

драматическом театре сегодня использует широчайший инструментарий современного искусства. И неслучайно его лидерами становятся актуальные художники как Уильям Кентридж, Ширин Нешат или композиторы как Хайнер Геббельс. При этом современный театр продолжает позиционировать себя именно как театр. А оценка «это не театр!», которую часто приходится слышать от ревнителей традиционных культурных форм, и безосновательна, и самонадеянна: как будто только они и знают «что такое театр». Между тем история культуры приучает нас к тому, что ответ на этот и подобные вопросы меняются всё чаще и чаще, иногда даже при жизни одного поколения.

Тектонические сдвиги происходят сейчас не только в жанровых первоосновах театра, но и других искусств. Всё ощутимее становится процесс их тотальной театрализации. Не случайно, что ведущим жанром современного художественного пространства Запада стал перформанс, а актуальнейшим из искусств – акционизм с его подлинной, а не иллюзорной событийностью.

В то время как другие искусства осваивали художественный инструментарий театра – сам театр, в поисках новой идентичности стал всё чаще задумываться о своей природе и своём назначении в столь быстро меняющемся мире.

Климович Д. А., студент 408 группы
Научный руководитель – Гончарова С. А.,
кандидат технических наук, доцент

РЕКОНСТРУКЦИЯ ИСТОРИЧЕСКОГО СОБЫТИЯ В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Прошло много лет с тех пор, как первые компьютеры стали частью учебной и исследовательской деятельности. Технологии значительно продвинулись вперед, а обработка исторических и археологических данных

с помощью информационных технологий показала, что она может внести значительный вклад и в будущем стать серьезным инструментом на различных стадиях исследований с целью описания, объяснения и интерпретации культурного наследия. Использование цифровых технологий играет важную роль в коммуникации и распространении данных среди нашего общества, а также в эффективности сохранения исторической и археологической документации.

С развитием информационных технологий и распространением сети Интернет виртуализация, как «...любое замещение реальности ее симуляцией или образом, не обязательно с помощью компьютерной техники, но непременно с применением логики виртуальной реальности» [4, с.18], проникла во все сферы деятельности человека, в том числе культуру и искусство.

В течение многих лет считалось, что использование технологий в археологии и в целях сохранения и передачи культурного наследия является сложной задачей. Так как специалисту, не обладавшему техническими знаниями о вспомогательных профессиональных инструментах для обработки данных, необходимо было делегировать часть результатов своих исследований работнику, который не имел отношения к культуре. И внедрение новых технологий в область археологии зачастую было проблематичным из-за сопротивления объединения традиционных подходов с экспериментальными методами.

Но как мы видим, уже несколько десятилетий технологии помогают исследователям находить решения в обработке данных и других последующих задач, а также в необходимости достоверно, объективно и точно сообщать, документировать и визуализировать каждое действие в ходе предварительного исследования, раскопок или восстановления и сохранения памятников историко-культурного наследия.

Наличие более эффективных и компактных носителей информации, облачные хранилища, а также технологический прогресс в области

управления информацией освобождает исследователей от необходимости отбора данных, что минимизирует временные затраты обработки частичных и окончательных результатов исследований.

Информационные технологии – это широкий спектр возможностей и вариантов решения наиважнейших задач современного общества. В настоящее время – это важный и необходимый инструментарий в реконструкции памятников, зданий, архитектурных сооружений, восстановлении облика изучаемого объекта с помощью новых инструментов анализа и программ трехмерного моделирования [1].

Использование 3D-технологий в археологических исследованиях в последние десятилетия все более расширяется. 3D-технологии, визуализация, репрезентация и реконструкция исторических объектов, памятников и артефактов становятся практически основным направлением в археологических работах. Кроме того, САД-реконструкции, 3D-моделирование, компьютерная анимация и другие виды использования компьютерных технологий меняют и облегчают традиционный рабочий процесс [5].

Трехмерная реконструкция архитектурных объектов представляет особый культурный и исторический интерес, который широко используется в мировой практике для создания качественно новых музейных экспозиций, расширения туристической и просветительской сфер деятельности с помощью современных информационных технологий. Cultural Institute компании Google — пример современного виртуального музея. Свое существование музей начинал как проект в 2011 году, посвященный исключительно музеям искусства. На сегодняшний день данная платформа включает в себя раздел по истории, чудесные и интересные места планеты, архивные коллекции исторических материалов. Кроме просмотра картинок в высоком разрешении сайт предлагает с помощью Google Street View совершить настоящую экскурсию по местности или городу.

Другим примером может послужить масштабный проект Rome Reborn [3]. Более 50 итальянских историков и специалистов по компьютерной графике объединилась для создания 3D-моделей, благодаря которым можно увидеть развитие городов древнего Рима от первого поселения до опустошения города. Первая версия проекта была выпущена в 2007 году, после чего проект продолжает обновляться и совершенствоваться. На сегодняшний день вышла уже третья версия. После обновления проекта стала доступна виртуальная реальность, с помощью которой можно ощутить себя жителем города, пройтись по улицам и даже зайти в некоторые дома.

Трехмерные реконструкции, компьютерная визуализация и анимация, виртуальные технологии и игры, приложения дополненной реальности, используемые в области исторического культурного наследия, в последние годы показали достаточно высокий рост, вплоть до появления учебных дисциплин, которые в настоящее время определяются как «Виртуальное проектирование объектов культурного наследия», «Виртуальная археология» и других, чтобы постепенно утвердить и установить ключевую роль использования трехмерного мира для исторической коммуникации.

Виртуальное культурное наследие фактически означает трехмерные реконструкции исторических или археологических реальностей, которых больше не существуют. Например, виртуальная реконструкция Древнего Рима или замков времен Великого княжества Литовского. Посредством трехмерных изображений или виртуальных реконструкций историки и археологи визуально представляют синтез своих исследований, интерпретаций и тезисов о том, каким был изначально созданный артефакт и как могло происходить то или иное историческое событие. При этом можно заметить естественную технологическую эволюцию – как трехмерная графика приходит на смену классическим техникам графического изображения, уже использованным в прошлом в этих областях. То, что в предыдущие десятилетия предлагалось в виде графических иллюстраций или пластиковых моделей, теперь может быть представлено в 3D с помощью

любого из общедоступных мультимедийных устройств и программного обеспечения [2]. Использование цифровых данных позволяет бесконечно модифицировать трехмерное представление при появлении новых фактов или уточнении, изменении существующих. Еще один инновационный аспект заключается в простоте передачи и коммуникации: трехмерные данные легко копируются для распространения, научного обмена, передачи культурного наследия во времени; они также могут многократно использоваться без необходимости изменения их первоначальной структуры.

Таким образом, трёхмерную виртуализацию объектов культурного наследия и исторических событий отличает наиболее реалистичное представление визуального облика объекта, его временного изменения, а также введение массива детальных сведений о нём из библиотечного, архивного, музейного и других информационных фондов. Использование виртуализации объектов культурного наследия позволяет повысить функциональную эффективность доступа к ним, предоставляя человеку реальную имитацию и визуализацию действий при осмотре и изучении объекта.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Гончарова, С. А. 3D моделирование утраченных памятников архитектуры Беларуси / С. А. Гончарова, Т. В. Моисеева // Культура: открытый формат - 2015: сборник научных статей / Белорусский государственный университет культуры и искусств. - Минск, 2015. - С. 19-22.
2. Жеребятьев, Д. И. Круг идей: модели и технологии исторических реконструкций / Д.И. Жеребятьев, Р.Б. Кончаков // Технологии трехмерного моделирования в ракурсе исторической информатики : МГУ. – Москва-Барнаул-Томск, 2010. – С. 145–175.

3. Рим возрождается [Электронный ресурс]/ Rome Reborn: virtual reality. – Режим доступа: <https://www.romereborn.org>. – Дата доступа: 28.03.2021.
4. Рукомойникова, В.П. «Виртуальный» фольклор: за и против : монография/ В.П. Рукомойникова. – Йошкар-Ола : Б/и, 2004. – 128 с.
5. Румянцев, М. В. Виртуальная реконструкция объектов историко-культурного наследия / М. В. Румянцев, А. А. Смолин, Р. А. Барышев, И. Н. Рудов, Н. О. Пико // Прикладная информатика. – 2011. – №6(36). –С. 62–77.

Ковалёва К. А., студент 402 группы
Научный руководитель – Сапотько П. М.,
старший преподаватель

ОСОБЕННОСТИ ФОРМИРОВАНИЯ ИМИДЖА РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ СРЕДСТВАМИ КИНЕМАТОГРАФА

Создание позитивного имиджа государства как внутри страны, так и на международной арене – одна из основных стратегий развития любой страны, в том числе и Республики Беларусь. Кино, посвященное культурному и историческому наследию нации, играет первостепенную роль в формировании положительного имиджа своей страны, поскольку образно и эмоционально раскрывает ментальность нации.

Через качественные фильмы, являющиеся произведениями искусства, государство интегрируется в мировое культурологическое пространство. Задача любого талантливого режиссера – через свое произведение, используя «язык кино», показать ментальность народа: его историю, культуру и традиции.

Такие государства, как Россия, США, Франция, Италия, Германия, Великобритания, большое внимание уделяют своему кинематографу. С помощью него они успешно рассказывают о своей стране, культуре и