

КУЛЬТУРНЫЕ ОБЪЕКТЫ БЕЛАРУСИ В ВИЗУАЛЬНЫХ ПРОДУКТАХ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Н. Г. Гончарик,

старший преподаватель;

Т. Д. Орешко,

старший преподаватель;

кафедра информационных технологий

Белорусского государственного университета культуры и искусств

С появлением фотокамеры в XIX в. возросла роль средств трансляции, запечатления и моделирования визуальной информации. В последние десятилетия произошел новый стремительный рывок технического прогресса, выражающийся в массовом освоении персональных домашних компьютеров, сотовой связи и Интернета.

Мир вступил в эпоху индивидуального участия масс не только в восприятии визуальной информации, но и в ее созидании, моделировании, превращении в неотъемлемую часть работы и досуга, повседневного общения и бытовых операций. Являясь важной составляющей современного информационного пространства, визуальная информация становится фактором современных общественно-политических практик, коммерческой активности.

Визуальный поворот пришел на смену лингвистическому благодаря переходу от вербального способа передачи информации в средствах массовой коммуникации к визуальным образам.

Потребности видеть и совершенствовать возможности видения мира относятся к базисным свойствам живой природы в целом и тем более базисным свойствам разумного, мыслящего существа, человека. Как констатирует Пьер Тейяр де Шарден, «стремиться видеть больше и лучше – это не каприз, не любопытство, не роскошь. Видеть или погибнуть» [2].

В усилиях, направленных на выживание, как и в процессе саморегуляции человеческого организма, человеческого общества и человеческой цивилизации, важная роль принадлежит зрительным образам и жизнедеятельности, связанной со зримыми явлениями. Это подтверждает история человечества, в которой создание изображений предшествует развитию письменности, а корни зрелищно-игровой культуры уходят в глубокую древность [1].

В качестве примеров визуальных продуктов информационных технологий можно привести виртуальные туры и 3D-панорамы.

Виртуальная панорама представляет собой фотографию окружающего пространства на 360 градусов по горизонтали и на 180 градусов по вертикали. 3D-панорама демонстрирует предметы объемными, при просмотре создает полный эффект присутствия. Несколько панорамных фото можно соединить «активными зонами», по которым передвигаться из одной 3D-панорамы в другую. Основным способом демонстрации сферической панорамы является визуализация на основе технологий flash или Java. Виртуальная панорама – это наилучшая возможность для наглядной демонстрации.

Интересны работы дизайн-студии «Креатив-Лаборатория 82», объединяющей амбициозных и творческих людей. Сотрудниками студии разработаны такие проекты, как сферические 3D-панорамы площади Независимости, Лошицкого парка, Троицкого предместья, 3D-панорама площади Свободы. У зрителя создается иллюзия присутствия внутри сферы, на внутреннюю поверхность которой «натянута» изображение окружающего пространства. При этом оптические искажения (сферические аберрации) не видны. К тому же сферические панорамы наделяются инструментами управления просмотром, позволяющими изменять направление просмотра (вверх – вниз, вправо – влево), а также приближать или отдалять изображение. Благодаря всему этому зритель видит место, где производилась съемка так, как если бы находился там сам.

3D-панорама не привязывает смотрящего к ходу режиссерских мыслей, как в случае с видеорядом, дает полную свободу выбора направления просмотра, что абсолютно невозможно в случае с обычной фотографией.

Особого внимания заслуживает проект студии «Минск в четырех измерениях». Это – интерактивная мультимедийная книга, построенная на основе документальных материалов об истории Минска. Основная цель этой электронной книги – привлечь внимание широкой аудитории к истории Минска. В ней авторы попытались отойти от традиционного способа изложения исторических событий в хронологическом порядке и создали единую пространственно-временную среду, в которой зритель может перемещаться, самостоятельно выбирая маршрут движения. Время выбрано в качестве четвертого измерения в традиционно трехмерном пространстве. Отсюда и название презентации – «Минск в четырех измерениях». Прокручивая колесо времени, зритель может посмотреть, например, что было на месте современной ратуши сто, двести лет назад, прочитать фрагменты из

летописей о битве на Немиге и вернуться обратно, в настоящее. Презентация охватывает всю историю Минска от момента его основания до сегодняшнего дня и разделена на шесть периодов: летописные времена, времена вхождения Беларуси в состав Великого Княжества Литовского и Речи Посполитой, времена Российской империи, довоенный период, период социализма и современность. Географически охвачена исторически наиболее значимая часть города: территория, где находилось Замчище, улица Немига, Троицкое предместье и площадь Свободы.

Второе рабочее название электронной книги – «Хазарский словарь». Это название электронная книга получила из-за схожести принципов подачи информации с литературными произведениями Милорада Павича. Здесь нет predetermined маршрута движения – последовательность прочтения текстов и сюжет полностью зависят от зрителя. Зритель сам выбирает, двигаться ли ему горизонтально по пространству города, от одного объекта к другому, или вертикально, погружаясь в глубь веков и возвращаясь обратно в современность.

Мультимедийная книга основана на научных материалах об истории Минска, но она не является ни справочником, ни энциклопедией, ни даже путеводителем. Это скорее художественное произведение, основная цель которого – доставить зрителю удовольствие от прогулки по городу и попутно ознакомить его с некоторыми достопримечательностями Минска и фактами из его истории. Структура электронной книги такова, что практически исключает прочтение всех текстов от корки до корки за один раз. Все иллюстративные материалы, используемые в электронной книге, приведены к единому стилистическому и цветовому решению. Старые фотографии обработаны, схемы и планы перерисованы. Многие современные фотографии анимированы: на них можно увидеть движущиеся облака, дождь, гуляющих по городу людей. Тексты стилистически обработаны таким образом, что у зрителя создается впечатление, будто он находится именно в данном месте в данное время [3].

Виртуальный тур – один из наиболее интересных видов мультимедийных презентаций, реализация которого становится возможной благодаря современным технологиям работы с графикой. Это способ реалистичного отображения трехмерного многоэлементного пространства на экране. Виртуальные панорамы обладают настолько высокой способностью отражения реальности,

что практически могут заменить реальное физическое посещение объекта. Элементами виртуального тура, как правило, являются сферические панорамы, соединенные между собой интерактивными ссылками-переходами (хотспотами). Часто в виртуальный тур также включают цилиндрические панорамы, реже – виртуальные 3D-объекты и обыкновенные фотографии. Главные преимущества: наглядность, интерактивность, фотореалистичность.

Иными словами, виртуальный тур является общим обозначением для нескольких объединенных сферических панорам, между которыми в процессе просмотра можно виртуально «перемещаться». В виртуальные туры, как правило, включают и другие интерактивные элементы: всплывающие информационные окна, поясняющие надписи, графически оформленные клавиши управления и т.д. На сайте Национального агентства по туризму представлены 3D-панорамы площади Победы, Привокзальной площади и улицы Ленина г. Минска, а также виртуальные туры: Несвижский замок, Мирский замок, Минск-Арена, Национальная библиотека Беларуси, Минский цирк, Гомельский дворцово-парковый ансамбль, Национальный академический Большой театр оперы и балета Республики Беларусь, Лидский замок, Республиканский центр олимпийской подготовки конного спорта и коневодства – Ратомка, Линия Сталина. Данные виртуальные туры позволяют посетить представленные архитектурные и парковые объекты культуры нашей республики, создают у зрителя «эффект присутствия» – яркие, запоминающиеся зрительные образы дают возможность получить наиболее полную информацию об объекте [4].

Высокая скорость производства и потребления визуальных продуктов, доминирование визуальных медиа во всех сферах повседневной жизни влияют на формирование структурной экранности восприятия и производства образов и практическое освоение современного окружающего мира через создание выверенных продуктов в сфере информационных технологий. Для создания таких продуктов необходимо быть оснащенным не только соответствующим аппаратным и программным обеспечением, владеть навыками съемки и обработки полученных изображений, но и обладать визуальной культурой, академическим полем которой являются комбинации культурологии, истории искусства, теории кино, критической теории, философии, антропологии, фокусирующейся на зрительных образах. Однако вопрос формирования нравственных качеств, идеалов, воспитания чувств

остаётся открытым, поскольку виртуальное пространство создает лишь информационно-коммуникативную сеть с элементами культурных предпочтений, оставаясь при этом коммуникатором с широким выбором культурных объектов и способов их использования.

1. Сальникова, Е. В. Феномен визуальности и эволюция визуальной культуры / Е. В. Сальникова. – М., 2012. – URL: <http://www.dissers.ru/avtoreferati-doktorskih-dissertatsii1/a301.php>.

2. Тейяр де Шарден, Пьер. Феномен человека / Пьер Тейяр де Шарден. – М. : Наука, 1987. – С. 37.

3. <http://belarustourism.by/leisure/panoramy/>.

4. <http://www.kl82.com/content/minsk-v-chetyreh-izmereniyah>.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ