

2. Национальный парк «Беловежская пуца» [Электронный ресурс] // belarus.by. – Режим доступа: <https://www.belarus.by/ru/travel/belarus-life/belovezhskaya-pushcha/>. – Дата доступа: 24.11.2023.

УДК 004.9:316.7(100)

А. В. Канапацкі,
група 350,
установа адукацыі «Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт
культуры і мастацтваў», Мінск, Беларусь

ПЕРСПЕКТЫЎНЫЯ НАПРАМКІ ВЫКАРЫСТАННЯ ЛІЧБАВЫХ ТЭХНАЛОГІЙ ПРЫ ПАПУЛЯРЫЗАЦЫІ СУСВЕТНАЙ СПАДЧЫНЫ ЮНЕСКА

У сучасным свеце лічбавыя тэхналогіі адыгрываюць усё больш значную ролю ў разнастайных сферах чалавечай дзейнасці, у тым ліку ў захаванні і папулярызацыі гісторыка-культурнай спадчыны. У дадзеным артыкуле разгледжаны напрамкі менавіта такога іх выкарыстання.

Культурныя каштоўнасці часта перадаюцца ў музейнае выкарыстанне дзеля захавання для будучых пакаленняў. Музеі адыгрываюць важную ролю ў захаванні і вывучэнні культурнай спадчыны, а таксама ў інфармаванні грамадства аб разнастайнасці культурнага здабытку свету.

Варта адзначыць, што пытанні выкарыстання лічбавых тэхналогій у музейнай дзейнасці разглядаліся ў працах В. М. Макушавай, Г. А. Шчарбініна [2] і Н. В. Кляменцьевай [1]. Яны даследуюць, як сучасныя лічбавыя інструменты могуць быць выкарыстаны для стварэння інтэрактыўных і прывабных праектаў, а таксама пашырэння доступу да музейных калекцый праз віртуальныя туры і анлайн-платформы.

Аўтары таксама разгледзелі магчымасці выкарыстання віртуальнай і дапоўненай рэальнасці, мультымедычных дадаткаў і інтэрактыўных экспазіцый для прыцягнення наведвальнікаў і ўзбагачэння іх ведаў. Яны падкрэсліваюць важнасць адаптацыі музейных экспазіцый да сучасных тэхналагічных трэндаў, такіх як выкарыстанне віртуальнай і дапоўненай рэальнасці для стварэння інтэрактыўных выставак і экспазіцый; мультымедычных устаноў, інтэрактыўных экранаў і праекцый для

прыцягнення ўвагі да розных аспектаў гісторыі і культуры; лічбавых тэхналогій для стварэння анлайн-выставак і віртуальных тураў па музеях. Прымяненне дадзеных тэхналагічных трэндаў дазволіць прыцягнуць новае пакаленне наведвальнікаў і зрабіць музейную справу больш даступнай і займальнай.

У сучаснай музейнай справе назіраецца значны пераход да выкарыстання лічбавых тэхналогій для стварэння інтэрактыўных і захапляльных музейных праектаў. Спынімся на некаторых з іх:

1. Стварэнне лічбавай платформы, якая аб'ядноўвае інфармацыю аб сусветных помніках, іх гісторыі, стане захаванасці і магчымасць віртуальнага наведвання.

Такая лічбавая платформа ўяўляе сабой анлайн-рэсурс, што дае доступ да інфармацыі аб культурнай спадчыне, гістарычных помніках і архітэктурных аб'ектах па ўсім свеце. Гэта платформа звычайна ўключае ў сябе інтэрактыўныя карты, фатаграфіі, відэа і іншыя мультымедычныя матэрыялы, якія дазваляюць карыстальнікам вывучаць і віртуальна наведаць розныя помнікі культуры і гісторыі. Дадзеныя платформы могуць быць выкарыстаны як адукацыйныя рэсурсы, а таксама для папулярызацыі і захавання культурнай спадчыны.

Прыкладамі такіх анлайн-рэсурсаў з'яўляюцца сайты музея «Замкавы комплекс «Мір» [3] і Нацыянальнага гісторыка-культурнага музея-запаведніка «Нясвіж» [5].

Стварэнне падобнай лічбавай платформы з'яўляецца адным з ключавых спосабаў выкарыстання лічбавай тэхналогіі для захавання і папулярызацыі сусветных помнікаў.

Такая платформа можа ўключаць у сябе інфармацыю аб розных архітэктурных помніках, гістарычных мясцінах, мастацтве і культурных традыцыях з усяго свету. Карыстальнікі змогуць даведацца пра гісторыю кожнага помніка, яго значнасць, архітэктурныя асаблівасці, а таксама ўбачыць яго віртуальную рэканструкцыю.

Дзякуючы лічбавай платформе карыстальнікі змогуць наведаць сусветныя помнікі з дому ці офіса, што асабліва актуальна ва ўмовах пандэміі ці для людзей з абмежаванымі фізічнымі магчымасцямі. Таксама платформа можа стаць выдатным інструментам для адукацыі і культурнай асветы, дазваляючы шырокаму колу людзей вывучаць гісторыю і культуру розных краін.

Тым не менш дадзеная лічбавая платформа мае вялізны патэнцыял у захаванні і папулярызацыі культурнай спадчыны. Яна можа стаць магутным інструментам для захавання і прасоўвання сусветнай спадчыны, робячы яе даступнай для ўсіх людзей у любым кутку свету.

Прымяненне лічбавай платформы мае свае нюансы. Па-першае, карыстальнікі павінны мець доступ да Інтэрнэту і прылады, якія падтрымліваюць працу з рэсурсамі, што дазваляюць карыстацца ўсімі магчымасцямі платформы. Па-другое, неабходна ўлічваць, што віртуальнае наведванне не замяняе рэальнага досведу наведвання помнікаў культуры і гісторыі. Аднак гэта можа быць карысным дадаткам або папярэдняй падрыхтоўкай перад фізічным наведваннем месца.

Таксама варта ўлічваць, што інфармацыя на лічбавай платформе можа быць абмежаванай і не заўсёды поўнаасцю дакладнай. Таму важна правяраць даныя з розных крыніц, асабліва калі платформа выкарыстоўваецца як адукацыйны рэсурс.

Нягледзячы на гэтыя нюансы, выкарыстанне лічбавай платформы для вывучэння сусветных помнікаў мае мноства пераваг, такіх як доступ да інфармацыі з любога кутка свету, магчымасць убачыць і вывучыць помнікі, да якіх складана ці немагчыма фізічна дабрацца, а таксама выкарыстанне мультымедычных матэрыялаў для больш нагляднага прадстаўлення гісторыі і культурнага значэння кожнага помніка.

2. Выкарыстанне тэхналогій дапоўненай рэальнасці (augmented reality – AR) для стварэння інтэрактыўных экскурсій па аб'ектах сусветнай спадчыны.

Прымяненне такіх тэхналогій уяўляе сабой працэс выкарыстання віртуальнай і дапоўненай рэальнасці для стварэння інтэрактыўнага досведу экскурсій па аб'ектах, уключаных у Спіс сусветнай спадчыны ЮНЕСКА. Гэта дазваляе атрымліваць больш глыбокія і захапляльныя звесткі аб гісторыі і культуры ўнікальных аб'ектаў, выкарыстоўваючы візуальныя і гукавыя эфекты, інтэрактыўныя элементы і іншыя тэхналагічныя магчымасці.

Тэхналогіі дапоўненай рэальнасці для стварэння інтэрактыўных экскурсій па аб'ектах сусветнай спадчыны могуць значна ўзбагаціць вопыт наведвання помнікаў. AR дазваляе дадаваць

віртуальныя аб'екты і інфармацыю да рэальнага свету, што робіць экскурсіі больш захапляльнымі і інфарматыўнымі.

Пры дапамозе AR наведвальнікі могуць убачыць віртуальныя рэканструкцыі помнікаў у іх гістарычным выглядзе, праглядаць артэфакты, якія маглі быць страчаны або недаступны для грамадскасці з-за розных абмежаванняў. Таксама AR можа выкарыстоўвацца для стварэння інтэрактыўных адукацыйных гульняў і заданняў, якія дапамогуць карыстальнікам паглыбіць свае веды аб помніках і іх гісторыі.

Іншым важным аспектам выкарыстання AR з'яўляецца магчымасць візуалізацыі змен у помніках з цягам часу. Карыстальнікі могуць убачыць, як выглядаў аб'ект сусветнай спадчыны ў мінулым, якія змены адбыліся з цягам часу і як ён выглядае сёння. Гэта дапаможа лепш зразумець і ацаніць гістарычную каштоўнасць помнікаў і значэнне іх захавання.

Аднак выкарыстанне тэхналогій дапоўненай рэальнасці таксама патрабуе забеспячэння высокай якасці кантэнту, адаптаванага пад розныя прылады і аперацыйныя сістэмы. Таксама важна ўлічваць патрэбы людзей з абмежаванымі магчымасцямі, каб зрабіць платформу даступнай для ўсіх катэгорый карыстальнікаў.

Выдатным прыкладам прымянення тэхналогій дапоўненай рэальнасці з'яўляецца Дзяржаўны літаратурны музей Янкі Купалы, які выкарыстоўваў галаграму ў сваёй статычнай экспазіцыі, што значна ўзбагаціла мультымедычны паказ. Музейны мультымедычны комплекс «Галаграфічны тэатр “Янка Купала ў працоўным кабінце”» ўяўляе сабой частку экспазіцыйнага комплексу «Кабінет Янкі Купалы». Ён уключае праекцыю мастацка-дакументальнага відэа з выявай Янкі Купалы і гукавым суправаджэннем «Голас Янкі Купалы», якая з'яўляецца неад'емнай часткай асноўнай экспазіцыі «Шляхі», прысвечанай жыццю і творчасці народнага паэта Беларусі. Гэта дазваляе музею пашырыць магчымасці музейнага паказу, аб'яднаць візуальную і віртуальную музейную прастору і стварыць больш пачуццёвае ўспрыманне для наведвальнікаў.

Мэта праграмы – стварэнне дынамічнага мультымедычнага асяроддзя для больш шырокага разумення спадчыны і асобы Янкі Купалы і актыўнага ўключэння наведвальнікаў у працэс музейнай камунікацыі. Праграма распрацавана з улікам інта-

рэсаў шырокага кола наведвальнікаў, прыярытэт аддадзены рознаўзроставай дзіцячай і моладзевай аўдыторыі. Кантэнт уяўляе сабой дакументальна-мастацкі відэасюжэт, які ўключае пастановачныя кадры з удзелам акцёра Нацыянальнага акадэмічнага тэатра імя Янкі Купалы, заслужанага артыста БССР Аляксандра Падабеда, а таксама дакументальныя аўдыязапісы голасу Янкі Купалы [4].

Аднак выкарыстанне тэхналогій дапоўненай рэальнасці можа сутыкнуцца з тэхнічнымі абмежаваннямі, такімі як неабходнасць у спецыяльным абсталяванні або доступ да высакантраснага Інтэрнэту.

3. Публікацыі цыкла матэрыялаў, якія прадстаўляюць інфармацыю аб аб'ектах сусветнай спадчыны, асноўных палажэннях Канвенцыі ЮНЕСКА 1972 г. аб ахове сусветнай культурнай і прыроднай спадчыны, у сацыяльных медыя.

Публікацыі названага цыкла матэрыялаў – гэта размяшчэнне інфармацыйных матэрыялаў у розных сацыяльных сетках і платформах для прыцягнення ўвагі да захавання і прасоўвання культурнай і прыроднай спадчыны чалавецтва.

У гэтых публікацыях можна апавадаць пра значнасць аб'ектаў сусветнай спадчыны, іх гісторыю, культурнае і прыроднае значэнне, ролю такіх дакументаў, як Канвенцыя 1972 г., закліканая абараняць і захоўваць унікальныя культурныя і прыродныя аб'екты па ўсім свеце.

У цыкл матэрыялаў можна ўключыць фатаграфіі, відэа, аўдыязапісы, інтэрактыўныя карты і іншыя візуальныя матэрыялы, каб зрабіць інфармацыю больш прывабнай і даступнай для аўдыторыі. Таксама варта надаць увагу цікавым фактам, гістарычным аспектам і сучасным намаганням па захаванні і ахове аб'ектаў сусветнай спадчыны.

Выкарыстанне лічбавых тэхналогій у захаванні і папулярызацыі гісторыка-культурнай спадчыны мае вялізны патэнцыял для адукацыі, асветы грамадства, павелічэння яго ролі ў захаванні культурнага багацця чалавецтва. Лічбавыя матэрыялы дазваляюць зрабіць інфармацыю больш даступнай і прывабнай для шырокай аўдыторыі. Фатаздымкі, відэа, аўдыязапісы і інтэрактыўныя карты дапамагаюць азнаёміцца з аб'ектамі сусветнай спадчыны больш наглядна і цікава.

Выкарыстанне лічбавых тэхналогій у папулярызацыі гісторыка-культурнай спадчыны ўяўляе магутны інструмент для захавання і перадачы культурных каштоўнасцей будучым пакаленням. Разнастайныя метады, такія як віртуальныя музеі, лічбавыя архівы, віртуальныя экскурсіі і інтэрактыўныя адукацыйныя праграмы, дазваляюць шырокаму колу людзей атрымаць доступ да культурнай спадчыны, якая раней была недаступная або абмежаваная па часе і месцы.

Лічбавыя тэхналогіі спрыяюць захаванню гістарычных аб'ектаў і помнікаў, дазваляючы ствараць дакладныя 3D-мадэлі і віртуальныя рэканструкцыі, што асабліва важна для захавання аб'ектаў, схільных да разбурэння або страты. Дзякуючы выкарыстанню лічбавых тэхналогій гісторыка-культурная спадчына становіцца больш даступнай, цікавай і актуальнай для сучаснага грамадства.

1. Клементьева, Н. В. Информационные технологии в современном музейном пространстве [Электронный ресурс] / Н. В. Клементьева // Научное обозрение. – 2018. – №1. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/informatsionnye-tehnologii-v-sovremennom-muzejnom-prostranstve>. – Дата доступа: 02.12.2023.

2. Макушева, О. Н. Информационные технологии в музейном деле [Электронный ресурс] / О. Н. Макушева, Г. А. Щербинин // Молодой ученый. – 2019. – № 52 (290). – С. 439–440. – Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/290/65908/?ysclid=lpnyfir8aw698085202>. – Дата доступа: 02.12.2023.

3. Мірскі замак [Электронны рэсурс]. – Рэжым доступу: <https://mirzamak.by/by/>. – Дата доступу: 02.12.2023.

4. Музейный мультимедийный комплекс «Голографический театр “Янка Купала в рабочем кабинете”» [Электронный ресурс] // Интернет-фестиваль музейного мультимедиа «Музейный Гик». – Режим доступа: <http://museumgeek.ru/en/archive/season2014/competitionentries/item/78-muzejnyj-multimedijnyj-kompleks-golograficheskij-teatr-yanka-kupala-v-rabochem-kabinete>. – Дата доступа: 02.12.2023.

5. Нацыянальны гісторыка-культурны музей-запаведнік «Нясвіж» [Электронны рэсурс]. – Рэжым доступу: <https://niasvizh.by/be/>. – Дата доступу: 02.12.2023.