

**К.В. Рафикова,
Самарский университет**

ЦИФРОВИЗАЦИЯ КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ В КОНТЕКСТЕ ТЕОРИИ МЕДИАПАМЯТИ

Цифровизация наследия анализируется в контексте теории медиапамяти. Процессы цифровизации наследия рассматриваются как форма цифровой ремедиации памяти. Особое внимание уделяется этическим проблемам цифровой ремедиации.

Ключевые слова: теории медиапамяти, цифровизация, культурное наследие, ремедиация.

**K.V. Rafikova,
Samara University**

DIGITALIZATION OF CULTURAL HERITAGE IN THE CONTEXT OF THEORY MEDIA MEMORY

The problems of digitalization of heritage are being analyzed in the context of theory media memory. The process of digitalisation is regarded as a digital remediation of cultural memory. Special attention is given to ethical issues of digital remediation.

Keywords: media memory *studies*, digitalisation, cultural heritage, remediation.

Теория медиапамяти (media memory studies) является новым междисциплинарным направлением, которое появилось в результате интеграции медиаисследований и теорий памяти [1]. Данное направление еще не до конца определилось со своим предметом и характеризуется фрагментарностью исследовательского поля. Однако у него большие перспективы для осмысления культурной памяти в цифровом обществе, в том числе проблемы цифровизации культурного наследия.

Теория медиапамяти исходит из расширительного толкования медиа, предложенного М. Маклюэном: в качестве медиапамяти рассматривается любое средство, опосредующее память. Это не только средства массовой информации, но и сами объекты, их коллекции и институты наследия. Объекты наследия призваны быть посредниками между обществом и его памятью.

В современном обществе возрастающий объем сохраняемого материального наследия приводит к тому, что оно фактически теряет способность актуализировать память. Данную проблему поднимает Д. Лоуэнталь [2]. К альтернативам материальному сохранению он относит традиционные практики Китая и Японии: сохранение фрагментов и процессов создания (технологий), а также их репрезентация в новых объектах.

Следует отметить, что в условиях модернизации и быстрых культурных изменений материальное сохранение все же необходимо. Хорошей иллюстрацией является практика «поновления» русской иконописи, благодаря которой аутентичная традиция была практически утрачена и вновь «открыта» коллекционерами начала XX века.

Перевод наследия в цифровой формат обычно рассматривается как способ сохранения быстро разрушающихся объектов наследия. Цифровизация может использоваться в качестве самостоятельной формы в тех случаях, когда объекты нельзя транспортировать и музеефицировать в традиционном формате в силу их удаленности или ландшафтной специфики. К таким, например, относятся археологические объекты (петроглифы, оленные камни) [3, с. 246].

Создание цифрового объекта наследия позволяет и исследователям, и массовым зрителям изучить предмет так хорошо, как они не смогли бы это сделать в музеях, особенно в условиях наплыва посетителей на выставках-бестселлерах. Технологии трехмерного моделирования создают эффект присутствия пользователя: объект можно рассмотреть на большом увеличении, буквально «подержать в руках».

Обратим внимание на различие понятий оцифровки и цифровизации. Понятие «оцифровка» (digitisation) обычно включает перевод аналоговых данных в цифровую форму. Понятие же «цифровизация» (digitalisation) указывает на создание нового цифрового продукта, который сам может выступать как объект цифрового наследия.

Использование цифровых технологий влияет на процесс создания, отображения, сохранения и интерпретации наследия, а также порой меняет форму и смысл предметов наследия. В рамках медиаисследований и теории медиапамяти этот процесс также может быть охарактеризован как «ремедиация» – процесс «перезаписи» информации о прошлом с одного носителя на другой. При этом информация анализируется с точки зрения того влияния, которое оказывают на нее особенности носителей.

Примерами ремедиации являются публикации объектов наследия на выставках, в книгах и фильмах, на сайтах и в социальных сетях. Коллекционеры, ученые и музейные кураторы создают новый контекст восприятия объектов

наследия, например, дают названия художественным произведениям, выделяют наиболее яркие сюжеты.

В качестве примера можно привести многочисленные ремедиации картины Яна Вермеера «Девушка с жемчужной сережкой». Свое современное название картина получила только во время подготовки к выставке Вермеера 1995 года в Вашингтоне. Это название стало основой для дальнейшей интерпретации полотна в массовой коммуникации. Роман Т. Шевалье «Девушка с жемчужной сережкой», вышедший в свет в 1999 году, представляет собой художественный вымысел, рассказывающий предположительную историю полотна. В одноименном фильме 2003 года эта выдуманная история обрела визуальное воплощение. Сцены из фильма воспринимаются как ожившие картины Вермеера: герои говорят, действуют, испытывают эмоции, что заставляет зрителей поверить в достоверность изображаемой истории. В современной массовой культуре картина стала основой популярных мемов.

Любопытно, что цифровая репрезентация произведения на сайте музея Маурицхёйс в Гааге [4], где хранится картина Вермеера, опирается на разные формы ремедиации: от научных исследований до художественной интерпретации в массовой культуре и цифрового сторителлинга. Иммерсивные технологии позволяют посетителю сайта испытать собственный опыт исследования произведения при многократном увеличении. Также музей предложил поклонникам создать свою версию произведения и устроил показ цифровых произведений в социальных сетях.

Процесс цифровизации сделал зримым функции музеев как средств массовой коммуникации. Виртуальные представительства ведущих классических музеев превращаются в полноценные мультимедийные средства массовой коммуникации, использующие различные цифровые форматы. При этом они опираются на иммерсивный и интерактивный характер взаимодействия с наследием. Тем самым, говоря на языке цифровых медиа, музеи интерпретируют наследие, как и другие агенты медиапамяти «с помощью данных, взятых из настоящего» [1, с. 71].

Одной из значимых проблем теорий медиапамяти являются этические вопросы, связанные с ремедиацией. Так, Д. Вертхайм поднимает проблему искажения смысла и культурно-исторического контекста произведения в коммерческих или идеологических целях [5]. Использование объектов наследия в социальных сетях ставит вопросы этичности такого использования. Например, картина Эдварда Мунка «Крик» используется в многочисленных мемах, часто с юмористическими подписями или отсылками к популярной культуре. Эмо-

циональный накал оригинальной картины превращается в юмористический сюжет.

Примерами такой ремедиации вне исторического контекста является публикация произведений живописи в телеграм-канале «Рживопись». Создатели канала сохраняют имена авторов картин, но меняют их названия на юмористические, помещая изображение в новый контекст массовой культуры и повседневности. Так, картина В.В. Верещагина «Наполеон в зимнем одеянии» публикуется с названием «Бабушка одевала». Картина советского художника И.М. Ильина «Хоккеист» – портрет заслуженного мастера спорта Е.Д. Мишакова, изображенного с клюшкой марки «КИМ» – получила название «Поклонник Кардашьян».

Цифровые медиа произвели революцию в том, как мы получаем доступ к объектам наследия и взаимодействуем с ними, но также поднимают этические вопросы о подлинности и репрезентации. Если аналоговые медиа могли неточно передавать текстуру, цвет и масштаб оригинального объекта, то проблема цифровизации заключается в скорости и простоте процесса тиражирования, при котором объект наследия легко отделяется от своего контекста и помещается в новый контекст актуальной культуры. Особенно это касается объектов наследия, связанных со значимыми историческими событиями и личностями, произведений с трагическим, религиозным или историческим сюжетом.

Список литературы:

1. Артамонов Д.С. Медиапамять: теоретический аспект // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 2022. № 2 // <https://cyberleninka.ru/article/n/mediapamyat-teoreticheskiy-aspekt>
2. Лоуэнталь Д. Материальное сохранение и его альтернативы // *Неприкосновенный запас*. 2017. № 4. С. 133-153.
3. Рафикова К.В., Букина О.В., Зубов С.Э. Виртуальный музей археологии: архитектура музейного пространства // *Археология евразийских степей*. 2022. № 5. С. 244-253.
4. www.mauritshuis.nl
5. Wertheim D. Remediation as a Moral Obligation: Authenticity, Memory, and Morality in Representations of Anne Frank // https://www.academia.edu/1265289/Remediation_as_a_Moral_Obligation_Authenticity_Memory_and_Morality_in_Representations_of_Anne_Frank