

МУЗЕЙ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ КАК СПОСОБ ИЗБЕЖАТЬ ИСТОРИЧЕСКОЙ «АМНЕЗИИ»

***Аннотация:** В последние десятилетия участились случаи планомерного уничтожения материальной культурной базы того или иного народа, на основе которой формируется его культурная самоидентичность. Развитие современных технологий, связанных с VR (виртуальной реальностью), позволяет на основе фото-, видео- и других документов достоверно и детально воспроизвести уничтоженные артефакты в рамках проектов т.н. «музеев виртуальной реальности». Технологии виртуальной реальности позволяют в рамках трехмерных инсталляций посредством иллюзии получить опыт восприятия утраченных культурных ценностей.*

***Ключевые слова:** уничтожение культурного наследия, культурная самоидентичность, способы сохранения культурного наследия, «виртуальный музей», VR, виртуальная реальность.*

***Annotation:** In recent decades, there have been more cases of planned destruction of the material cultural base of particular nations (on the basis of which their cultural identities are formed). The development of modern technologies related to VR (virtual reality) allows us to reliably and in detail reproduce the destroyed artifacts on the basis of photo-, video- and other documents in the so-called "Museums of virtual reality". VR technologies allow its*

audience, in the framework of three-dimensional installations, through illusion, to gain experience in the perception of lost cultural values.

Key words: *destruction of cultural heritage, cultural self-identity, ways of preserving cultural heritage, "virtual museum", VR, virtual reality.*

Практика уничтожения культурных ценностей известна с давних времен и входит в объем понятия «вандализм», история возникновения которого восходит к восточногерманскому племени вандалов, разграбивших Рим в 455 г. Необходимо уточнить, что древние вандалы не столько уничтожали памятники римской культуры, сколько вывозили их [1]. Такую же тактику, как и король вандалов Гензерих, избрали Наполеон Бонапарт, вывезший из Египта многочисленные культурные артефакты, а также Британская Ост-Индская компания в своей деятельности в Индии, Китае и других странах Востока. По подсчетам известного американского историка Брукса Адамса, в первые 15 лет после присоединения Индии британцы вывезли из Бенгалии ценностей на сумму в 1 млрд. фунтов стерлингов [2].

Факты разграбления городов и вывоза древних ценностей, известные на протяжении всей истории развития человечества, можно объяснить корыстным мотивом. Сложнее классифицировать другую форму вандализма, ставшую особенно актуальной в наши дни, – уничтожение древнейших памятников культуры. На первый взгляд кажется, что мотивом является религиозный фанатизм, месть. И если проанализировать уничтоженные в кон. XX-нач. XXI вв. артефакты, то можно найти косвенное подтверждение этой теории. К примеру, 6 декабря 1992 г. в городе Айодхья на севере Индии 150 тыс. индуистов разрушили мечеть Бабура (построена в 1528 г.) [3]. В 1999-2001 гг. косовские албанцы (мусульмане) сожгли и разрушили 112 сербских православных церквей в Косово и Метохии (Сербия), а в марте 2001 г. силами террористического движения Талибан были разрушены гигантские статуи Будды в Афганистане [4]. После уничтожения статуй Будды в

Бамиане ЮНЕСКО была разработана Декларация о преднамеренном разрушении культурного наследия (принята в октябре 2003 г.), однако остановить таким образом вандализм не удалось: в 2011-2013 гг. волна разрушений прокатилась по Египту (были уничтожены музеи и церкви), а в Мали в ходе военного конфликта боевики исламистской группировки «Ансар ад-Дин» и «Движение за единство и джихад в Западной Африке» уничтожили храмы, мавзолеи и хранилище рукописей в городах Тимбукту и Гао [5]. Деятельность по уничтожению культурного наследия запрещенной в РФ террористической организацией «Исламское государство» активно осуществлялась в Ираке и Сирии после 2010 г. (вплоть до 2017 г.). Боевиками были уничтожены множество мечетей, преимущественно шиитских, археологические памятники в древних городах Нимруд (XIII в. до н. э.), Хатра (III в. до н. э.), Дур-Шаррукин (VIII в. до н. э.), памятники шумерского, ассирийского и вавилонского искусства, хранившиеся в музее города Мосул (700 г. до н.э.), а также историческое наследие Пальмиры, одного из богатейших городов поздней античности [6].

Чем чревато уничтожение древнейших памятников культуры и искусства в долгосрочной перспективе? Исторической «амнезией». Развалины древних городов, культовые сооружения, культурные памятники (вещественные источники) являются прямым доказательством пребывания и деятельности какого-либо народа в том или ином регионе, а также свидетельством его культурного развития – что зачастую желает оспорить, например, народ-захватчик. Примеры исторических фальсификаций известны со времен древнего Египта, когда исторические факты (зафиксированные в документах) искажались в пользу того фараона, который находился у власти. В мировой истории известны многочисленные факты ее «переписывания». В XX в. проблема фальсификации истории приобрела новое качество, от «локального» искажения фактов перейдя ко всеобъемлющему характеру: к примеру, с приходом к власти А. Гитлера вся

история человечества была переписана в соответствии с «расовой теорией». Здесь, однако, речь идет скорее именно об искажении информации, о подтасовке фактов или их нейтрализации с помощью искусной интерпретации. Эскалацию планомерной работы с самой материальной базой человеческой культуры мы наблюдаем преимущественно уже в XXI в., который в СМИ характеризуется как время «информационных» и «культурных войн» [7].

Уничтожение древнейших свидетельств человеческого пребывания на Земле – лишь часть этой работы, направленной даже не на «переписывание» истории (предполагающее сознательное искажение исторических событий), а на ее уничтожение. Речь идет не только о подтасовке фактов, разных трактовках одного и того же вещественного источника, но и в дополнение к этому – о манипулировании самими вещественными источниками – древними памятниками материальной культуры, об утрате артефактов, «аккумулирующих» память целого народа. Уничтожение памяти народа есть уничтожение его самоидентичности. Память народа «локализуется» в памятниках материальной культуры, в произведениях искусства. Культуроспецифические тенденции восприятия усваиваются в раннем детстве, а затем используются всеми носителями данной культуры для возбуждения определенных эмоций. Эти эмоции призваны служить укреплению внутригрупповых связей, отграничению данной группы от прочих, управлению поступками отдельных людей, утверждению общественных норм и ценностей (И. Эйбл-Эйбесфельдт). Согласно рабочей схеме взаимосвязей факторов и процессов в ситуации взаимодействия искусства и личности Д.А. Леонтьева, в памятниках культуры аккумулируются групповые нормы и ценности, и контакт с произведением искусства приводит к формированию смысловых структур личности, к новой ценностно-смысловой организации – и является основой для любого широкомасштабного человеческого сотрудничества. Как пишет Ю.Н.

Харари, «два незнакомых серба понимают друг друга, поскольку оба верят в существование сербского народа, сербской отчизны и сербского флага» [8]. Они видели этот флаг, видели памятники сербским героям, древние архитектурные сооружения, построенные в Сербии.

Уничтожение древних памятников культуры и/или их фальсификация является одним из ключевых элементов стратегии манипулирования общественным сознанием. Точечная атака на «культурные привязки», «культурные якоря» может привести к самым разрушительным последствиям для отношений народов и неопределенности в будущем.

С помощью технологий виртуальной реальности появляется возможность «восстановить» утраченные памятники – в рамках трехмерных инсталляций. Так, в 2015 г. специалисты из фирмы «Visualise» совместно с «The Economist» и некоммерческой группой «Rekrei» начали работу над воссозданием уничтоженного в Ираке музея города Мосул. В коллекции музея было ок. 2200 исторических объектов, относящихся к истории древнего Рима, Ассирии и исламского Востока. В рамках проекта «RecoVR: Mosul» использовались архивные данные и тысячи фотодокументов, включая те, что были присланы людьми, когда-либо посещавшими музей.

Еще один пример – «Музей украденного искусства» З. Шнайдера, в котором демонстрируются утраченные картины («восстановленные» по отчетам ФБР и Интерпола).

Следующий проект не имеет отношения к музейной деятельности, однако он позволяет яснее ощутить специфику VR. Команда Нонны де ла Пенья в рамках «иммерсивной журналистики» (т.е. создающей эффект присутствия) воссоздает в виртуальной реальности опыт жертв различных травмирующих событий (проекты «Голод», «Сирия VR»). Появление и внедрение таких устройств, как, например, «Oculus Rift» позволяет «разрушить» все «четыре стены» – и зритель оказывается в центре события.

Специфика VR позволяет «погружать» зрителя в самые разнообразные пространства, которые ощущаются им как «реальные» (насколько это возможно на сегодняшний момент). В дальнейшем технологии VR будут задействовать не только аудиовизуальный канал восприятия, но и кинестетический, и «опыт присутствия» станет еще более актуализирован. Соответственно, возрастет и потребность в воссоздании «пространств», которые «перекочуют» из документов и архивных данных в виртуальную реальность.

Нужно отметить, что «оцифровка» культурного наследия уже давно существующая практика. Так, «Hampson Virtual» – виртуальный археологический музей – представляет пользователям доступ к артефактам, найденным в Арканзасе, на месте древних индейских стоянок. Множество музеев предлагают возможность «панорамного виртуального тура», включая Лувр. Зачастую только благодаря цифровым копиям артефактов пользователи компьютеров могут познакомиться с редкими музейными коллекциями, в деталях рассмотреть экспонаты. А VR придает этим практикам новое качество – «включения», сопричастности. Таким образом, через технологии виртуальной реальности зритель может получить опыт контакта с уничтоженными памятниками материальной культуры, что представляется чрезвычайно важным в реалиях современного мира «культурных войн» и «войн за идентичность». «Нематериальность» VR не мешает пониманию, что объекты, фигурирующие в инсталляции, когда-то существовали в действительности. Виртуальная реальность захватывает зрителя, «включает» его в свое пространство и служит «мостиком» между ним и смыслами, аккумулированными в тщательно реконструированных артефактах.

Зачастую, как в случае с Мосулом, технологии VR – это оптимальный способ взаимодействия с утраченными памятниками культуры. Многие сохранившиеся памятники находятся под угрозой, и их «дублирование» с

помощью технологий виртуальной реальности (позволяющей также обеспечить к ним доступ аудитории всего мира) представляется важным шагом для их сохранения и «трансляции». Наибольшую сложность представляет именно достоверное воспроизведение артефактов: если не подходить к вопросу со всем тщанием, то среда VR может стать пространством для профанации и фальсификации (именно поэтому проект «RecoVR: Mosul» базируется на огромной источниковой базе).

Воспроизведение материальных культурных ценностей представляется мощным вектором развития VR. Именно материальная культурная база является залогом формирования и сохранения культурной самоидентичности народа. Необходима постоянная общественная работа по осознанию особенностей своей культуры, ее оценка в истории и в сравнении с другими культурами, понимание ее отличительности и целостности в условиях глобализации. Как пишет М.В. Заковопотная, «культурная самоидентичность – не просто “защитная оболочка”, а постоянно пересматриваемый и оцениваемый проект жизни индивида или народа, направленный в будущее. Можно сравнить культурную самоидентичность с автобиографией» [9]. На будущее народа влияют не только материальные, но и духовные факторы, в особенности его отношение к собственной «автобиографии», на основе которой формируются его убеждения, становящиеся затем мотивами действий, что в целом создает цивилизационную стратегию, которая порождает реалии сегодняшнего, завтрашнего и т.д. дней. Так, новая «автобиография» Украины привела эту страну к новой реальности (усилению националистических движений, перевооружению армии для НАТО, введению в правительство иностранного элемента и т.д.).

В современной ситуации участвовавшего преднамеренного уничтожения культурного наследия человечества, осознанного применения стратегии стирания исторической памяти ключевое значение для культурной самоидентичности народов имеет их материальная база, посредством

которой, напрямую и через различные медиаторы, происходит формирование будущего этих народов, выстраивание смысловых горизонтов. Благодаря развитию современных технологий возможен «контакт» с утраченными материальными культурными памятниками и «знакомство» с существующими (к которым по какой-то причине нет доступа), их «переживание» с помощью устройств VR, выстраивание поля для возникновения нового опыта у зрителя, его участие в трехмерной инсталляции и в «автобиографии» его культуры. Деятельность по созданию подобных музеев представляется чрезвычайно важной для национальных государств, заинтересованных в сохранении и «трансляции» своего культурного наследия, т.е. знакомстве аудитории – через виртуальные «объекты» – с культурными смыслами и категориями. С усовершенствованием технологий и ростом продаж устройств VR подобные форматы погружения уже в ближайшее десятилетие могут стать обыденной частью нашей медиальной культуры.

Список использованной литературы:

1. Подробнее см., например: Карабущенко П. Л. Вандализм как культурно-исторический феномен. //Гуманитарные исследования. 2011. №4 (40).
2. Adams B. The Laws of Civilizations and Decay. An Essays on History. N.Y., 1898. P. 305.
3. Подробнее см., например: Goel, S. R. Hindu temples, what happened to them. New Delhi: Voice of India. 2009.
4. Получено документальное подтверждение разрушения статуй Будды в Бамиане // Интерфакс [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.interfax-religion.ru/?act=archive&div=16610> (дата обращения 10.11.17).

5. Варвары XXI века: как уничтожают памятники истории и культуры // Информационное агентство ТАСС [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://tass.ru/kultura/1802056/4> (дата обращения 10.11.17).

6. Подробнее см., например: Власенко И. С., Кирьянов М. В. Информационная война: искажение реальности. М.: ИД «Канцлер», 2011.

7. Харари Ю. Н. Sapiens. Краткая история человечества. М.: Синдбад. 2017. С. 38.

8. Заковопотная М. В. Культурная самоидентичность// Культурология: краткий тематический словарь// Под ред. Драч Г. В., Матяш Т. П. 2001 г.