«Погружение» в прошлое: две- три мысли о применении технологии VR в музейной практике.

Дудников

Станислав

Вячеславович

Введение

Виртуальная реальность (VR) проникает сегодня во многие сферы жизни и музейное дело не остаётся в стороне от этих процессов. Уже стали привычными виртуальные реконструкции, QR –кодирование, 3D-мэппинг. Некоторые музеи, в зависимости от своего профиля, создают комплексные интерактивные программы с использованием стационарного оборудования VR. Примером может служить программа «Мой океан» в Военном музее Окленда (Новая Зеландия): посетителям этого музея ещё в 2013 г. предлагали изучать океанскую флору и фауну с помощью мультимедийного стола и технологии дополненной реальности. [1, С. 61]

В виртуальной (дополненной) реальности можно смоделировать любые технологии в истории человечества: от способов добывания средств к существованию до способов погребения умерших. Трудно обойтись без них и при воссоздании процессов в ранней Вселенной, в прошлых геологических эпохах Земли, в палеонтологических и палеоантропологических реконструкциях.

Ниже речь пойдёт о некоторых возможных вариантах применения VR-технологии в музеях исторического профиля.

«Погружение» в прошлое

Музеи мира сохраняют память о наиболее мрачных и трагических сюжетах человеческой истории. Средневековые эпидемии, религиозные войны, инквизиция, колониальный передел мира, геноциды, мировые и локальные войны, природные и техногенные катастрофы – всё это, так или иначе, репрезентируется сегодня в музейных пространствах. Существуют исторические музеи, экспозиции которых полностью посвящены указанным событиям. Таковы, например, музей геноцида армян, входящий в мемориальный комплекс Цицернакаберд в Армении [2] или музей чернобыльской катастрофы в Киеве. [3] Необходимость сохранения памяти о трагедиях в прошлом человечества, вряд ли у кого- то вызывает сомнения. Но каким образом, при помощи каких средств, доносить научную информацию об этих трагедиях – сегодня не всегда ясно.

Здесь будет уместно вспомнить, что в нашем обществе существует целая индустрия жанрово специфичного кино, которое собирательно обозначается термином хоррор. Этот жанр заставляет зрителя испытать чувства ужаса, тревоги и безысходности. У определённого количества людей есть запрос на литературу, компьютерные игры, а также квесты в жанре хоррор. Более того, уже давно существуют «парки ужасов» - вид тематических парков, в которых с целью достижения у посетителей всё тех же чувств страха и безысходности, используются технические

аудиовизуальные средства, игра актёров – «зомби», «вурдалаков», персонажей фильмов- хорроров, а сегодня также и элементы виртуальной (дополненной) реальности. Уже один из первых таких парков – «Особняк с привидениями» в Диснейленде (г. Анахайм, Калифорния), открытый в 60-70 гг. XX в., был оснащён всеми новейшими для того времени техническими средствами. [4]

Итак, констатируя наличие запроса в обществе на жанр хоррор, можно представить, как музеи, находясь на твёрдом фундаменте исторической науки, могли бы удовлетворение этого запроса, хотя бы и частично перенаправить в свою сторону.

Как это можно сделать? Поясним примером: в краеведческих музеях Псковской области и Белорусском государственном музее ВОВ хранятся коллекции музейных предметов и документов, иллюстрирующие преступления оккупационных войск и коллаборационистских полицейских формирований на территории этих регионов в 1941 – 1944 гг. Один из самых трагичных эпизодов этих преступлений против человечности – т. н. операция «Зимнее волшебство» (нем. «Winterzauber»): в начале 1943 г. полицейские батальоны (в т. ч. прибалтийские, среди них – костяк будущих двух латышских дивизий СС), осуществили создание безлюдной полосы, вытянутой вдоль псковского-белорусского пограничья шириной около 40 км. Целью этой акции была попытка обескровить, лишить поддержки материальными и людскими ресурсами местное мощное партизанское сопротивление. В ходе её проведения были полностью уничтожены сотни деревень, сожжены заживо тысячи людей, включая детей и стариков. [5]

Представим теперь, что память об операции «Зимнее волшебство», сохраняется не только в музейных предметах и документах, но также и в реконструкциях, с использованием виртуальной (дополненной) реальности, погружающих «внутрь» тех трагических событий. Здесь пойдёт речь уже не о погружении человека в вымышленную историю - хоррор, ради получения острых переживаний. Человек погружается в научно реконструированные виртуальными средствами реальные, имевшие место в истории, события.

Конечно, операция «Зимнее волшебство» - это лишь один из многочисленных эпизодов преступлений фашистов и здесь он взят для примера лишь потому, что в 2009 г. автор впервые узнал о нём именно из материалов экспозиции краеведческого музея г. Пустошка Псковской области.

К сожалению, таких исторических сюжетов может набраться довольно много - жизнь, как это всегда случается, изощрённее любой фантазии сценариста, поэтому и доступ к таким виртуальным реконструкциям должен быть ограничен по возрастным, медицинским, психологическим и т. п. показателям.

Представляется целесообразным устанавливать также некий профессионально-образовательный ценз. Некоторые VR- реконструкции, погружающие в наиболее тяжёлые для восприятия исторические события, могли бы быть доступны только студентам - историкам, после

изучения соответствующих периодов, а также профессиональным исследователям. Целесообразно было бы сконцентрировать такие реконструкции в пространстве научно- исследовательских музеев. Цель таких ограничений не в том, чтобы закрыть доступ к получению научного знания. Любой человек, не являющийся дипломированным историком, подтвердив своё владение темой участием в связанных с ней проектах, или сертификатами о прослушивании соответствующих МООКов, мог бы быть допущен к «погружению». Существование такого ценза – это попытка не допустить ментальной травмы у неподготовленного человека. Его следует рассматривать по аналогии с доступом на паталогоанатомические вскрытия в моргах: человек с улицы туда не попадёт, а для студентов- медиков - это обязательный компонент профессионального образования.

Перспективной представляется также интеграция МООКов и VR-реконструкций. Музеи исторического профиля с появлением таких интегрированных курсов, могли бы играть более весомую роль, чем это наблюдается сегодня, и в профессиональном становлении историков, и в деле массового исторического образования.

Подобно тому, как в 18- 19 вв. коллекции музейных предметов дополнили и «оживили» исторические тексты, современные VR-реконструкции (динамичные исторические модели внутрь которых человек «погружается») могут «оживить» эти музейные предметы и их коллекции. Любопытно, что по- началу демонстрации музейных коллекций «исторических предметов», в противовес историческому нарративу, поражали некоторых современников, именно «возможностью вызвать непосредственные ощущения переживания прошлого». [6, С. 170]

На наш взгляд, виртуальные музеи, предлагающие такие динамичные исторические модели, нельзя считать чем- то воспроизводящим и удовлетворяющим людские запросы, выходящие за этические рамки. Современные музеи итак хранят (и обязаны хранить) память о самых страшных страницах истории, здесь же это делается другими средствами - через максимальное «погружение» в реконструированное событие. Происходит, как бы перенаправление, «отведение» уже существующих потребностей в конструктивное русло: человек, получив искомые эмоции, получает также и научное знание. К тому же, поход в музей становится реальной альтернативой времяпрепровождению в молах, и на пустых, но зрелищных и будоражащих нервы, киносеансах.

Другим доводом в пользу допустимости создания динамичных исторических моделей такого типа, является существование в мировом киноискусстве таких фильмов, как «Иди и смотри» 1985 г. режиссёра Элема Климова, повествующего о трагедии белорусского села Хатынь в 1943 г. (эта трагедия – часть карательной операции «Зимнее волшебство») или «Отстреливая собак» 2005 г. режиссёра Майкла Кейтона- Джонса, посвящённого геноциду народности тутси в Руанде в 1994 г. Если мы уберём научно- историческую основу этих фильмов, останутся самые обычные фильмы- хорроры. Однако именно существование этой основы, делает такие фильмы каким- то особым, ценным и нужным пластом нашей культуры, хотя и тяжёлым для восприятия в психологическом отношении.

И потому- то такое кино снимается серьёзными режиссёрами, а главное смотрится развитыми, исторически образованными зрителями.

Заключение

Отыскивая формы для успешной музейной коммуникации, не нужно пренебрегать ни чем, что актуально и интересно самым широким слоям общества. Потребность людей «пощекотать нервы», получить сильную эмоциональную встряску, может быть перенаправлена для удовлетворения в музейное пространство. Музей решает, при этом, важнейшую из своих функций – культурно- образовательную. Главное здесь – оставаться на твёрдом научном базисе.

Технологии виртуальной (дополненной) реальности - не самоцель. Даже при условии, что динамичные исторические модели, созданные с их помощью, будут доминировать над музейными предметами, всё равно, объективно, такие модели будут работать на «оживление» музейных коллекций, на повышение экспрессивности музейных предметов. Они важны, как инструмент, работающий на всё те же цели музея, осознанные в «довиртуальные», «доцифровые» времена: выявление, сохранение, изучение и актуализация культурно- исторического наследия.

Литература

1 Карпова Е. В. Технологии дополненной реальности в пространстве музея // Молодежный вестник СПбГИК. – 2017. - № 1 (7) – С. 59- 61

2 Музей- институт геноцида армян [Электронный ресурс] / Официальный сайт музея- института геноцида армян - Электрон. дан. - URL: http://www.genocide-museum.am/rus/index.php (дата обращения 08. 04. 2018).

3 Национальный музей «Чернобыль» [Электронный ресурс] / Официальный сайт национального музея «Чернобыль» - Электрон. дан. - URL: http://chornobylmuseum.kiev.ua/ru/ (дата обращения 08. 04. 2018).

4 Особняк с приведениями [Электронный ресурс] / Сайт о тематических парках Диснейленда - Электрон. дан. - URL: https://disneyworld.disney.go.com/attractions/magic-kingdom/haunted-mansion/ (дата обращения 08. 04. 2018).

5 «Зимнее волшебство». Нацистская карательная операция в белорусско- латвийском пограничье, февраль – март 1943 г.: Документы и материалы / ред. Д. В. Валиева. – М.: Фонд «Историческая память», 2013. – 512 с.

6 Бенн Стивен Одежды Клио: научная монография / Стивен Бенн. – М. : «Канон+» РООИ «Реабилитация», 2011. – 304 с.