

МУЛЬТИМЕДІЙНІ ПРОГРАМИ З ІСТОРІЇ ТА АРХЕОЛОГІЇ У ТВОРЧОМУ ДОРОБКУ В.М. ЗУБАРЯ

В.М. Зубар відомий автор численних наукових праць, зокрема й багатьох монографій з археології та давньої історії України. Читачі не могли не звернути увагу на якість, кількість і розмаїття представленого у них ілюстративного матеріалу. Дослідник завжди ретельно добирав ілюстрації, щоб збагатити зміст видань. Із цим прагненням, на нашу думку, пов'язані так звані електронні видання, проте вони менше відомі, як і історія їх створення. Серед них особливе місце посідають кілька мультимедійних проєктів, виконаних на зламі ХХ—ХХІ ст.

Наприкінці 90-х років для археологів України настали доволі складні у різних аспектах часи, зокрема видавництво книжок. Водночас на цей період припадає запровадження та широке використання комп'ютерних технологій, які відкривали небачені раніше можливості, зокрема для публікації результатів досліджень, робили електронні видання якіснішими, привабливішими та доступними не лише для науковців, але й широкого загалу, зацікавлених у вивченні далекого минулого. Саме тоді у наш побут увійшли перші записані на CD енциклопедії, тематичні програми, які репрезентували світову культурну спадщину. Однак тоді в Україні нічого подібного ще не виробляли. Відтак, у деяких науковців з'явилася бажання спробувати створити подібні вітчизняні продукти. У ті роки В.М. Зубар співпрацював з Інститутом пам'яткоохоронних досліджень, у якому було створено відділ, співробітники якого мали займатися, крім іншого, створенням мультимедійних програм¹. Найскладніше було визначитися з напрямками, а, головне, з початковими кроками у цій роботі.

На початку 1998 року було вирішено, що слід починати з навчальних програм з історії для середніх шкіл. І тут додався досвід Віталія Михайловича у створенні підручника з історії стародавнього світу, а, головне, його знайомство з педа-

гогами — від учителів історії до директорів шкіл. Власне, в основу перших розробок якраз покладено саме тексти та ілюстрації шойно виданого підручника, надані його авторами (Бунятян, Зубар, Селіцька 1997). Було відскановано сотні ілюстрацій, зокрема з книжок, які знаходив і приносив В.М. Зубар. Спочатку здавалося, що на CD можна вмістити не лише текст і всі ілюстрації зі згаданого видання, а й набагато більше — скажімо, відеофрагменти, озвучені диктором уривки з текстів давніх авторів. Однак виявилось, що 650 мегабайт замало, аби втілити всі амбітні плани. Крім того, стало зрозуміло, що слід випрацювати саму методику створення мультимедійних програм, адже навіть тематичну літературу в ті роки відшукати було складно. Видання, присвячені цьому питанню, більше уваги приділяли поясненню, що таке сканер (цифрова фотокамера) і як слід із ним працювати, або ж роботі з певними програмними пакетами. Практичний досвід творчих груп тоді доводилося збирати та вивчати, фактично читаючи «між рядками», він лишався таємним ноу-хау успішних виробників мультимедійних програм. Після певних дискусій було вирішено зосередитися на якомусь певному періоді давньої історії, для якого на той час було найбільше зібрано матеріалів.

Завдяки В.М. Зубарю та його науковим інтересам таким періодом був саме Давній Рим. Згодом йому навіть вдалося знайти першого замовника — НВП «Промінь», яке спеціалізувалося на виробництві та поставках різноманітного обладнання для шкіл — від парт до наочності. Керівництво фірми виявило зацікавленість до створення навчальних програм і після відповідної роботи, проведеної за участі Віталія Михайловича, прийняло рішення фінансувати роботу творчої групи у складі двох істориків, двох програмістів та дизайнера.

Праця над першим варіантом програми тривала кілька місяців. В основу поклали текст підручника — тему за темою, доступ до яких давала сторінка «зміст» — за аналогією з паперовою книжкою. Програма складалася з кількох сотень сторінок, з кожної з яких завдяки системі зв'язків можна було миттєво потрапити в інший розділ або довідкову систему. Багато часу піш-

¹ До групи на початковому етапі, окрім В. Зубаря, входили програмісти С. Богданець та М. Корбут, дизайнер М. Бабенко та автор цієї статті. Відомості про усіх учасників проєкту (а їх було більше) та їх особистий внесок зазначено у відповідному розділі програми.

ло на розробку та вдосконалення дизайну, системи зв'язку між сторінками. Тривала робота над наповненням програми відеофрагментами, які слід було вибрати з фільмів та змонтувати. В.М. Зубар зібрав цілу колекцію фільмів з історії Риму, фрагменти з яких ілюстрували окремі теми, переважно з воєнної історії — від «Спартак» і «Даків» до «Колони» і «Клеопатри». Знадобилося кілька сеансів перегляду фільмів, аби відібрати, оцифрувати, а потім змонтувати окремі фрагменти у більш-менш цілісні сюжети — шиккування легіонів із фільму «Спартак» або сцени облоги фортеці з фільму «Даки». Особливо складним виявилось формування кліпу зі сцен морського бою із «Клеопатри». Враховуючи потужність персональних комп'ютерів кінця 90-х років, оцифрування й остаточний запис кліпів міг тривати 10—12 годин.

Паралельно йшла розробка сюжетів з комп'ютерною анімацією, яка мала відтворити дію «римської артилерії» — облогових машин: катапульти і балісти. За малюнками, наданими В.М. Зубарем, було створено анімацію римської балісти, яка «вела вогонь» по стінах фортеці, за якими піднімалися вогонь та дим. Частина анімації, яка пояснювала принцип дії цього пристрою, було навіть вмонтовано у відеокліп, що складався з кадрів фільму «Даки». Слід сказати, що саме частина програми, присвячена римській армії, збирала біля демонстраційного стенду НВП «Промінь» найбільшу кількість глядачів.

За два роки було зроблено дві версії навчальної програми «Давній Рим» — українською та російською мовами. Їх продемонстрували вчителям київських шкіл. Саме тоді розпочалося створення комп'ютерних класів, а деякі школи навіть придбали досить дороге проєкційне устаткування. У вихідних даних програми прізвище В.М. Зубаря зазначене, як автора ідеї теми, текстів, підбору матеріалів та наукового консультанта.

Ще більше часу, аніж на створення програми, знадобилося на включення її до «електронних засобів навчального призначення» Міністерством освіти і науки України². Довелося написати не одну пояснювальну записку у відповідь на чис-

² І нині діючим є лист № 1/11-6625, 14.11.2005, Лист, Перелік, Міністерство освіти і науки України «Щодо переліку навчально-наочних посібників, електронних засобів навчального і загального призначення, обов'язкової ділової документації, допоміжних засобів навчання та шкільного обладнання, рекомендованих Міністерством освіти і науки України для використання в загальноосвітніх навчальних закладах у 2005/2006 навчальному році»

ленні запитання рецензентів. Зрештою, від початку розробки до вказаного листа минуло цілих вісім років! Нині програма все таки потрапила до багатьох шкіл, учні яких отримали можливість не лише гортати сторінки підручника, але і познайомитися з Давнім Римом у більш звичному для сучасних дітей форматі. «Давній Рим» став однією з перших вітчизняних навчальних програм з історії. Співпраця у цьому проєкті остаточно переконала В.М. Зубаря у перспективності використання можливостей комп'ютерної техніки в роботі з ілюстративним матеріалом. Саме у ті роки він почав збирати свій величезний електронний архів зображень з археології та давньої історії, який повною мірою було використано для підготовки багатьох друкованих видань.

Робота над програмою показала також, що принаймні один з фахівців-археологів, який працює у складі робочої групи, має хоча б на початковому рівні володіти програмним забезпеченням, необхідним для створення мультимедійного проєкту. Так виникла думка підготовки інших мультимедійних продуктів, вже не на замовлення, а на власний розсуд. Роботу розпочали з електронної версії звіту про розкопки склепів з розписами в Херсонесі, до якої увійшло близько 200 кольорових зображень, кресленики, фото знахідок (Відейко 2002). Потім В.М. Зубар запропонував зробити електронну версію книги, яку він написав разом із А.І. Хворостяним (Зубарь, Хворостяний 2000). Паперове видання хоч і мало багато ілюстрацій, але вони були чорно-білі (і не завжди відповідного розміру), хоча у розпорядженні авторів були чудові слайди з краєвидами Херсонеса, знаменитими мозаїками з базилік та іншими цікавими знахідками. Показати це зібрання у всій красі та без жодних обмежень можна було лише в електронному виданні. Маючи досвід співпраці з програмістами та весь необхідний матеріал — тексти й ілюстрації, цю роботу вдалося виконати впродовж кількох місяців. Розроблено було навіть дизайн обкладинки, яку прикрасила одна з мозаїк. Тираж дисків був мізерним — кілька десятків примірників, етикетки видрукували вдома, на принтері. Спроба поширювати книжку в Херсонеському заповіднику була не дуже вдалою, відтак цей проєкт не став успішним.

Однак В.М. Зубар весь час шукав нові можливості, аби не лише створити, але й цілком офіційно видати CD-диск, присвячений старожитностям Херсонеса та його околиць. Після 2000 р. він співпрацював з університетом у м. Бордо (Франція) і не раз демонстрував ко-

легам створені мультимедійні продукти. Університет узяв на себе фінансування проекту, і в 2001 р. у Франції, тиражем у кілька сотень примірників, офіційно випущено диск, присвячений раннім християнським склепам з Херсонеса (Зубарь, Видейко 2001). Головною темою цієї публікації стали склепи з ранньохристиянськими розписами, виявлені біля Херсонеса і досліджені за участю В.М. Зубаря у 1998—1999 рр. Окрім детального опису, креслеників та фотознімків, на диску представлені також відеозаписи з місця розкопок. Програма, крім нових знахідок, містила інформацію про описані М.І. Ростовцевим ще 1918 р. склепи з розписами. Крім того, на диску знайшлося місце і для короткого путівника по заповіднику та нарису про поширення християнства у Північному Причорномор'ї. В останньому випадку придалися матеріали від попереднього проекту.

Згодом ситуація з публікацією археологічної літератури почала змінюватися на краще. Мультимедійні видання перестали бути дивною, з іншого боку, стало зрозуміло, що робота над їхнім створенням вимагає чимало зусиль. Однак, як і раніше, «паперові» видання в академічному середовищі традиційно вважалися більше престижними і вартими уваги. Обста-

вини склалися так, що подальша робота над мультимедійними програмами завмерла, залишивши по собі кілька незавершених проєктів. Однак зібрані для них матеріали не пропали, а знайшли втілення у нових книжках, які В.М. Зубар видав після 2001 р., зокрема, присвячених історії військової присутності Риму у Тавриці та історії археологічних досліджень в Херсонесі (Зубарь 2001—2002; 2009). Ілюстративний матеріал також було використано у лекціях у Національному університеті Києво-Могилянська академія.

Нині електронні видання стали звичним, навіть буденним явищем, створено навіть спеціальні пристрої для читання їх, зростає число людей, схильних гортати не паперові книжки, а електронні. Не здивувати електронною презентацією на конференції. Науковий архів Інституту археології вже багато років приймає на зберігання разом із роздрукованими електронні версії звітів, записи цифрових фотознімків. На цьому тлі пошуки та розробки десятилітньої давності, можливо, і постають дещо наївними, однак є всі підстави гадати, що вони все ж не втратили своєї актуальності, а, головне, мають певну перспективу.

М.Ю. ВИДЕЙКО

Бунятян К.П., Зубар В.М. Селіцька С.І. Історія стародавнього світу: Пробний підручник для 6 класу середніх загальноосвітніх шкіл. — К., 1997.

Видейко М.Ю. Археологія та давня історія України на CD // Збірник праць першої української конференції ЕВА. — К., 2002. — С. 226—228.

Зубарь В.М. Римское военное присутствие в Таврике // *Stratum Plus*. — 2001—2002 — № 4. — С. 8—179.

Зубарь В.М. Летопись археологических исследований Херсонеса-Херсона и его окружи (1914—2005 гг.). — Т. 1., 2. — Симферополь, 2009. (Материалы по археологии, истории и этнографии Таврии. — Supplementum 6).

Зубарь В.М., Хворостяный А.И. От язычества к христианству. — К., 2000.

Зубарь В.М., Видейко М.Ю. Склепы с раннехристианскими росписями из Херсонеса. — Бордо, 2001 (CD-ROM).