

А. А. Никонова

### **Визуальные технологии и сохранение культурного наследия России<sup>1</sup>**

Вместе с развитием культуры происходит изменение понятия «наследие» и его образа в культуре. Наличие новой «образности» стирает границы между реальным культурным наследием и его виртуальными реконструкциями. Это наблюдение подтверждается не только многочисленными популярными 3D реконструкциями памятников истории и архитектуры, но и резко уменьшившейся способностью большинства людей различать подлинность культурного наследия от различных воспроизведений, уметь классифицировать и систематизировать подобные феномены. При применении технологий анимации в 3D реконструкциях научно-исследовательский аспект уничтожается игровым, что создает иллюзию новой реальности, способной заменить подлинную. К применению электронных средств, пришедших в музей из экранной культуры и обладающих максимальной аттрактивностью, следует относиться с большой осторожностью.

Ключевые слова: визуальная культура, актуализация культурного наследия, реконструкция, интерпретация, виртуальность, источниковедение, познавательная стратегия

Antonina A. Nikonova

### **Visual technologies and preservation of cultural heritage in Russia**

Together with the development of culture the concept of «heritage» and its image in culture are changing. Presence of a new «imagery» blurs the boundaries between the real cultural heritage and its virtual reconstructions. This observation is confirmed not only by many popular 3D reconstructions of historical and architectural monuments, but also by drastically shrunken capacity of most people to discern the authenticity of cultural heritage from different repetitions, to be able to classify and systematize similar phenomena. When applying technologies of animation in 3D reconstructions, the research aspect is destroyed by the aspect of game that creates the illusion of a new reality, which is capable of replacing the genuine one. The use of electronic means, which come to museum from screen culture and are extremely attractive, should be treated with great caution.

Keywords: visual culture, actualization of the cultural heritage, reconstruction, interpretation, virtuality, source, cognitive strategy

Культурное наследие не может быть освоено целостно, поскольку несет в себе черты единичного и общего. Оно осваивается человеком и обществом избирательно; чем больший фонд наследия освоен, чем глубже его исторический пласт, тем выше степень духовной зрелости общества. Современное западноевропейское общество характеризуется специфическими моделями восприятия реальности и ее интерпретации. Культурное наследие входит в реальность и, являясь ее частью, познается теми же способами, что и иные составляющие реальности. Можно ли утверждать, что для сохранения и трансляции культурного наследия необходимы свои специфические методы освоения и познания? Вероятно, наряду с общими методами познания, восприятия, систематизации реальных процессов у сферы сохранения культурного наследия существуют свои специфические методы. Эти методы познания базируются на особенностях культурного наследия. К ним мы относим такие характерные черты наследия, как фрагментарность, отчужденность и

удаленность во времени, отсутствие семантического кода, многослойность материальных объектов и смыслов, консерватизм. С развитием общества меняются каналы трансляции, методы сохранения и интерпретации объектов культурного наследия. Однако изменения происходят не столько в количестве или качестве новых способов актуализации культурного наследия, сколько в соотношении аксиологических доминант между собой. В современной России в борьбу за приоритетные методы актуализации культурного наследия вступают новые политические, социокультурные и информационные технологии, которые благодаря средствам массовых коммуникаций оказывают заметное воздействие на сознание и на менталитет каждого человека и всего общества. Следует обозначить два вида связей, существующих между объектами наследия и современной культурой: позволяющие адаптировать объекты наследия к современности (равноправный компонент современности) или исключаящие объекты наследия из практики как не аутентичные

данной культуре. Именно поэтому разные части наследия воспринимаются неравноценно потомками. Но вместе с развитием самой культуры происходит изменение отношения к наследию, изменение его образа и самого понятия «наследие»<sup>2</sup>. Доминирование новой «образности» сегодня стирает границы между реальным культурным наследием и его виртуальными реконструкциями. Это наблюдение подтверждается не только многочисленными популярными сегодня 3D реконструкциями памятников, но и резко уменьшившейся способностью большинства людей отличать подлинность объектов культурного наследия от их различных воспроизведений, уметь классифицировать, квалифицировать, типологизировать и систематизировать подобные феномены. Такая трансформация образа наследия в современной культуре напрямую связана с инновационным потенциалом наследия, который в течение развития всей культуры стимулировал когнитивные процессы отбора наиболее значимых культурных образцов ментального и материального мира. Созданный базис образцов, или культурный «фундамент», запускает новый этап креативности, что и является основой развития культуры и гарантией ее устойчивости. Нарушения во взаимодействии обозначенных частей культуры изменяют вектор ее развития, внося «мутации» в развитие общества, создавая отчужденность между поколениями. Последствия такого разрыва становятся явными только тогда, когда новые механизмы и феномены культуры получают уже свое окончательное оформление, что затрудняет их изучение на раннем этапе и препятствует применению превентивных мер для сохранения, прежде всего, аксиологических доминант культуры.

С утратой духовных ценностей в эпоху потребления классическая культура переживает кризис, который благодаря распространению новых технологий электронной культуры оказывается замаскирован. В то же время компьютерные технологии, инновационные по форме и расширяющие прикладные возможности человека способствуют дальнейшему развитию культуры. Так, в конце XX в. музеи и галереи начали переводить в электронные копии хранящиеся в них произведения культуры. Сегодня каждый крупный музей имеет электронный портал и виртуальный музей (галерею), служащие не только дополнением к экспозиции, но расширяющие каналы презентации музейных коллекций. Поскольку экспозиционные методы музея базируются на сложной динамике визуального образа и

вербальной информации, то исследование изменений восприятия данного процесса посетителем особенно актуально в настоящее время. Эта зависимость между двумя составляющими познания существует и при восприятии любых объектов культурного наследия, в основе ее лежит визуальный образ. Образ – это отражение первичной, эмпирической действительности. Образ непосредственно связан с семиотическо-языковыми средствами выражения – от визуальных знаков до условных знаков-символов. Визуальный образ материально зафиксирован различными визуальными средствами. Восприятие и интерпретация аудиторией отдельных визуальных образов тесно связана с таким феноменом, как видение. Умение видеть и различать базируется на знании и на опыте человека, которые закладываются с самых первых лет жизни. Богатая вербальная практика, сформированная в детстве, позволяет фильтровать визуальные образы и выделять значимые из огромного потока ненужных визуальных образов современной виртуальной культуры. Однако преобладание визуального образа в современном познавательном процессе требует более детального анализа новых компьютерных технологий сохранения культурного наследия.

Поскольку виртуальная реальность включает в себя черты идеальной и материальной реальности, то она постепенно деформирует восприятие и познание обеих реальностей, что в конечном итоге существенно изменяет функции культуры: информационно-просветительскую, образовательную, научно-познавательную, рекреационную, социальную, культурную. Развитие виртуальной/электронной культуры стимулирует новое направление исследований в гуманитарных дисциплинах – когнитивные особенности визуальности виртуальной реальности. В научной литературе обозначены два основных типа выражения электронной культуры: 1) Электронная форма для прежних (традиционных, классических – здесь в значении не электронных) культурных объектов (например, электронные музеи, библиотеки, выставки и др.); 2) Электронные только по форме и сущности объекты культуры (компьютерные программы, сети, технологии, произведения искусства др.), которые могут со временем стать новыми объектами культурного наследия<sup>3</sup>. Активно развивается еще одно направление изучения и интерпретации культурного наследия – виртуальная реконструкция. Технологиями моделирования исторических процессов отдельных событий и созданиями моделей памятников

исследователи занимались с 70-х гг. XX в. В основе метода лежит построение имитационной модели для получения данных об утраченных исторических событиях или памятниках археологии, архитектуры и иных. К имитационным моделям можно отнести известные формы музейной экспозиции – панорамы и диорамы, различные макеты зданий и отдельных музейных объектов. Все они носят вспомогательный характер, находятся в специальных культурных учреждениях и сопровождаются текстовой и вербальной информацией. Вспомогательный характер таких имитаций отражен и в процессе восприятия заключенной в них исторической информации. Они могут восприниматься только подготовленным (владеющим достаточным объемом исторических знаний) посетителем. Визуальная условность таких воспроизведений не мешает восприятию исторической информации и не блокирует воображение зрителя. Появление компьютерных имитационных моделей, первоначально с целью получения научных данных, постепенно приобрело массовый характер и сегодня можно выделить два направления применения компьютерных реконструкций:

а) «экскурсионно-туристические» реконструкции, дающие приблизительное представление об объекте, без детальной проработки источниковой базы;

б) научно обоснованные реконструкции с проработанной источниковой базой.

Каждым направлением занимаются различные по профессиональной подготовке и составу участников коллективы<sup>4</sup>.

В данной статье мы остановимся на анализе визуального образа интерактивных моделей памятников, не сохранившихся до наших дней<sup>5</sup>. Такие компьютерные реконструкции предполагают создание неких виртуальных объектов, в чем-то похожих на графические исследовательские и художественные работы, выполненные традиционными методами, но имеющих, как показывает анализ, большее информационное наполнение. Почему же виртуальные реконструкции получают сегодня такое распространение, учитывая то, что для их создания и показа требуются не только квалифицированные кадры, но и достаточно большие финансовые затраты? Они не смогут заменить исчезнувшие памятники, но им по силе, как считают создатели, дать большее, чем традиционные иллюстрации, представление об объекте: возможность оценить его реальные размеры, способствовать «полному погружению»

зрителя в пространство памятника, возможность вносить свои дополнения и изменения. Для выявления возникшей притягательности новых технологий следует обратить внимание на этапы создания виртуальной 3D реконструкции. На первом этапе происходит сбор необходимой историко-культурной и историко-лингвистической информации, в которой в чертежах, фотографиях и графических работах уже имеется устойчивый и воспринимаемый визуальный образ памятника. Это фиксационная документация, обладающая большим информационным потенциалом и, как любой исторический источник, требующая постоянного изучения и интерпретации. Вся недостающая информация о памятнике содержится в письменных источниках, изучение которых доступно только профессиональному исследователю. Изучение всего комплекса источников и их интерпретация завершается возникновением воображаемой реконструкции в сознании исследователя. Но, как следует из опыта, и у неискушенного потребителя длительный опыт соприкосновения с подлинными историческими источниками вырабатывает способность правильно оценивать историческую информацию и создает воображаемую реконструкцию исследуемого объекта в сознании. Подчеркнем, что воображаемая реконструкция базируется на подлинной информации и трансформируется сознанием в зависимости от подготовки субъекта. Накопление дополнительной информации о памятнике позволяет постоянно корректировать воображаемую реконструкцию и развивает саму способность к творческому воображению. Заметим, это всегда реконструкция, а не деконструкция. Если же мы внимательно познакомимся с результатами создания и восприятия виртуальных 3D реконструкций, то увидим, что характерные детали памятника, отраженные на графических документах и фотодокументах, при компьютерной реконструкции как бы стираются, и она, по нашему выражению, становится «стерильной» или «чистой» от информационной наполненности каждого исторического документа, от наслоений времени, от особенностей человеческой ментальности. В результате мы имеем не реконструкцию, а деконструкцию информации, сохранившейся в подлинных исторических источниках. Это, конечно же, заметно и специалистам. Поэтому создаются специальные компьютерные программы баз данных различных деталей и фактур материалов для создания имитации подлинности. Так, например, этот процесс хорошо фиксируется

при рассмотрении 3D архитектурной реконструкции церкви Спаса на Нередице<sup>6</sup>. Как отмечают исследователи: «единая трехмерная модель храма оказалась достаточно сложной, и для ее визуализации потребовались значительные вычислительные ресурсы. С другой стороны, при таком подходе не удастся обеспечить достаточную детализацию фресок при значительном приближении наблюдателя. Для преодоления этих противоречий иногда приходится использовать фрагменты модели»<sup>7</sup>. И если для исследователя важным результатом виртуальных реконструкций является получение дополнительных возможностей изучения памятника путем еще одного способа моделирования, то для массового зрителя остается в сознании именно визуальный образ нового виртуального объекта. В результате в окончателном варианте виртуальных реконструкций в Интернете или на дисках кропотливая работа с источниками, методика реконструкции, ее этапы остаются в тени, а пользователь видит только видеоролик, картинку. Виртуальный объект, полученный путем интерпретации, с принципиально иным значением, отличным от реальности, в той или иной мере закрепляется в социальной памяти. При применении технологий анимации в 3D реконструкциях научно-исследовательский аспект уничтожается игровым, что создает иллюзию новой реальности, способной заменить подлинную. Для нее просто не остается места в сознании индивида. При этом переход из реальной сферы взаимодействия в виртуальную ослабляет межличностную коммуникацию, нравственные и этические нормы, традиционные формы жизни.

Повседневная жизнь современного человека перегружена визуальными образами медиатехнологий, поэтому еще один визуальный образ автоматически дополняется в уже сформированные практики познавательного «скольжения» по поверхности образа. В то же время сознание современного человека нуждается не столько в расширении информации об объекте, а в разнообразии и скорости, яркости и запоминаемости визуального образа.

Анализ механизмов и закономерностей зрительного восприятия позволяет констатировать, что человек видит окружающий мир не только репродуктивно, но и продуктивно. Поэтому воспринятый объект воспринимается не только таким, каков он в действительности, но таким, каков он является для воспринимающего субъекта. Этот процесс сложения «нового» образа получил название «визуального мышления». Следовательно, мы

можем предположить, что активное внедрение в познание, сохранение и интерпретацию культурного базиса человеческой истории виртуальных технологий формирует новое «визуальное мышление». Для актуализации объектов и смыслов культурного наследия такая практика познания способствует отторжению разнообразного опыта прошлого в сферу развлечений, ролевых компьютерных игр или специальных программ. Электронные ресурсы умножают способности самого человека, дают ему новые свободы и новый «жизненный мир». Например, проект DEEPTOWNproject. 2 позволяет создавать «дивный новый мир», где «что-то вроде трехмерных картинок проецируются не на экран, а прямо в мозг»<sup>8</sup>. Такие проекты наделяют потребителя возможностью изменять по желанию исторические события, моделируя свою историю семьи, рода, страны. Подлинное знание и подлинные артефакты культурного наследия становятся лишними в актуальной практике современного человека, они останутся уделом ученых-одиночек. Но самое главное, что при доминировании виртуальных реконструкций в исследовательской и потребительской практике не будет оснований для сохранения подлинных остатков-руин памятников истории и культуры, так как различные технологии реконструкций и воссозданий (и реальное воссоздание памятника в натуральную величину) будут восприняты в обществе как адекватная замена подлинника.

Сегодня расширению сферы использования виртуальных технологий 3D реконструкций и различных видеопрооекций (трехмерного исторического контента), как утверждают специалисты, препятствует только фактическое отсутствие адекватного оборудования визуальной репрезентации трехмерных реконструкций<sup>9</sup>. Стремительное развитие технических возможностей в XXI в. позволит удовлетворить эту потребность, но сохранится ли при этом потребность в исследовании подлинных артефактов культурного наследия сегодня остается вопросом открытым.

### Примечания

<sup>1</sup> Исследование осуществлено при поддержке гранта РГНФ № 13-03-00449.

<sup>2</sup> Замятин Д. Н. Историко-культурное наследие Севера: моделирование геогр. образов // Обсерватория культуры. 2007. № 3. С. 64.

<sup>3</sup> Баева Л. В. Электронная культура: угроза культурной безопасности или новые возможности для развития // Сохранение культурного наследия и проблемы

фальсификации истории: материалы всерос. молодеж. конф. в рамках фестиваля науки, Астрахань, 19–21 сент. 2012 г.: в 2 т. / под ред. А. П. Романовой. Астрахань: АГУ, 2012. Т. 1. С. 12–17.

<sup>4</sup> Бородкин Л. И., Жеребятъев Д. И. Современные тенденции в разработке виртуальных реконструкций объектов историко-культурного наследия: междунар. опыт // Виртуальная реконструкция историко-культурного наследия в форматах научного исследования и образовательного процесса: сб. науч. ст. / под ред. Л. И. Бородкина, М. В. Румянцева, Р. А. Барышева. Красноярск: Сиб. федер. ун-т, 2012. С. 11.

<sup>5</sup> Работы доступны как на сайтах проектов, так и на сайте лаборатории (URL: <http://3Dmultimedialab.ru> (дата обращения: 21.01.2014)).

<sup>6</sup> Проект «Нередица – связь времен» // Архитектура и настенная живопись новгородской церкви Спасо-Преображения на Нередице: мультимед. информ. система. URL: <http://nereditsa.ru> (дата обращения: 20.01.2014).

<sup>7</sup> Щербаков П. П. Технологии публикаций компьютерных реконструкций исторических памятников в Интернете // Виртуальная реконструкция... С. 57.

<sup>8</sup> Киберпанк – виртуальный ирокез // Хакер: журн. 1999–2014. 2001. 9 нояб. URL: <http://www.haker.ru> (дата обращения: 23.01.2014).

<sup>9</sup> Жеребятъев Д. И. Построение открытой информационной среды в задачах 3D-моделирования историко-культурного наследия: онлайн доступ к источникам виртуальной реконструкции монастырского комплекса начала XX в. // Виртуальная реконструкция... С. 83.