранения данных, развитию междисциплинарности, использованию возможностей новых информационных технологий. Его авторы одной из задач видят также координацию и интеграцию исследований первобытного искусства. В настоящее время из числа широко известных ресурсов «The EuroPreArt» является, на наш взгляд, наиболее удобным в использовании и имеет самую большую базу данных первобытного искусства в мире.

На фоне подобных разработок актуальной задачей является многофункциональное представление объектов первобытного искусства Северной Азии, поддерживающее различные уровни погружения в тематику – от образовательного до исследовательского. Возможным средством реализации этой задачи видится информационная система с функциями сетевой инструментальной среды для контекстного отображения материалов по изучению археологических памятников с представлением виртуальных образов памятников первобытного искусства с территории региона и их отдельных фрагментов.

Ключевым подходом к построению информационной системы является организация сложного гипермедиа пространства, отражающего как внешние характеристики объекта археологического исследования, так и структуру его элементов, интеграцию визуальных данных и научно-справочной информации: описания, комментариев, библиографии, полнотекстовых документов [Казаков и др., 2012]. Такой подход обеспе-

чивает комплексное представление памятника (разные уровни работы с ним), погружающее пользователя-специалиста и массового пользователя в контекст создания, исторического бытования и изучения памятника.

К инструментальной среде должны быть предъявлены три основных требования.

Первое – это возможность построения качественного виртуального образа, отражающего структуру археологического памятника и справочно-научный аппарат для работы с ним, в том числе:

- включение высококачественных изображений объектов и их элементов, мультимедийное представление;
- описание всех объектов с помощью заполнения стандартных полей шаблона, разработанных с учетом имеющихся наработок и примеров в области необходимых описаний памятника;
- система комментариев к объекту;
- возможности экспозиционного (визуального) представления объектов.

Второе требование состоит в ориентированности инструментальной среды как на работу с объектами специалистов-археологов (в том числе аспирантов и магистрантов), так и использование созданных информационных ресурсов широким кругом пользователей. В связи с этим у пользователя не должно быть необходимости приобретения, установки и сопровождения какого-либо программного обеспечения. Среда должна поддерживать возможность коллективной работы по созданию виртуальных образов археологических объектов, в том числе для коллективов, разделенных территориально. Предполагается отсутствие необходимости для работы с системой и специальных знаний по информационным технологиям, ориентация на заполнение системы специалистами различных дисциплин – археологами, искусствоведом, культурологами.

Третье требование – обязательность обеспечения эффективных средств представления введенной в систему информации в различных видах, в том числе:

- интернет-представление информации, образуемое пользовательским интерфейсом созданных виртуальных образов;
- возможность создания локальных копий (компакт-диски различного объема: CD-ROM, DVD-ROM) отдельных блоков информации;

- развитый гипертекстовый интерфейс, система сложных запросов.

Информационная система управления планируемым к созданию в НГУ виртуальным музеем «Первобытная культура и искусство Северной Азии» должна быть реализована в виде интернет-портала на основе системы управления контентом – с отдельными интерфейсами просмотра и редактирования содержания. Стандартным подходом построения таких интернет-порталов является трехуровневая модель «клиент – сервер», состоящая из клиентского приложения, сервера приложений и системы управления базами данных. В качестве клиентского приложения выступает любой интернет-браузер, в качестве сервера приложений – программные скрипты извлечения данных из БД и генерирования интерфейса отображения под управлением стандартного Web-сервера. В качестве системы управления базами данных может использоваться любая реляционная СУБД.

Модель данных информационной системы представляет собой специализацию типовой модели данных виртуальных коллекций на область древнего искусства. Такая специализация достигается за счет объектной надстройки над системой управления базой данных, реализованной в ядре сервера приложений. Это позволяет использовать элементы объектного подхода (такие, как наследование и полиморфизм) для более гибкого управления массивами данных, что, в том числе, обеспечивает механизмы переиспользования и расширения типовых моделей информационных ресурсов [Баянди-на, Казаков, 2005].

Разрабатываемая модель данных виртуального музея и способы ее реализации описаны в ряде публикаций [Казаков и др., 2012; Панина и др., 2013]. Типовая модель должна содержать такие основные элементы, как фонды, справочные и библиографические данные, структуры виртуальных выставок и экскурсий. Специализированная модель, ориентированная на объекты древнего искусства, дополнительно определяет конкретные атрибуты музейных объектов, структуру меню, дизайн интерфейсов и т. п. В типовой модели виртуального музея предусмотрены поддержка слабоструктурированных данных, возможность установления ассоциативных гипертекстовых связей с контролем целостности данных (отсутствие

«битых» ссылок) за счет использования смешанного документально-фотографического характера модели данных (наличие в базе данных строго типизированных параметров объектов и слабоструктурированных свойств с наличием внутренней разметки: например, текстовые описания в разметке HTML, со ссылками на изображения, мультимедиа источники и другие объекты информационной системы).

Модель распадается на несколько блоков – групп классов, реализующих те или иные части информационного ресурса. Блок соответствует определенному типу информационных объектов музея. Так, блок «Фонды» возникает для работы с объектами собственно первобытного искусства («музейными предметами»), блок «Библиотека» – для полнотекстовых публикаций, блок «Справочник» – для словарных статей, объединенных в различные словари, блок «Лекторий» – для лекций, экспозиции и выставок.

Оболочка виртуального музея (в настоящее время идет апробация ее полнофункционального прототипа, режим доступа: http://lemma41.vixpro.nsu.ru/?db=museum_126&int=VIEW&el=59&templ=VIEW_TYPE) в первую очередь обеспечивает работу исследователя с фондами – виртуальным представлением объектов первобытного искусства и результатов исследований в форме полнотекстовых публикаций, лекционных курсов; экспозиционное представление объектов в форме виртуальных стендов и выставок.

Работа с фондами в интерфейсе ввода данных начинается с определения типа объекта (монументальное или мобильное искусство) и его дальнейшей классификационной принадлежности. Так, объект «свисток» должен быть размещен в подгруппе «Флейтовые» группы «Аэрофоны» в коллекции «Музыкальные инструменты» раздела «Мобильное искусство» (рис. 1, верхнее меню). Описание объекта включает блок основных данных в количестве 11 позиций:

- 1) место нахождения (область, край, район, населенный пункт; координаты);
- 2) археологическое местонахождение (название);
- 3) место хранения (в случае мобильного объекта); отсутствует, если объект является частью природного ландшафта;
- 4) коллекция (в случае мобильного объекта);

5) инвентарный номер (в случае мобильного объекта);

6) археологические данные;

7) хронология объекта;

8) описание контекста: наличие археологических слоев, раскопки (дата, руководитель), находки (локализация, датировка) и т. д.;

9) описание артефакта (в случае мобильного объекта) или описание стилистики (в случае монументального объекта); наличие на объекте иконографических стандартов;

10) размеры;

11) вес (в случае мобильного объекта).

Блок технологических данных включает следующие параметры:

1) материал;

2) морфология (в случае мобильного объекта);

3) технология;

4) технические приемы;

5) инструментарий;

6) другие особенности технологии;

7) следы использования (в случае мобильного объекта);

8) изображение;

9) библиография (заполняется выбором из выпадающего списка заранее введенных данных о публикациях; в случае полнотекстового представления публикации идет отсылка в раздел «Библиотека»).

Блок референций отображает возможные параллели с другими объектами – этнографические, исторические, иконографические и т. д.

В интерфейсе просмотра описанные выше блоки формируют «карточку музейного предмета» (см. рис. 1). Помимо основного изображения, которое дает наиболее общее представление об объекте, приводятся его фрагменты (рис. 2). Фрагменты объекта в настоящее время представлены в виде двухмерного цифрового воспроизведения отдельных участков поверхности с возможностью увеличения любой части фрагмента (рис. 3).

Базовой работой по наполнению контентом оболочки виртуального музея «Первобытная культура и искусство Северной Азии» является ввод информации об объектах (предметах первобытного искусства) в раздел «Фонды» в описанной выше последовательности. К базовой работе относится также заполнение разделов «Справочника» – библиографических записей, справоч-

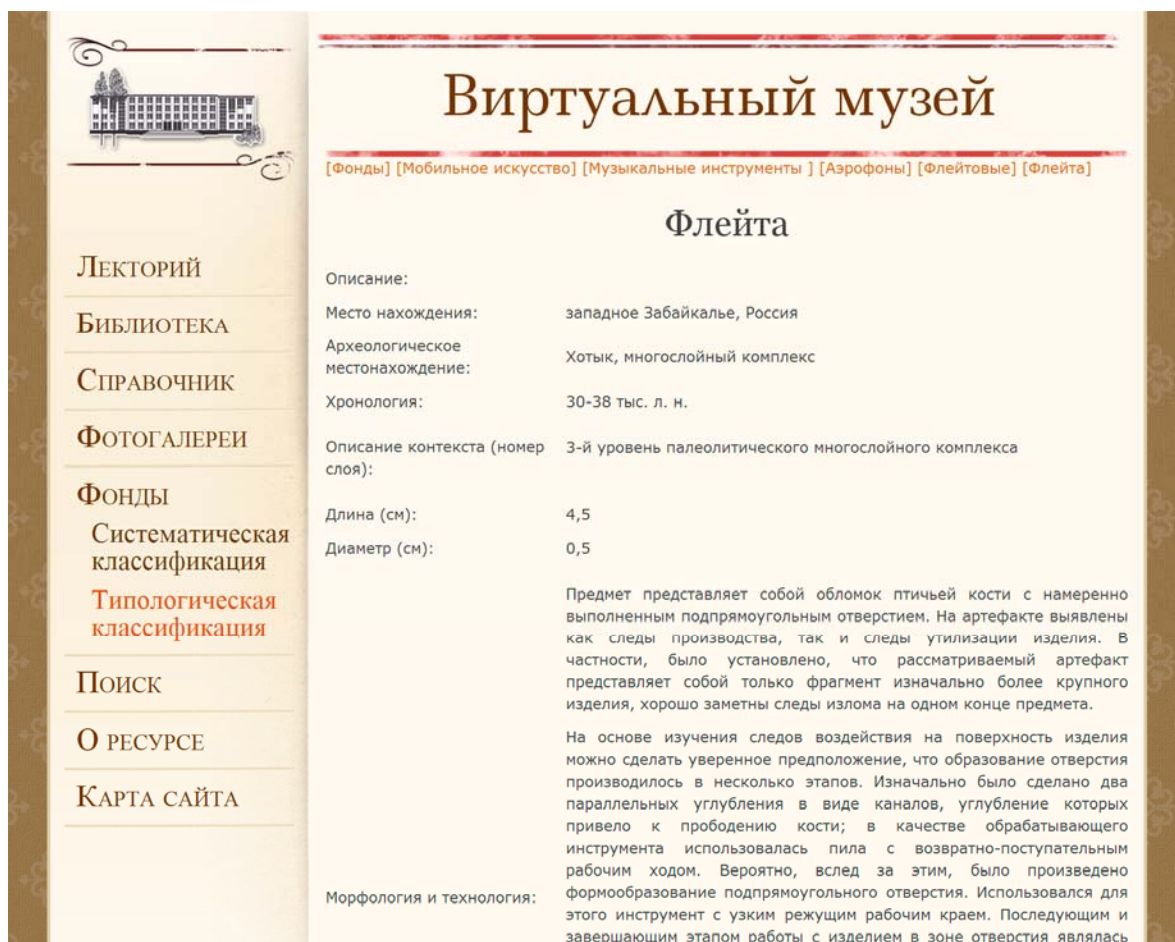


Рис. 1. Прототип страницы виртуального музея «Первобытная культура и искусство Северной Азии»: основные данные об объекте


ных статей в различных словарях. Далее введенная таким образом информация в рамках предлагаемой формы виртуального музея может быть представлена пользователю в нескольких формах.

В разделе «Лекторий» может быть размещена авторская лекция (курс лекций) с привлечением в качестве иллюстративного и справочного материала цифровых фотографий из раздела «Фонды», библиографических записей и словарных статей. Лекция имеет вид последовательности экранов («страниц») с большой выходной иллюстрацией на каждой странице. Дополнительные иллюстрации к лекциям просматриваются по гиперссылкам из текста. Как блоки иллюстраций к лекции, также видимые через гиперссылку, могут выступать виртуальные выставки и стенды, но и сами по себе они имеют важное значение в задаче многопла-

нового представления материала (см. ниже). Выходная форма лекции в интерфейсе просмотра виртуального музея имеет два «реальных» обоснования: это лекционная и экскурсионная деятельность музея (популярное, атрактивное изложение материала) и образовательная деятельность высшего учебного заведения (изложение материала в рамках авторской научной концепции).

В контексте виртуального музея лекция является первым уровнем «образовательного» погружения в отдельную тему. Усилить впечатление от первого знакомства с темой позволяет ссылка на раздел «Фотогалерея», где размещаются большие тематические подборки изображений, дающие мгновенное визуальное представление о заявленной теме, без сопровождения текста. В целях более глубокого освещения темы определен ряд ассоциаций, которые позволяют реали-


Изображение:



Материал: трубчатая кость птицы

Библиография:

1. Лбова Л.В. Палеолит северной зоны Западного Забайкалья. – Улан-Удэ: Изд-во БНЦ СО РАН, 2000. – 240с.
2. Волков П. В. Трасологические исследования в археологии Северной Азии. – Новосибирск: Изд-во Ин-та археологии и этнографии СО РАН, 1999. – 192 с.



Поиск...

[Главная](#) | [О ресурсе](#) | [Обратная связь](#) | [Редактирование](#)
© 2012 ММЦ НГУ. All Rights Reserved

Рис. 2. Прототип страницы виртуального музея «Первобытная культура и искусство Северной Азии»: визуальное представление объекта

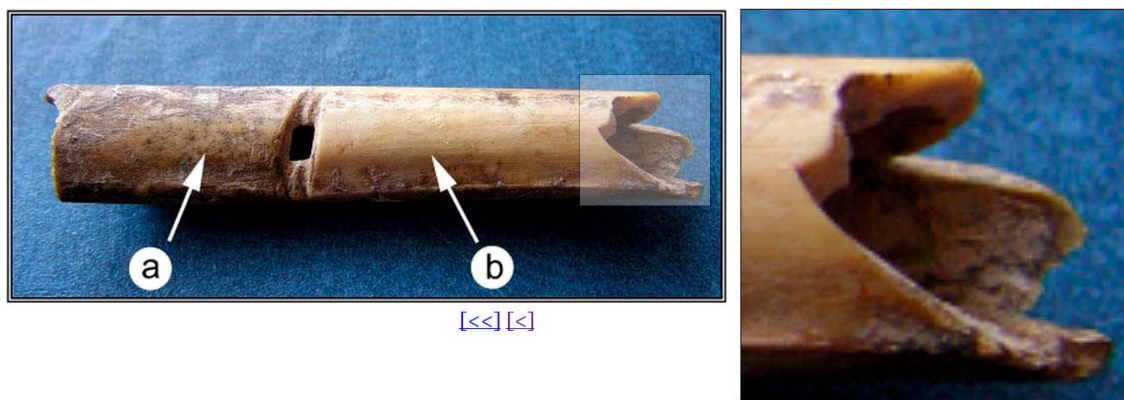


Рис. 3. Прототип страницы виртуального музея «Первобытная культура и искусство Северной Азии»: просмотр фрагментов объекта с возможностью увеличения деталей

зовывать развитое гипертекстовое пространство ресурса. Так, лекция может иметь ссылки на музейные предметы (в том числе фрагменты видео и 3D-реконструкции), на статьи раздела «Справочник», которые могут содержать углубленные экскурсии различной тематики. Словарная (справочная) статья является вторым уровнем погружения в тему, требующим более серьезной подготовки и определенных интересов пользователя, работающего с ресурсом. Третий уровень погружения, также доступный через гиперссылки из лекции – это библиоссылка, ведущая к полнотекстовой публикации отдельной научной статьи или целой книги.

Выставка, стенд, экспозиция в одной и той же оболочке могут быть реализованы как популярные, просветительские формы подачи материала и как расширенное, наглядное представление научной идеи, высказанной в лекции. Экспозиция является тематическим объединением виртуальных выставок, каждая из которых в свою очередь состоит из стендов, объединяющих несколько выставочных предметов. Выставочный предмет является музейным предметом, снабженным дополнительной текстовой информацией сообразно с концепцией данного стенда таким образом, что выставочный предмет оказывается своеобразным контейнером для музейного предмета.

Шедевры палеолитического искусства показывают действительную вечность и общечеловеческую значимость подлинного творчества, решавшего важнейшие историко-социальные и культурные задачи. Лекционная и экспозиционная «надстройка» над публикуемыми научными коллекциями позволяет представить проблематику древнего творчества и его истоков не только как собственно археологическую, но и как историко-социологическую, психологическую и семиотическую. Она может активно использоваться в научном и образовательном пространстве. В частности, разрабатываемый электронный ресурс планируется эксплуатировать в рамках учебных курсов бакалавриата и магистратуры по историческому, этнографическому, археологическому профилям на гуманитарном факультете НГУ. В их числе такие курсы лекций, как «Каменный век», «Первобытная культура и искусство», «Наскальное искусство Северной Азии», «Компьютерные технологии в исто-

рических исследованиях», «История первобытного общества», «Основы археологии», «История мировых религий» и др. Преподаватель может использовать элементы данного ресурса в качестве иллюстративного и справочного сопровождения лекции, а также для совместной работы преподавателя и студентов. В частности, предполагается возможность анализа отдельных блоков текстовой и графической информации, самостоятельной работы студентов с лекционным, экспозиционным, библиотечным разделами, подготовка студенческих работ с использованием опубликованных источников.

Виртуальный музей, таким образом, должен поддерживать два наиболее распространенных типа действий преподавателя по созданию курсового обеспечения, соответствующих определенной дидактической схеме. Во-первых, это создание обеспечения для лекционной работы, которое в числе прочего подразумевает поддержку лекции демонстрационным рядом. Результат такой деятельности оформляется в виде презентационной системы, к которой преподаватель обращается в ходе лекции. Во-вторых, это создание курсового обеспечения для организации самостоятельной работы с учебным материалом. Самостоятельная работа студента, связанная с освоением нового учебного материала, в этом случае поддерживается базами данных и средствами работы с ним, имеющими форму справочно-поисковых систем. Виртуальный музей призван интегрировать обе формы в общее образовательное пространство. Его возможности способствуют более полному и глубокому усвоению как собственно археологических фактов, так и методов их интерпретации.

Список литературы

Баяндина З. В., Казаков В. Г. Построение и использование электронных ресурсов на основе инструментального портала: подход типовых моделей данных // Вычислительные технологии. 2005. Т. 10, № 1. С. 23–28.

Казаков В. В., Верещагина А. В., Пищик Б. Н., Панина Н. Л. Разработка подхода к публикации в интернете малых музеев и научных баз данных на основе специализированного инструментального портала // Вестн. Новосиб. гос. ун-та. Серия: Информ-

мационные технологии. 2012. Т. 10, вып. 4. С. 46–50.

Панина Н. Л., Бартош Н. Ю., Казаков В. В., Верещагина А. В. Виртуальный музей в учебном процессе // Вестн. Новосиб. гос. ун-та. Серия: Информационные технологии. 2013. Т. 11, вып. 1. С. 105–112.

Рогов А. А., Рогова К. А., Спиридонов К. Н., Быстров М. Ю. Система поиска в электрон-

ной коллекции изображений петроглифов Карелии // Электронные библиотеки: перспективные методы и технологии, электронные коллекции: Тр. X Всерос. науч. конф. «RCDL-2008». Дубна: ОИЯИ, 2008. С. 246–251.

Материал поступил в редколлегию 10.05.2013

L. V. Lbova, N. L. Panina, V. V. Kazakov, E. N. Bocharova, A. A. Arzamasova

**VIRTUAL OBJECTS MUSEIFICATION EARLY STAGE OF FORMATION AND DEVELOPMENT
OF THE ART IN INFORMATION SYSTEMS «PRIMITIVE CULTURE AND ART OF NORTH ASIA»
(CONCEPT OF NEW EDUCATIONAL RESOURCE)**

Primitive culture and art are the objects of study of different disciplines. The IT support of research is a question of special importance. The interdisciplinary research needs an information system effectively integrating the latest results in several areas of knowledge, providing access to the objects of research in digital form and immersing them in the appropriate interdisciplinary context. This approach may provide comprehensive material, ensure the generation of new scientific problems and contribute to the operational test put forward positions and research hypotheses. The article deals with problems of the virtual collections of primitive art and open access to them on the Internet using the platform of a virtual museum in the Museum Portal of Novosibirsk State University (NSU). Is described the technical organization, architecture, data model and interfaces of the information system «Primitive Culture and Art in North Asia». Access to the system via NSU Museum Portal is aimed to provide two levels of use: working directly in the system – for professionals, researchers, graduate students and undergraduates, and viewing content – to a wide user. The form of the virtual museum allows presenting the problems of ancient art and its sources not only as a proper archaeological, but also as a historical-sociological, psychological and semiotic problems.

Keywords: North Asia, primitive art, sculpture, jewelry, petroglyphs, the information system, the virtual museum, concept.