

АДЛЮСТРАВАННЕ АБ'ЕКТАЎ КУЛЬТУРНАЙ СПАДЧЫНЫ БЕЛАРУСІ Ў ІНФАРМАЦЫЙНАЙ ПРАСТОРЫ

Л. А. Сярогіна,

*старшы выкладчык кафедры інфармацыйных тэхналогій у культуры
Беларускага дзяржаўнага ўніверсітэта культуры і мастацтваў*

Сучасныя мультымедычныя тэхналогіі адкрываюць новыя магчымасці адлюстравання багатай духоўнай культурна-гістарычнай спадчыны свайго народа ў інфармацыйнай прасторы. Культурная спадчына – сукупнасць усіх матэрыяльных і духоўных культурных дасягненняў грамадства, яго гістарычны вопыт, які захоўваецца ў сховішчы грамадскай памяці.

Культурная спадчына з-за сваёй разнастайнасці патрабуе сінергетычных, інтэграваных сродкаў падання ў сучаснай інфармацыйнай прасторы. Такія тэхналогіі прапануе мультымедыя. Гэта зборнае паняцце, якое выкарыстоўваецца для азначэння:

- тэхналогіі, якая апісвае парадак функцыянавання і выкарыстання сродкаў апрацоўкі інфармацыі розных тыпаў;
- інфармацыйнага рэсурсу, створанага на аснове тэхналогій апрацоўкі і прадстаўлення інфармацыі розных тыпаў;
- камп'ютарнага апаратнага і праграмнага забеспячэння, функцыянаванне якога звязана з апрацоўкай і прадстаўленнем інфармацыі розных тыпаў;
- асаблівага абагульняючага віду інфармацыі, адзінага аб'екта-кантэйнера, які аб'ядноўвае розныя формы падання інфармацыі і яе апрацоўкі, а таксама спосаб інтэрактыўнага ўзаемадзеяння з ёй.

Уключэнне аб'ектаў культурнай спадчыны ў інфармацыйную прастору з дапамогай мультымедычных сродкаў дазваляе:

- якасна змяніць метады і формы адлюстравання культурна-гістарычных аб'ектаў, асабліва аб'ектаў нематэрыяльнай культурнай спадчыны, напрыклад фальклору;
- прыцягнуць вялікую ўвагу і садзейнічаць папулярызацыі культурных каштоўнасцей.

У адукацыі правільна распрацаваная мультымедычная інфармацыя значна лепш, чым тэкставая ці графічная, дапамагае пабудаваць дакладную і эфектыўную ментальную мадэль вывучаемай прадметнай вобласці.

Традыцыйныя спосабы адлюстравання (фіксацыі) аб'ектаў культурнай спадчыны аб'ядноўваюць некалькі самастойных відаў: тэкст, кіно, графічны ці жывапісны малюнак, фотадакумент, фонадакумент, відэафанаграму. Вялізныя тэхналагічныя магчымасці мультымедыя дазваляюць далучыць да іх новыя спосабы адлюстравання:

- HTML-сайт – гіпертэкставы дакумент, які змяшчае разнастайную інфармацыю, зафіксаваную і апрацоўваемую вэб-тэхналогіямі;

- анімацыйны аб'ект – анімацыйны дакумент, які змяшчае аўдыявізуальную двухмерную інтэрактыўную інфармацыю, створаную сродкамі Flash/Silverlight/3D-тэхналогій;

- трохмерная мадэль – мадэль, якая змяшчае трохмерны аб'ект ці сцэну з анімацыяй, створаную спецыялізаванымі праграмамі 3D-графікі і кампоўзінгу.

HTML-сайт ствараецца на мове HTML ці ў асяроддзі CMS з дапамогай моў праграмавання, CSS і AJAX-тэхналогій. Асноўнай прасторай для размяшчэння такіх рэсурсаў з'яўляецца Інтэрнэт (напрыклад, анлайн-энцыклапедыі, тэматычныя парталы, базы даных архіваў і г.д.).

Што датычыцца Flash-аб'ектаў, то яны проста прыстасаваны для падання аб'ектаў нематэрыяльнай спадчыны. Flash-ролік можа быць асновай інтэрактыўнай мультымедыйнай энцыклапедыі, мультыплікацыйнай анімацыі, навучальнай праграмы. Выдатным аб'ектам для стварэння мультымедыйнага роліка з'яўляюцца абрады і святы, бо для адлюстравання спецыфікі гэтых форм фальклору трэба выкарыстаць і тэкст, і графіку, і анімацыю, і гукавыя эфекты, і відэа. Да пераваг Flash-тэхналогій адносяцца: удалы вектарны фармат; адносна невялікі аб'ём; забеспячэнне інтэрактыўнага асяроддзя; вялікі выбар варыянтаў публікацыі аб'ектаў: Flash можна выкарыстаць для стварэння ілюстрацый, ролікаў, прэзентацый, вэб-старонак і сайтаў, навучальных праграм.

Для стварэння трохмерных мадэлей і сцэн выкарыстоўваюцца спецыялізаваныя праграмы, трохмернае сканіраванне аб'ёмных працяглых прадметаў, трохмерныя мадэлі па фотаздымках і апісаннях. Гэта могуць быць трохмерныя мадэлі архітэктурных ансамбляў, сцэны народнага жыцця, свят, мадэліраванне харэаграфічнага матэрыялу і інш.

Сучасныя мультымедыйныя тэхналогіі адкрываюць новыя магчымасці ў адлюстраванні матэрыяльных і духоўных здабыткаў,

даюць пачуццё «ўключэння» ў багатую культурна-гістарычную спадчыну свайго народа.

Культурная спадчына Беларусі таксама прадстаўлена мультымедыясродкамі. Да лепшых узораў магчыма аднесці 3D-помнікі беларускай архітэктуры (праект партала cgtalk.by), мультымедыя-энцыклапедыі БелШК, 3D-туры і панарамы (сайт «Турызм у Беларусі» <http://belarustourism.by/leisure/panoramy/>), беларускія помнікі на сайце «Сферычныя панарамы з усяго сусвету» (<http://www.360cities.net/>), праект «Віртуальны музей абярэгаў беларусаў» (<http://obereg.of.by>), праект А. Хаменкі «Народныя казкі» (<http://kazki.unicef.by/>) і інш. На жаль, такіх мультымедыя-рэсурсаў недастаткова і праца па іх стварэнні ў большасці праводзіцца сіламі патрыётаў-аматараў, а не мэтанакіраванымі намаганнямі дзяржавы.

Трэба адзначыць, што і самі творы мультымедыя ўяўляюць культурную спадчыну. У Хартыі аб захаванні лічбавай спадчыны (ЮНЕСКА) гаворыцца: «Да лічбавай культурнай спадчыны ставяцца інфармацыйныя рэсурсы (у прыватнасці, са сферы культуры), створаныя ў выніку алічбоўкі матэрыялаў, якія захоўваюцца на традыцыйных і аналагавых носбітах, а таксама матэрыялы, адразу створаныя ў лічбавым выглядзе. Гэта тэксты, статычныя і рухомыя двухмерныя і трохмерныя выявы, аўдыяфайлы, базы даных, праграмы, вэб-старонкі, сайты, электронныя выданні, творы медыямастацтва і інш.»

Лічбавую культурную спадчыну трэба пастаянна падтрымліваць у актуальным стане і захоўваць для будучых пакаленняў. Яна не менш, а магчыма, і больш, чым традыцыйная, знаходзіцца пад пагрозай знікнення па прычыне маральнага старэння тэхнікі і тэхналогій у сувязі з вынаходствам новых тэхнічных і тэхналагічных платформаў.

1. Рекомендация, принятая 15 октября 1989 г. во время работы 25-й сессии Генеральной конференции, посвященная проблематике комплексного сохранения фольклора // Международные нормативные акты ЮНЕСКО. – М. : Логос, 1993. – 639 с.

2. Электронная фальклорна-этнаграфічная HTML-энцыклапедыя «Жыццёвае кола чалавека: ад нараджэння да надмагільнага крыжа», (раздзелы «Пахаванне», «Радзіны», «Вяселле»).