

А. А. Пучковская, Л. В. Максимова

Виртуальное измерение памятника и его репрезентация в цифровую эпоху

Рассматривается процесс трансформации коммуникативных практик интерпретации и популяризации культурного наследия в рамках ускоряющегося распространения и интеграции цифровых технологий во все сферы человеческой деятельности. Анализируется ризоморфность современной цифровой культуры, неизбежно влияющей на характер репрезентации памятников культурного наследия и исторической городской среды в виртуальном пространстве. Выдвигается гипотеза, что, несмотря на представленное разнообразие подходов к созданию цифровых аватаров культурных институций и объектов культурного наследия в виртуальной среде, ни одно из существующих ныне решений для Санкт-Петербурга не позволяет представить объект культурного наследия в контексте его ретроспективной визуализации и связи с другими культурно значимыми объектами, событиями и персоналиями. Предпринимается попытка осмысления репрезентативных возможностей цифровых инструментов, а также ставится вопрос о необходимости разработки полномасштабной и многофункциональной цифровой платформы для репрезентации объектов культурного наследия.

Ключевые слова: виртуальная среда, репрезентация, памятник, объект культурного наследия, цифровая эпоха, цифровые гуманитарные исследования

Antonina A. Puchkovskaia, Lada V. Maksimova

The virtual dimension of the heritage site and its representation in the digital age

The process of transformation of communicative practices of interpretation and popularization of cultural heritage in the framework of the accelerating dissemination and integration of digital technologies in all spheres of human activity is considered. The rhizomorphism of modern digital culture is analyzed, which inevitably affects the nature of the representation of monuments in virtual space. It is hypothesized that, despite the variety of approaches presented for creating digital avatars of cultural institutions and cultural heritage objects in a virtual environment, none of the currently existing solutions for Saint Petersburg makes it possible to represent a cultural heritage object in the context of its retrospective visualization and connection with other culturally significant objects, such as events and personalities. Conceptual grounds are proposed for a deeper understanding of the cultural monument as a subject of representation. An attempt is made to comprehend the representative capabilities of digital instruments, moreover, the question of the need to develop a full-scale and multi-functional digital platform for representing cultural heritage sites is raised.

Keywords: virtual environment, representation, historic monument, cultural heritage, digitalization, digital era, digital humanities

DOI 10.30725/2619-0303-2020-3-82-87

Интенсификация распространения информационно-коммуникационных технологий в современную цифровую эпоху трансформирует медийное поле, привычные нам способы коммуникации, аксиологические парадигмы и культуру в целом, что неизбежным образом отражается на системе культурного наследия и культурных институциях, вовлеченных в работу по его сохранению и популяризации. В контексте памятнико-охранительной деятельности процесс цифровизации происходит в нескольких направлениях: во-первых, это оцифровка коллекций и фондов; во-вторых, разработка и совершенствование систем информационного учета, цифровых архивов и баз данных; в-третьих, это трансформация моделей коммуникации с пользовательской аудиторией. Все выше перечисленные направления деятельности так или иначе затрагивают

вопрос репрезентации культурного наследия в виртуальной среде.

Согласно теории медиа, сформулированной М. МакЛюэном, понимание превалирующих средств коммуникации является ключевым условием для понимания культурного ландшафта эпохи. Интернет и связанные с ним новые медиа, будучи «продолжением» человека, определяют восприятие им актуальной действительности, истории и прошлого [1]. Так с развитием сетевых технологий сформировалась программируемая интернет-среда, в которой иерархические структуры сменяются организацией нового типа, которую Ж. Делез и Ф. Гваттари назвали ризомой [2]. В виртуальном пространстве гипертекста теперь правит компьютерная логика [3], а ассоциативные связи, теги и перекрестные ссылки превалируют над традиционными си-

стемами классификации информации, сменяя аналоговое общение на фоновую непрерывную коммуникацию в социальных сетях. Таким образом, целостные информационные модели уступают место ярким, быстро сменяющимся фрагментированным образам [4].

Ризоморфность современной цифровой культуры нашла отражение в проблеме формирования цифровых аватаров культурных институций, а также их сетевого взаимодействия как между собой, так и с пользователями. Сбор и хранение массивов информации об историко-культурных артефактах и как итог — создание, развитие и поддержание цифровых коллекций являются одними из основных краугольных камней цифровой гуманитаристики (*digital humanities*) — области знания на стыке гуманитарных и компьютерных наук. В рамках создания цифровых экспозиций поднимались и изучались вопросы соотношения оригинала и его цифрового аватара [5], преобразования архивного описания в метаданные о цифровом объекте и архитектуры базы данных [6], сохранения объектов культурного наследия посредством создания и экспозиции их цифровых копий [7]; рассматривался феномен виртуального музея [8; 9] и его роль в образовательной деятельности [10] и музейном маркетинге [11].

Помимо фундаментальных вопросов онтогенеза цифровой культуры, перед исследователями *digital humanities* (в особенности имеющих отношения к деятельности по сохранению культурного наследия) стоят вполне утилитарные задачи по разработке полномасштабных архитектур баз данных, содержащих метаданные об объектах культурного наследия, а также пользовательских интерфейсов, позволяющих в удобном и интуитивно понятном формате работать с цифровыми коллекциями. Масштабность поставленной задачи и разнообразие подходов к ее решению повлекли за собой проблему унификации и оптимизации работы по созданию цифровых коллекций и их виртуального экспонирования, что, в свою очередь, поставило вопрос о разработке программного обеспечения (ПО), позволяющего создавать цифровые коллекции в более сжатые сроки и с меньшими затратами на технические ресурсы. Среди наиболее востребованных и открытых ПО следует отметить ОМЕКА, предлагающую создать цифровую выставку в рамках предложенных темплейтов, которые при необходимости могут быть изменены под пользовательский запрос посредством кастомизации CSS и HTML-файлов. Данную платформу широко используют как организации, в частности, библиотеки (*DIY History, Virginia Tech Special Collections Online,*

Isaiah Thomas Broadside Ballads и др.), архивы (*Florida Memory, Digital History Archive of São Roque, Saint John's College Digital Archives* и др.) и музеи (*John J. Audubon's Birds of America, Marshall M. Fredericks Sculpture Museum* и др.), так и небольшие исследовательские коллективы для визуализации собранных датасетов (*From Farms to Freeways: Women's Memories of Western Sydney, New Roots: Voices from Carolina del Norte, Intemperance Archive* и др.).

Стоит также упомянуть *Collective Access*, основной особенностью которой является удобная и простая в использовании цифровая каталогизация и хранение метаданных; *CollectionSpace*, которая в отличие от выше перечисленных не имеет функционала по созданию цифровых коллекций, но прекрасно справляется с созданием кастомизированного словаря для описаний объектов культурного наследия и совместима с другими приложениями; *Open Exhibits*, схожую по своему функционалу с ОМЕКА и рассчитанную на пользователей как с опытом программирования, так и с полным его отсутствием, и, наконец, *Pachyderm*, которая позволяет создавать мультимедийные цифровые коллекции из объектов различного происхождения (аудио, видео и др.). Среди примеров отечественного программного обеспечения, разработанного для работы с оцифрованными материалами, следует отметить платформу «Коллекция онлайн» — информационную систему на базе данных КАМИС, используемую для виртуального экспонирования коллекций на сайте российских музеев (Государственный исторический музей, Государственный Эрмитаж и др.) [12].

Несмотря на представленное разнообразие подходов к созданию цифровых аватаров музейных предметов и готовых масштабируемых технических средств для репрезентации музейных коллекций в виртуальной среде, данные технические решения не применимы для недвижимых памятников культуры. Вопрос цифровой репрезентации недвижимых памятников нашел отражение в проблемном поле решения задач виртуальной 3D-реконструкции [13; 14], дополненной и виртуальной реальности [15], критическом анализе практики применения цифровых средств для репрезентации культурного наследия [16], однако в русскоязычной академической среде практически отсутствуют комплексные исследования виртуальной репрезентации недвижимого памятника как средства сохранения и популяризации историко-культурного наследия.

Проблема репрезентации памятников культуры в текстово-визуальном формате не нова для памятниковедческих дисциплин. Существуют рекомендации к заполнению паспортов объек-

тов культурного наследия [17], многочисленные работы, посвященные критериям описания музейных предметов [18; 19], труды, посвященные репрезентации объектов культурного наследия в путеводителях и на других аналоговых носителях, однако виртуальное пространство и особенности его функционирования требует особого подхода к организации базы данных. Говоря о виртуальной репрезентации объектов культурного наследия, нам представляется важным вновь остановиться на понятии «памятник культуры», постепенно раскрывая разные материальные и культурные слои данного понятия, выделяя принципы, на основании которых предлагается выстраивать виртуальный образ памятника.

В рамках конституирования современной концепции культурного наследия понятие «памятник» стало рассматриваться как его неотъемлемая часть. Таким образом, объекты культурного наследия понимаются не как изолированные разрозненные элементы, но как взаимосвязанные части предметного мира культуры, включенные в определенный контекст [20]. Данная трактовка системы объектов культурного наследия наталкивает на мысль, что для репрезентации памятников культуры необходима единая открытая веб-платформа, объединяющая не только страницы памятников, но так же страницы событий и исторических личностей, связанных с историческими локациями, которые, во-первых, задавали бы культурный контекст бытования памятника, а, во-вторых, выражали бы его мемориальную ценность.

Эта необходимость обусловлена еще тем, что объект культурного наследия, запечатленный в коллективной культурной памяти, обладает двойственной природой: с одной стороны, это объективно существующий материальный объект, а с другой – это культурный конструкт, включенный в поле идеологических отношений [21]. В процессе культурного производства памятник наполняется духовным содержанием, окружается определенной аурой, благодаря чему переносится из предметного ряда исключительно утилитарных объектов в культурное поле объектов культурного наследия, наполненных символическим капиталом [22, с. 231], что проявляется в множественных интерпретациях культурных кодов, ценностей и традициях, принятых в обществе [23].

Таким образом памятник создается дважды: первый раз в своем материальном облике и вещественности, подверженной влиянию времени и что сопряжено с реконструкциями, утратами и другими следами бытования, второй раз – в дискурсивном поле культуры, что впоследствии закрепляется в юридически-правовом поле с

присуждением ему культурной ценности, выделяющей этот объект в категорию памятников.

В случае с музейными предметами признанный памятником объект изымается из привычной среды бытования, перемещаясь в музейное пространство, которое создает определенный контекст восприятия предмета именно в качестве памятника культуры. Что касается недвижимых объектов культурного наследия, включенных в городскую среду, они, зачастую меняя свое первоначальное назначение, продолжают выполнять утилитарные функции, за которыми порой бывает сложно разглядеть культурную ценность объекта. Таким образом, коммуникационный и информационный потенциал памятников остается нераскрытым для неподготовленного пользователя.

Если факт перемещения предмета в музейное пространство утверждает и институционально закрепляет культурную значимость предмета и его статус памятника в музейной экспозиции представляется как данность, в городском пространстве повседневности процесс конструирования памятника воспроизводится зрителем самостоятельно. В случае если объект не был осмыслен как культурно значимый, «потенциальный памятник» не выходит за рамки эмпирического акта в своем исходном, изначальном значении как рядового предмета материальной действительности «здание» [24, с. 92].

Процесс воспроизводства смыслового поля памятника запускается под влиянием ряда факторов. Одним из факторов может быть контекст, в котором происходит встреча человека со зданием: например, в ходе экскурсии по городу информационный потенциал памятника раскрывается экскурсоводом. Другим фактором может быть внешний вид здания: выделяющиеся здания, украшенные внушительным декором, с большей вероятностью будут восприниматься как произведения искусства и впоследствии – памятники, чем их неприметные соседи по улице. Государственные органы охраны могут способствовать запуску этого процесса, размещая на памятниках мемориальные доски, однако коммуникативный потенциал мемориальной доски ограничивается ее форматом (в среднем, 60 на 40 см). Цифровые технологии, в частности мобильные приложения, могут помочь преодолеть эти ограничения, предоставляя почти неограниченные возможности актуализации заложенной в памятнике информации.

Цифровые средства, несомненно, помогают в актуализации объектов культурного наследия и популяризации скрытой в памятнике информации широкому кругу пользователей. Сегодня представляется возможным за считан-

ные секунды найти информацию практически о любом памятнике. В настоящее время виртуальное поле репрезентации объектов культурного наследия состоит в основном из свободных ресурсов, наполняемых и редактируемых открытым интернет-сообществом. Например, в случае Санкт-Петербурга при поисковом запросе типа «адрес+история здания» первыми ресурсами, на которые скорее всего зайдет интересующийся пользователь, с наибольшей вероятностью будут портал «City walls» [25], «Википедия», статья в «Живом журнале» или официальный туристический портал Санкт-Петербурга [26], где собрана полезная для туристов информация, в том числе есть раздел с основными городскими достопримечательностями, обзорными и тематическими экскурсиями по городу. За исключением последнего, перечисленные выше ресурсы представляют собой открытые платформы, позволяющие публиковать контент любому авторизованному пользователю.

С одной стороны, сложившаяся ситуация способствует к включению городского сообщества в дискурс наследия, что несомненно обогащает его новыми смыслами и влияет на репрезентацию наследия в современных культурных реалиях. К традиционному авторизованному дискурсу, в поле которого осуществляется экономическая и идеологическая эксплуатация наследия, и институциональному пониманию наследия, сложившемуся в узких академических кругах [21], добавляются демократичные трактовки наследия, личные истории опыта взаимодействия с памятником культуры, которые с распространением Интернета стали общедоступными. С другой стороны, открытый вопрос верификации информации, связанный с open source интернет-ресурсами, делает их ненадежными источниками знания, более того, информация о памятниках зачастую представлена бессистемно и фрагментировано, из-за чего в виртуальном пространстве складывается обрывочная и неполная картина о памятнике в частности и о мета-тексте культурного наследия города в целом.

Единая онлайн-платформа в форме мобильного приложения может выступать таким расширением предметной реальности, в котором создается «виртуальная экспозиция» города, где здания запечатлены не как утилитарные объекты, но как объекты музейного показа. В этой связи для репрезентации объектов показа нам представляется актуальным разработка схемы описания исторической локации для создания репрезентативной базы данных.

Для конструирования базы данных, на базе которой будет строиться репрезентация памят-

ника, авторам видится необходимым принимать к сведению методические рекомендации, закрепляющие правила научного описания памятника, критерии оценки объектов культурного наследия, прописанные в нормативных документах, и учитывать теоретическую базу, накопленную в трудах исследователей в области охраны памятников.

В качестве одного из возможных ориентиров для создания структуры организации данных нам представляется возможным использование широко известной и признанной в международном музейном сообществе схемы описания артефакта, предложенную Сьюзен Пирс в ее статье «Размышляя о вещах» [19].

Основываясь на трудах предшественников, Пирс выделяет четыре основных области исследования в изучении каждого культурного артефакта: 1) материальная составляющая; 2) история; 3) контекст, в котором существует памятник; 4) значение – приписываемая памятнику ценность. На основании этих критериев виртуальной сущности «памятнику» может быть приписан ряд атрибутов [19, р. 200].

1) Материальная составляющая памятника. Атрибуты, составляющие материальную сторону памятника, включают в себя дату постройки памятника и даты его последующих перестроек, стилистическую принадлежность памятника и материалы, использованные при его постройке. Методы виртуальной реконструкции и дополненной реальности имеют большой потенциал при репрезентации материальной стороны памятника, так как позволяют запечатлеть памятник на определенный момент времени, не нарушая его материальной целостности, так же с помощью визуальных методов возможно выделение утрат и дополнений памятника.

2) История. Памятник культуры – это многослойный объект, не только с материальной, но и с исторической точки зрения. Редкое здание за многовековую историю смогло неизменно сохранить свою функцию, поэтому история жизни и бытования памятника часто может подразделяться на несколько периодов, которые для удобства дальнейшего использования можно выделить в подсущности. Выделение периодов здания в отдельные единицы, связанные с одной и той же локацией, оправданно с нарративной точки зрения: при создании тематических экскурсий может понадобиться более подробное описание какого-то конкретного периода с кратким упоминанием истории здания, выходящей за его рамки. Так как со сменой функции здания зачастую связаны изменения во внешнем облике, эти два атрибута могут быть связаны перекрестными ссылками.

3) Контекст. Культурное окружение памятника и его контекст частично затрагиваются при описании истории здания: это люди, организации, события и художественные произведения, связанные с памятником, это культурный фон эпохи, в котором функционировало здание в определенный период своей истории, это также тот контекст, в котором здание существует на определенный момент. В виртуальном пространстве гипертекста контекст может быть задан набором ссылок на ресурсы, в которых так или иначе упоминается этот памятник: это могут быть официальные источники вроде паспорта объекта культурного наследия; литературные произведения, в которых фигурирует памятник; произведения изобразительного искусства и фотографии с его изображением; статьи в периодических изданиях и блогах, в которых упоминается здание и т. д. Все перечисленные выше ресурсы составляют виртуальный образ памятника, современные методы автоматической обработки текста и изображений предоставляют нам возможность связать все эти ресурсы в единое целое, что может позволить нам увидеть наиболее полный образ памятника во всем многообразии его культурных проявлений.

4) Значение или ценность. Ценность объекта культурного наследия – это сложный культурный конструкт, в котором может быть выделено несколько критериев. Так же существуют различные шкалы оценки памятников. С точки зрения российского законодательства, выделяют памятники федерального, регионального и местного значения. В профессиональной литературе выделяются следующие критерии оценки ценности памятника: хронологический, сакральный, мемориальный, эстетический, уникальность и общественная ценность. В открытом и демократическом пространстве Интернета возможно вывести свою систему вычисления ценности объекта культурного наследия. Ценность объекта может быть представлена в числовом эквиваленте, при вычислении которого могут быть приняты в расчет как категории, прописанные законодательно, так и новые формы оценки контента, присущие социальным сетям – лайки, упоминания, количество языков, на которые была переведена страница данного памятника в «Википедии», и т. д.

Стоит отметить, что схема описания артефактов, предложенная С. Пирс в середине 1980-х гг., не может считаться единственным ориентиром при разработке методики виртуального представления памятников культурного наследия (существуют и другие системы описания, также учитывающие разнообразный историко-культурный контекст памятника, например, подробно проиллюстрированные в

монографии П. ван Менша, а также подходы к описанию памятника архитектуры, предложенные в работах М. Новака, К. В. Малининой и др.), но может служить отправной точкой в вопросе применения цифровых технологий к репрезентации памятника культурного наследия.

Таким образом, несмотря на то, что виртуальный контакт с цифровым аватаром памятника не может в полной мере заменить событие живого взаимодействия человека с подлинным памятником культуры, быстро развивающиеся информационно-коммуникационные и визуальные технологии обладают огромным потенциалом в отношении деятельности по сохранению и популяризации культурного наследия. В условиях широкодоступного мобильного Интернета единая интерактивная цифровая платформа, содержащая систематизированные метаданные о культурно значимых локациях города, может стать медиумом для трансляции смыслов и историй, закодированных в теле памятника.

Список литературы

1. МакЛюэн М. Понимание Медиа: внешние расширения человека. Москва: Кучково поле, 2014. 464 с.
2. Делез Ж., Гваттари Ф. Тысяча плато. Капитализм и шизофрения. Москва, 2010. 672 с.
3. Manovich L. The language of new media. Cambridge: MIT Press, 2001. 354 p.
4. Тоффлер Э. Третья волна. Москва: АСТ, 2010. 784 с.
5. Geismar H. Museum Object Lessons for the Digital Age. London: UCL Press, 2018. 164 p.
6. Zhang J., Mauney D. When archival description meets digital object metadata: a typological study of digital archival representation // The American archivist. 2013. Vol. 76, № 1. P. 174–195.
7. Marchese F. T. Conserving digital art for deep time // Leonardo. 2011. Vol. 44, № 4. P. 302–308.
8. Поврозник Н. Г. Виртуальный музей: сохранение и репрезентация культурного наследия // Вестник Пермского университета. 2015. № 4 (31). С. 213–221.
9. Beaulieu A., de Rijcke S. Museums in a Digital Culture. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press, 2016. 146 p.
10. Гвазава В. И. Виртуальный музей в вузовском образовании // Мир русского слова. 2014. № 3. С. 99–102.
11. Вяткина Ю. Д. Виртуальный музей как PR-средство // Человек в мире культуры. 2012. № 4. С. 54–58.
12. Коллекции онлайн 2.0 // КАМИС. Музейные системы. URL: <https://kamis.ru/veb-resheniya/kolleksii-on-layn/> (дата обращения: 30.05.2020).
13. Centofanti M., Brusaporci S. Interpretative 3D digital models in architectural surveying of historical buildings // Computational modelling of objects represented in images III: fundamentals, methods and applications. London: CRC Press, 2012. P. 433–438.
14. Бородкин Л. И. Виртуальная реконструкция монастырских комплексов Москвы: проекты в контексте

Digital humanities // Вестник Пермского университета. Сер. История. 2014. № 3 (26). С. 107–112.

15. Ippolito A. Handbook of research on emerging technologies for digital preservation and information modeling. Hershey, PA: IGI Global, 2016. P. 256–287.

16. Никонова А. А. Визуальные технологии и сохранение культурного наследия России // Вестник Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств. 2014. № 1 (18). С. 49–53.

17. Об утверждении формы паспорта объекта культурного наследия: приказ Росохранкультуры от 27 февр. 2010 г. № 27: зарегистрирован в Минюсте России 15 апр. 2010 г. // Культура: управление, экономика, право. 2010. № 3. С. 31–40.

18. Кимеева Т. И. Методика атрибуции музейных предметов и возможности внутримузеевской трансляции ее результатов // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. 2019. № 48. С. 134–142.

19. Pearce S. M. Thinking about things // Museums journal. 1986. Vol. 85, № 4. P. 198–201.

20. Дьячков А. Н. Памятник в системе предметного мира культуры // Памятник в системе предметного мира культуры: вопросы освоения историко-культурного наследия: сб. науч. тр. Москва: НИИ Культуры, 1987. С. 41–60.

21. Smith L. Uses of heritage. London: Routledge, 2006. 369 p.

22. Бурдые П. Практический смысл. Санкт-Петербург: Алетейя, 2001. 562 с.

23. Суворов Н. Н. Памятник культуры как воображаемая реальность // Вестник Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств. 2017. № 4 (33). С. 76–80.

24. Молодкина Л. В. К вопросу о феноменологии памяти (на примере архитектурно-природного памятника) // Вестник Московского университета. Сер. 7. Философия. 2007. № 6. С. 88–97.

25. CityWalls: архитектур. сайт Петербурга. URL: <https://www.citywalls.ru/> (дата обращения: 30.05.2020).

26. Visit Petersburg: офиц. гор. турист. портал Санкт-Петербурга. URL: <http://www.visit-petersburg.ru/> (дата обращения: 30.05.2020).

References

1. McLuhan M. Understanding media: the extensions of man. Moscow: Kuchkovo pole, 2014. 464 (in Russ.).

2. Deleuze G., Guattari F. A Thousand plateaus. Capitalism and schizophrenia. Moscow, 2010. 672 (in Russ.).

3. Manovich L. The language of new media. Cambridge: MIT Press, 2001. 354.

4. Toffler A. The third wave. Moscow: AST, 2010. 784 (in Russ.).

5. Geismar H. Museum object lessons for the digital age. London: UCL Press, 2018. 164.

6. Zhang J., Mauney D. When archival description meets digital object metadata: a typological study of digital archival representation. The American archivist. 2013. 76 (1), 174–195.

7. Marchese F. T. Conserving digital art for deep time. Leonardo. 2011. 44 (4), 302–308.

8. Povroznik N. Virtual museum: conservation and representation of cultural heritage. Vestnik of Perm University. 2015. 4 (31), 213–221 (in Russ.).

9. Beaulieu A., de Rijcke S. Museums in a Digital Culture. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press, 2016. 146.

10. Gvazava V. Virtual Museum in University Education. The world of the Russian word. 2014. 3, 99–102 (in Russ.).

11. Vyatkina Yu. D. Virtual museum as a PR-tool. *Man in the world of culture*. 2012. 4, 54–58 (in Russ.).

12. Collections online 2.0. KAMIS. *Museum systems*. URL: <https://kamis.ru/web-resheniya/kolleksii-on-layn/> (accessed: May 30.2020) (in Russ.).

13. Centofanti M., Brusaporci S. Interpretative 3D digital models in architectural surveying of historical buildings. *Computational modelling of objects represented in images III: fundamentals, methods and applications*. London: CRC Press, 2012. 433–438.

14. Borodkin L. I. Virtual reconstruction of Moscow monasteries: projects in the context of digital humanities. *Bulletin of Perm University. Ser. History*. 2014. 3 (26), 107–112 (in Russ.).

15. Ippolito A. Handbook of research on emerging technologies for digital preservation and information modeling. Hershey, PA: IGI Global, 2016. 256–287.

16. Nikonova A. A. Visual technologies and preservation of cultural heritage in Russia. *Bulletin of Saint-Petersburg State University of Culture and Arts*. 2014. 1 (18), 49–53 (in Russ.).

17. On the approval of the form of the passport of the cultural heritage object: order of the Russ. protection of culture from Feb. 27. 2010 № 27: registered with the Ministry of Justice of Russia on Apr. 15. 2010. *Culture: management, economics, law*. 2010. 3, 31–40 (in Russ.).

18. Kimeeva T. I. Methodology for attribution of museum items and the possibility of intra-museum broadcasting of its results. *Bulletin of Kemerovo State University of Culture and Arts*. 2019. 48, 134–142 (in Russ.).

19. Pearce S. M. Thinking about things. *Museums journal*. 1986. 85 (4), 198–201.

20. Dyachkov A. N. Monument in the system of the objective world of culture. *Monument in the system of the objective world of culture: questions of the development of historical and cultural heritage*: coll. of sci. art. Moscow: Research Inst. of Culture, 1987. 41–60 (in Russ.).

21. Smith L. Uses of heritage. London: Routledge, 2006. 369.

22. Bourdieu P. Practical meaning. Saint-Petersburg: Aleteya, 2001. 562 (in Russ.).

23. Suворov N. Suворov Cultural monument as imaginary of reality. *Bulletin of Saint-Petersburg State University of Culture and Arts*. 2017. 4 (33), 76–80 (in Russ.).

24. Molodkina L. V. To the question of phenomenology of memory (based on the example of architectural and natural memorial). *Bulletin of Saint-Petersburg State University. Ser. 7. Philosophy*. 2007. 6, 88–97 (in Russ.).

25. CityWalls: architectural web-site of Saint Petersburg. URL: <https://www.citywalls.ru/> (accessed: May 30.2020) (in Russ.).

26. Visit Petersburg. URL: <http://www.visit-petersburg.ru/> (accessed: May 30.2020) (in Russ.).