

ные технологии в музыке, статистические методы обработки информации по культуре и искусству, web-технологии, базы данных в культуре, верстку текстовой и графической информации, модели и моделирование, разработку и сопровождение культурных проектов, флеш-технологии, мультимедию и интернет-технологии, автоматическую поддержку офисной деятельности. Творческие задания, которые выполняют студенты, всегда имеют культурологическую и социальную направленность, что активизирует и стимулирует процессы инкультурации молодежи, повышает уровень профессионального мастерства специалистов учреждений культуры в сфере информационных технологий, обучает современным методам воздействия на культурную аудиторию.

Таким образом, инновационные возможности современных информационных технологий способствуют разрешению насущных задач культурной интеграции и инкультурации.

1. О системе КАМИС // Официальный сайт ЗАО «КАМИС» [Электронный ресурс]. – 2005. – Режим доступа: http://www.kamis.ru/news/expo_more/e10kpkkr/. – Дата доступа: 10.04.2008.

*Н. Г. Гончарик,
ст. преп. каф. информационных
технологий в культуре БГУКИ*

СРЕДСТВА ПРЕДСТАВЛЕНИЯ КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ В ИНФОРМАЦИОННОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Пристальное внимание общества к культуре как фактору развития основано на научном анализе общей ситуации в стране и вариантов ее развития. Об этом свидетельствует и целый ряд документов, принятых на международном уровне, программы ООН и ЮНЕСКО, включающие культуру в стратегии развития. В данном контексте обращение к проблемам сохранения, интерпретации и презентации культурного наследия представляется актуальным и обоснованным.

Сохранение культурного наследия является одним из приоритетов государственной культурной политики многих стран. Традиционно проблема культурного наследия рассматривается главным образом в аспекте сохранения памятников прошлого,

преимущественно посредством музеефикации или музейного хранения. Но в таком способе сохранения, интерпретации и презентации памятников прошлого в сферу культурного наследия попадают обычно отдельные элементы, а не весь культурный комплекс прошлого, характеризующий факты, события или явления реальности. Зачастую архитектурный памятник, «вырванный» из историко-культурного контекста своей эпохи, не может быть изучен и воспринят адекватно.

В традиционном смысле наследие может быть определено как все данные (памятники, музейные коллекции, архивы, библиотеки) или опыт, которые общество наследует у своего прошлого и которые оно стремится сохранить и передать будущим поколениям, с целью формирования общей шкалы ценностей, обуславливающих чувство принадлежности к этому обществу и приверженность принадлежащим всем общественным ценностям.

Развитие и активное внедрение информационных технологий привело к возникновению такого явления, как цифровое наследие, относящееся к категории нематериального. Фотография, кино, аудиовизуальные и мультимедийные продукты отныне, безусловно, уже принадлежат к области наследия. Действительно, перевод в цифровую форму происходит все активнее во всех сферах мыслительной деятельности и творчества. В результате этого процесса значительная часть компьютерных файлов хранится сегодня на сотнях серверов и уже образует новые культурные, образовательные или научные ресурсы. Эти ресурсы дополняют или даже заменяют традиционные компоненты наследия, такие как книги и другие литературные произведения, хранящиеся в библиотеках, произведения искусства и коллекции предметов, хранящиеся в музеях, и память общества и общественных организаций, хранящаяся в соответствующих учреждениях. Конвенция ЮНЕСКО «Об охране нематериального культурного наследия» определяет нематериальное культурное наследие как «обычаи, формы представления и выражения, знания и навыки, – а также связанные с ними инструменты, предметы, артефакты и культурные пространства, – признанные сообществами, группами и, в некоторых случаях, отдельными лицами в качестве части их культурного наследия» [2]. Авторы конвенции исходила из того, что сохранение нематериального культурного наследия требует

создания таких условий для обеспечения его жизнеспособности, при которых «живые культурные проявления» могут обрести материальную форму, например, в виде нот, аудио- и видео-записей, что и позволяет их сохранять как культурное достояние.

Предпосылки цифрового наследия прослеживаются уже с архивирования первых вычислительных данных, полученных с помощью вычислительных центров и научных вычислительных машин, вплоть до 1970-х гг. Далее – быстрое развитие средств цифровой публикации и видеоигры в 1980-х, появление спутникового цифрового телевидения и радио в 1990-х, обобщенная взаимосвязь сетей и развитие интернета, особенно Web-среды и почтовых приложений на исходе тысячелетия. Появляется возможность синтезировать тексты, изображения, музыку, звуки, трехмерные объекты. Последние технологические достижения в создании новых интерфейсов приводят к появлению новых форм представления и новых периферийных устройств вывода, затем появляются инструменты для захвата, анализа и понимания реальности. С появлением сетей компьютерные технологии стали отдельным виртуальным миром, более не нуждающимся во внешнем выражении. Любая человеческая деятельность, способная быть выражена в терминах битов и байтов, представляет наследие, отображенное в цифровой форме.

Преобразование информации в цифровую форму является средством демократизации культуры и распространения работ, созданных в сфере культуры. За последнее время библиотеки перевели фонды в цифровую форму. Необычайное увеличение емкости запоминающих устройств с различным временем доступа, которое определяется используемой технологией, делает возможным переход вычислительных систем на цифровой формат и их использование в таких областях деятельности, как мир изображений и звука.

Виртуальные музеи являются наиболее новаторским проявлением этих тенденций. Благодаря облегчению доступа к работам и выставкам и применению обучающих механизмов, основанных на использовании интерактивности и гиперсреды, виртуальные музеи вносят свой вклад в формирование новых способов восприятия и понимания культурных ценностей. Уменьшая барьеры, возникающие в результате географической

удаленности, и стимулируя появление новых форм потребления в области культуры, они обеспечивают мощную поддержку тем направлениям в культурной политике, которые ведут к демократизации культуры. То, что справедливо для музеев, также справедливо и для библиотек, которые уже в течение нескольких лет используют потенциал интернета для расширения возможностей использования своих коллекций, предоставляя он-лайн доступ к своим библиографическим базам данных, а постепенно и к своим коллекциям, переведенным в цифровую форму. Более того, библиотеки делают возможным доступ к редким и бесценным работам, которые часто хранятся в их фондах, чтобы уберечь их от риска физического повреждения. Таким образом, те области, которые до сих пор были доступны лишь избранным, открываются для все большего числа потребителей. Кроме описания и визуального представления оцифрованных предметов в двухмерной графике появляется возможность полученные результаты представить в виртуальном пространстве в виде трехмерных изображений, показав с помощью современных технологий их первоначальный вид и условия бытования. Виртуальная реальность издается в играх, эмуляторах, 3D-музеях/галереях. При этом используются различные подходы к ее имитации в зависимости от области применения и требуемого эффекта, с учетом возможности аппаратуры пользователя. Из-за последнего фактора, а также сложности применения виртуальная реальность не так широко распространена. Однако ее можно приложить в той или иной степени к любому мультимедиа проекту, рассчитанному на широко распространенные компьютеры и устройства. Создание и использование фотореалистичного дизайна, 3D-интерфейса, объемного звука, 3D-моделей и сцен, программных продуктов, использующих 3D-технологии, – вот некоторые возможности применения виртуальной реальности.

1. Формирование и сохранение культурного наследия в информационном обществе / ЮНЕСКО Издание для Всемирного Саммита по информационному обществу. – СПб. : Российская национальная библиотека, 2004 – 112 с.

2. Хартия о сохранении цифрового наследия / сайт ООН [Электронный ресурс]. – Режим доступа : [http://www.un.org/ru/documents/ decl_conv/conventions/digital_heritage_charter.shtml](http://www.un.org/ru/documents/decl_conv/conventions/digital_heritage_charter.shtml). – Дата доступа: 20.11.2013.