

Святлана  
Ганчарова

кандыдат тэхнічных навук, дацэнт Беларускага дзяржаўнага ўніверсітэта культуры і мастацтваў (г. Мінск, Беларусь);

Людміла  
Сярогіна

старшы выкладчык Беларускага дзяржаўнага ўніверсітэта культуры і мастацтваў (г. Мінск, Беларусь)

## Мультымедыя як сродак уключэння аб'ектаў культурнай спадчыны Беларусі ў інфармацыйную прастору

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 абазначэння:

- 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 ў сабе розныя формы падання інфармацыі і яе апрацоўкі, а таксама спосаб інтэрактыўнага ўзаемадзеяння з ёй.

Уключэнне аб'ектаў культурнай спадчыны ў інфармацыйную прастору з дапамогай мультымедыйных 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 папулярызаванасці культурных каштоўнасцей;
- у адукацыі правільна распрацаваная мультымедыйная 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 у сабе 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 аўдыя-візуальную дзвухмерную інтэрактыўную інфармацыю, створаны сродкамі Flash/Silverlight/3D тэхналогій;
- трохмерная мадэль — мадэль, якая змяшчае трохмерны аб'ект ці сцэну з анімацыяй, створаны спецыялізаванымі праграмамі 3D-графікі і кампоўзінгу.

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

Што тычыцца 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, стварэнне трохмерных мадэлей па фотаздымках і апісаннях. Гэта могуць быць трохмерныя мадэлі архітэктурных ансамблей, сцэны народнага жыцця, свят, мадэляванне харэаграфічнага матэрыялу і інш.

Сучасныя мультымедычныя тэхналогіі адчыняюць новыя магчымасці ў адлюстраванні матэрыяльных і духоўных здабыткаў, даюць пачуццё «ўключэння» ў багатую культурна-гістарычную спадчыну народа.

Культурная спадчына Беларусі таксама прадстаўлена сродкамі мультымедыя. Да лепшых узораў магчыма аднесці 3D помнікі беларускай архітэктуры (праект партала [cgtalk.by](http://cgtalk.by)), мультымедыя энцыклапедыі БелІПК, 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, у большасці, праводзіцца сіламі патрыётаў-аматараў, а не мэтанакіраванымі намаганнямі дзяржавы.

Трэба адзначыць, што і самі творы мультымедыя ўяўляюць сабой культурную спадчыну. З Хартыі аб захаванні лічбавай спадчыны (ЮНЕСКА): «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 дзвюхмерныя і трохмерныя выявы, аўдыяфайлы, базы даных, праграмы, вэб-старонкі, сайты, электронныя выданні, творы медыямастацтва і іншыя».

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 платформ.