(cc) BY

Осадчая Елена Олеговна
старший научный сотрудник
МБУК г. Сочи «Музей истории города-курорта Сочи»
г. Сочи, Краснодарский край

ВИРТУАЛЬНО-ВИЗУАЛЬНЫЕ ПРАКТИКИ КАК СОВРЕМЕННЫЙ СПОСОБ АКТУАЛИЗАЦИИ АРХЕОЛОГИЧЕСКОГО НАСЛЕДИЯ

Аннотация: *автором рассматривается вопрос использования современных виртуально-визуальных технологий в процессе включения объектов археологического наследия в актуальную среду. В связи со сменой образа мышления человека становится ясно, что Интернет во взаимодействии со специально разработанными приложениями дает целостную картину, необходимую для актуализационных процессов.*

Ключевые слова: *археология, Средневековье, храмы, актуализация наследия, мобильные приложения.*

Актуализация археологического наследия – одна из сложных и многоаспектных тем современной науки. Исследования по данной теме носят междисциплинарный характер.

По словам философа Д.С. Лихачева, «если человек равнодушен к памятникам истории своей страны – он, как правило, равнодушен и к своей стране» [6, с. 51]. Именно это высказывание может в полной мере охарактеризовать необходимость актуализации наследия, в частности археологического. В современном мире человек получает огромные объемы информации, и за этим потоком высока вероятность угасания интереса к познанию наследия собственного региона, страны и всего мира в целом. На этом фоне исследователь М.Е. Кулешова отмечает, что «систематически прослеживаются конфликты, спровоцированные недостаточностью реальных механизмов защиты памятников археологии» [5, с. 45]. Она также обращает внимание на то, что многие зачастую не осведомлены о существовании археологического объекта или он не входит в их понятие о ценности.

Вышеупомянутая проблема, наряду с важностью и уникальностью непосредственно самих археологических памятников объясняют необходимость актуализации данных объектов.

Современная среда поставляет человеку большое количество информации и постепенно становится на путь виртуализации, где сконструированные миры становятся близкой реальностью [4, с. 68], соответственно у человека отпадает необходимость посещать и интересоваться реальными объектами. Данная тенденция ведет к забвению культурной памяти и усложняет процесс актуализации культурного наследия, вследствие потери интереса у общества. Хотя с другой стороны, виртуализацию пространства культуры можно использовать и для положительного эффекта воздействия на актуальность наследия.

С помощью компьютерной трехмерной графики, а также благодаря разработкам визуализации, сегодня можно сделать реконструкцию многих объектов культурного наследия, которые не смогли дойти до современности в исконном виде. Таким образом, восстанавливаются постройки, местности и даже целые города, объекты археологического наследия.

В пример можно привести проект Paris3D [11]. Благодаря совместной работе компьютерных инженеров и историков, удалось создать подробный 3D-макет Парижа, демонстрирующий историю развития города от самых первых построек до сегодняшнего дня. Для полного погружения используется комната, где изображение транслируется на стены и пол и специальные очки, позволяющие в деталях рассмотреть постройки.

Подобный проект дополненной реальности был выполнен в Италии и демонстрирует интерьеры базилики Санта Мария Антиква. Дополненная реальность в этом случае помогает посетителям увидеть при помощи специального оборудования послойное раскрытие фресок, чего в обычной реальности сделать не представлялось возможным [8].

Одним из методов актуализации археологического наследия являются визуально-виртуальные практики. С.Ю. Каменский акцентирует внимание на

том, что данный метод связан «со зрелищной интерактивной презентацией археологического наследия в сети Интернет» [4, с. 141], а также с созданием компьютерных анимированных реконструкций археологических памятников и исторических процессов. Именно поэтому стоит заострить внимание именно на процессе взаимодействия археологического наследия и его актуализации в сети Интернет. Более того, сегодня основным каналом восприятия действительности для человека становится перцептивный канал, [10, с. 45] а стимулируется подобное восприятие именно развитием глобальной сети.

На сегодняшний день сеть Интернет занимает прочное место в мировосприятии современного человека. Созданная виртуальная реальность обладает безграничными возможностями публикации информации. По словам исследователя Л.А. Прониной, «информатизация привела к увеличению объема информации, созданию локальных и глобальных систем и сетей, баз данных и знаний, появлению принципиально новых технологий, к новой культуре, к новому типу общества» [8, с. 73]. Соответственно, современный человек привыкает к большим потокам информации, он уверен в том, что доступ к ней можно получать круглосуточно без видимых ограничений. Данный аспект жизни стимулирует фактическое перенесение информации в виртуальное пространство: создание баз данных, справочных и энциклопедий. Данной возможностью пользуются многие учреждения культуры. Например, происходит оцифровка культурного наследия. Этот процесс развивается благодаря ЮНЕСКО во многих странах мира [8, с. 76].

В России оцифровка базы данных памятников культурного наследия происходит быстрыми темпами. В 2008 году осуществился запуск портала Культурное наследие [9], а на 2015 год на сайте благодаря сформированной базе данных можно найти необходимую информацию о любых объектах культурного наследия, в частности археологических.

Человек сегодня стремится по-новому взглянуть на мир и на способ контакта с ним [10, с. 45]. Более того, миров фактически становится два, так как происходит разделение на мир реальный, в котором человек существует

физически, и мир виртуальный. Процесс слияния порождает возникновение так называемой «дополненной реальности», виртуальной надстройки для физического мира, которая способна дополнить видимый объект данными. В дополненной реальности появляются дополнительные возможности, например, возможность нарисовать маршрут на дороге или создать искусственную развлекательную среду [3, с. 47]. Модель дополненной реальности способна раскрыть свой потенциал для актуализации объектов наследия. Археологические объекты наследия, находящиеся вдали от городских центров, а иногда и от пеших троп, трудно снабдить сопутствующей информацией, в таком случае вкрапления модели дополненной реальности могут помочь актуализации сведений об объектах наследия. Коммуникация с подобной дополнительной реальностью происходит посредством визуального контакта [10, с. 45]. Все современные средства коммуникации: смартфоны, планшеты, интерактивные гаджеты, обеспечивают доступ к визуально насыщенному миру дополненной реальности и тем самым стимулируют обмен информации на качественно новом, как синхронном, так и диахронном уровне.

Основными приборами во время путешествий для осуществления доступа к виртуальному миру, согласно проведенным исследованиям, сегодня являются смартфоны [1]. Из общего числа жителей Российской федерации 50% используют для подключения мобильный интернет, соответственно растет рынок мобильных приложений. Наибольшая активность присуща пользователям мобильного интернета [2], именно это позволяет считать, что приложения для путешествий, приложения базы данных наследия имеют потенциал в плане актуализации археологического наследия.

Подобные приложения, как в платном, так и в бесплатном сегменте, существуют в PlayMarket (для системы Андроид) и в AppStore (для системы iOS). Например, «Cadw» – это справочник по археологическим памятникам Уэльса, разработанный администрацией Уэльса, и «ArchBrit» – справочник археологического наследия Великобритании в целом. Оба данных приложения дают справочную информацию о памятниках археологии. Стартовая страница

«ArchBrit» – это галерея изображений памятников, которые можно рассортировать по типу (замки, церкви, мегалиты, поселения, защитные сооружения), периоду (каменный век, железный век, средние века, XX век) или продемонстрировать на карте. Если выбрать один из объектов, открывается основная информация о нем: время создания, где находится, теории исследователей и подборка изображений данного памятника. Можно перейти на режим карты и посмотреть место нахождения объекта на основе фотографий местности со спутника. Во втором приложении «Cadw» на стартовой странице есть возможность узнать о приложении, открыть базу данных списком, запустить режим карты и ознакомиться с мероприятиями. Если запустить список базы данных откроется возможность рассортировать его по отдаленность на местности (относительно местонахождения пользователя), рассортировать по алфавиту или типу (римские постройки, религиозные места, доисторические, иные, индустриальные памятники, замки и дворцы). Если выбрать один из объектов, открывается карточка с фотографиями данного места и возможность зайти во вкладку информация об объекте, где дается описание памятника, режим доступа к нему, в том числе стоимость и часы работы, а также указания – как добраться до объекта со встроенной картой.

Оба приложения преподносят схожий набор функций, возможность взглянуть на объект до посещения или во время посещения, сравнить его нынешний вид с историческим – используется режим дополненной реальности.

Само существование подобных приложений подтверждает их востребованность, а также тот факт, что подобные приложения уже нашли свою нишу и пользователей. Следовательно, актуализация археологического наследия подобным способом уже существует и продолжает развиваться.

Список литературы

1. Вишневская Е.В. Повышение туристской привлекательности территории в контексте развития мобильных приложений / Е.В. Вишневская, Т.Б. Климова, И.В. Богомазова // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – №1. – С. 680–690.

2. Вишневская Е.В. Роль современных мобильных приложений в развитии регионального туризма / Е.В. Вишневская, Т.Б. Климова, И.В. Богомазова // Современные проблемы науки и образования. – 2014. – №6. – С. 493–502.

3. Галкин Д.В. Эволюция пользовательских интерфейсов: от терминала к дополненной реальности / Д.В. Галкин, В.А. Сербин // Гуманитарная информатика. – 2013. – №7. – С. 35–49.

4. Каменский С.Ю. Актуализация археологического наследия в современных социально-культурных практиках: Дис. … канд. культурологии: 24.00.01 / С.Ю. Каменский; Урал. гос. ун-т им. А.М. Горького; науч. рук. Л.А. Мясникова. – Екатеринбург, 2009. – 175 с.

5. Кулешова М.Е. Управление культурными ландшафтами и иными объектами историко-культурного наследия в национальных парках / М.Е. Кулешова. – М.: Изд-во Центра охраны дикой природы, 2002. – 90 с.

6. Лихачев Д.С. Прошлое – будущему. Статьи и очерки / Д.С. Лихачев. – Л.: Наука, 1985. – 575 с.

7. Пронина Л.А. Информационные технологии в сохранении культурного наследия / Л.А. Пронина // Аналитика культурологии. – 2008. – №12. – С. 73–78.

8. Виноградова В. Базилика Санта Мария Антиква открылась после реставрации / В. Виноградова // Сайт gid-v-rime.com [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://gid-v-rime.com/bazilika-santa-mariya-antikva-otkry-las-posle-restavratsii/

9. Культурное наследие [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://kulturnoe-nasledie.ru/ (дата обращения: 20.02.2016).

10. Шаев Ю.М. Визуальное восприятие: между присутствием и смыслом [1] // Теория и практика общественного развития. – 2012. – №12 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://cyberleninka.ru/article/n/vizualnoe-vospriyatie-mezhdu-prisutstviem-i-smyslom-1

11. Paris 3D reconstitutions // Сайт Paris 3D [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://paris.3ds.com/#Reconstitutions