УДК 37.02:93

МЕТОДИКА РАБОТЫ ПО СОЗДАНИЮ ВТОРИЧНЫХ ВИЗУАЛЬНЫХ ОБРАЗОВ ИСТОРИЧЕСКОЙ ПАМЯТИ

А. Е. Игнатович
УО «Могилевский институт Министерства внутренних дел Республики Беларусь»,
доцент кафедры социально-гуманитарных дисциплин,
кандидат исторических наук, доцент

Рост интереса к визуальной истории в цифровую эпоху, потребность в новых способах репрезентации прошлого, а также риск манипуляции определили поиск новых подходов к формированию исторической памяти. Термин «историческая память» может трактоваться по-разному, но в целом он может определяться как совокупность представлений об общем социальном прошлом, что включает и их образное визуальное воплощение [1]. Историческая память представляет собой коллективные представления о прошлом, которые формируются через символы и визуальные образы, которые транслируются в культуре, образовании и медиа. Вторичные визуальные образы понимаются как интерпретации, реконструкции или переосмысления первичных исторических свидетельств (фотографий, документов и т. д.) через живопись, кино, цифровые реконструкции, постеры и др. Их рассмотрение исследователями носит ярко выраженный междисциплинарный, даже экспериментальный характер [2]. Создание вторичных визуальных образов требует определенного подхода, учитывающего как вопросы достоверности, так и возможности эмоционального воздействия [3]. Цель статьи — охарактеризовать методику работы по созданию вторичных визуальных образов исторической памяти.

Теоретической основой создания вторичных визуальных образов исторической памяти являются, прежде всего, подходы, разработанные в рамках семиотики (рассмотрение образов как знаковых систем [4]), визуальной антропологии (изучение роли изображений в конструировании памяти [5]) и медиалогии (влияние технологий на передачу исторических образов [6]). В целом методика создания таких вторичных визуальных образов представляет собой алгоритм работы, включающий определенные этапы.

На первом этапе целесообразно провести общий источниковедческий анализ. Он должен включать, на наш взгляд, отбор первичных визуальных и текстовых источников, критическую проверку их достоверности (происхождение, контекст создания), выявление лакун и возможных искажений.

Второй этап связан с определением цели создания таких вторичных визуальных образов и аудитории, на которую они ориентированы. Среди целей представляется возможным выделить прежде всего просвещение, научное исследование, мемориализацию, художественное высказывание. Целевой же аудиторией являются в таком случае, соответственно, обучающиеся с учетом возрастных особенностей, академическое сообщество, определенная социальная группа населения или общество в целом.

На третьем этапе определяется формат и соответствующие технологии исполнения. Возможны как традиционные формы (картины, плакаты, иллюстрации, документальные реконструкции), так и цифровые (3D-моделирование, VR/AR, AI-генерация).

Четвертый этап связан с художественно-смысловой интерпретацией исторического материала. Автор должен продумать использование символов, цветовых и композиционных решений для передачи эмоций. Но при этом требуется соблюсти баланс между достоверностью и творческой свободой.

На пятом этапе проходит верификация и экспертиза созданного вторичного визуального исторического образа. Бесспорно, эта проверка должна проводиться экспертами (историками, искусствоведами, культурологами и т. д.), но также, думается, следует учитывать и мнение фокус-группы для оценки восприятия.

Шестой, итоговый, этап — это рефлексия и коррекция. На этом этапе с учетом обратной связи от аудитории и экспертов, проводится анализ возможных ошибок, фактических и идеологических искажений.

Рассмотрение методики работы по созданию вторичных визуальных образов исторической памяти неизбежно ставит вопрос об использовании современных цифровых технологий, которые кардинально изменили способы репрезентации прошлого, предлагая новые формы визуализации — виртуальности и даже интерактивности. Цифровые инструменты, в сравнении с традиционными, имеют явные преимущества за счет наглядности: возможности «оживления» исторических личностей; воссоздания утраченных объектов архитектуры, отдельных артефактов; погружения в историческую визуальную среду и т. д.

Технологии виртуальной и дополненной реальности (VR/AR) — наиболее яркий пример. Они создают эффект присутствия, усиливают эмпатию, позволяют использовать возможности интерактивности (пользователь может «участвовать» в исторических событиях). Но на другой стороне весов — риски избыточности такой эмоциональности, выраженной в упрощении истории, а также возможная техническая недоступность для широкой аудитории (VR/AR все еще не имеют широкого распространения в силу дороговизны).

Геймификация выражается в создании исторических игр и симуляторов с исторической тематикой. Интерактивное обучение через игровой процесс и массовый охват аудитории (можно предположить, что в подростковой и молодежной среде игры популярнее документальных фильмов) являются преимуществами использования такой технологии. Но создание игр — коммерческий проект, который предполагает получение прибыли в конечном итоге, а значит, в угоду потребителям-игрокам неизбежно упрощение и искажение истории ради геймплея.

Интерактивные карты позволяют сделать доступными исторические материалы: с точки зрения как распространения информации, так и ее восприятия. Важным нюансом видится в этой связи зависимость от алгоритмов поиска: что будет показано в первую очередь, сможет ли пользователь самостоятельно в полной мере воспользоваться инструментом.

Описанные выше технологии требуют профессиональных навыков визуализации в IT-сфере, но для рядовых пользователей важнее более доступные инструменты. В этой связи использование программного обеспечения, приложений и онлайн-ресурсов для создания визуальных исторических образов (постеров, таймлайнов, инфографики, коротких видеороликов и т. д.) дает возможность действовать самостоятельно академическим исследователям, педагогам, журналистам и т. д. По своей сути такие инструменты — это наборы шаблонов, своеобразные творческие конструкторы. Нами активно используются в образовательной деятельности возможности таких сервисов [7]. Важным моментом в такой творческой педагогической деятельности является также возможность сделать сложную визуализацию быстро, но внешне привлекательно. Оптимальным вариантом становится достаточно большой выбор шаблонов, изображений, музыки и так далее на одном сайте — это снимает проблему технической сложности традиционных видео- и графических редакторов. В целом современные онлайн-инструменты трансформируют историческое образование, требуя новых компетенций, таких как критическое восприятие цифровых реконструкций, навыки работы с визуальными образами, понимание эстетических принципов и этики визуальных репрезентаций. Думается, оптимальная модель — это своеобразная педагогика сотворчества, где технологии служат не заменой, а стимулом к историческому мышлению.

Цифровизация делает более доступными и технологии искусственного интеллекта (нейросети, генерация изображений, дипфейки). Они позволяют, бесспорно, довольно эффективно и эффектно визуализировать прошлое. Так, нейросетевые технологии революционизируют визуальную репрезентацию прошлого, предлагая новые способы реконструкции, колоризации и даже «оживления» исторических образов. Однако их применение и использование

результатов требует строгого методологического контроля для предотвращения фальсификаций и этических конфликтов. Активно используются рядовыми пользователями нейросети для реконструкции и реставрации изображений: для улучшения качества старых фото, добавления цвета в черно-белые снимки, восстановления поврежденных фрагментов. Но и здесь есть нюансы: субъективность в подборе цветов (например, униформа может быть восстановлена неточно), что создает не только риск фальсификации, но и риск «переписывания» истории (например, удаление неудобных элементов с фото). Если эти технологии важны для предварительной работы с первичными визуальными образами, то более заметны инструменты для генерации визуальных образов непосредственно. Они позволяют трансформировать текст в изображение — создавать статичные изображения и видео по описанию (MidJourney, DALL·E); переносить стиль для визуализации. Такие технологии позволяют создать, например, визуализации нереализованных архитектурных проектов, реконструировать быт древних цивилизаций на основе археологических данных и т. д. При всех плюсах таких технологий есть и проблемы: например, вопрос исторической достоверности (нейросети склонны к фантазированию, «додумыванию», а также к воспроизведению стереотипов). В целом нивелировать такие риски возможно, контролируя генеративные процессы: требуется ограничивать искусственный интеллект, используя жесткие промпт-ограничения, а также ответственно относиться к отбору исходных данных для генерации. Еще больше вопросов к дипфейкам в контексте «оживления» исторических персонажей. Технологии способны создавать полноценные синтетические медиа, синтезируя на основе фото- и кинохроники, аудиозаписей реалистичные изображения. Но в этом случае возникают риски манипуляции восприятием (правда, существуют и нейросети — детекторы дипфейков). В этой связи можно предложить варианты использования таких вторичных исторических образов в сфере высшего образования (например, использовать колоризированные фото, но с пояснениями о точности реконструкции; проводить сравнение AI-версий архитектурных памятников с археологическими данными и т. д.). Следующий шаг — сравнительный анализ, когда, например, исследуется комплекс визуальных образов: оригинальная фотография, колоризированная версия и живописная реконструкция. Это позволит разрабатывать промпты для исторически точных генераций.

Важно остановиться на проблемах и рисках создания вторичных визуальных образов исторической памяти. Прежде всего, во-первых, это опасность упрощения: такие образы — это неизбежная потеря сложности исторических событий, при которой акцентируется внимание лишь на ключевых моментах и наиболее ярких деталях. Опаснее всего, думается, ложное представление о том,

что вторичный визуальный образ способен в образовательном процессе заменить процесс системного изучения прошлого. Крайне важно не допускать подмены анализа эмоциональным воздействием. Такой образ — лишь отправная точка, вызывающая эмоциональный отклик, интерес к теме, желание продолжить изучение темы. Во-вторых, эти образы могут использоваться для продвижения определенных политических нарративов с использованием манипуляций и прямой лжи. Ярким примером могут послужить так называемые войны памяти, фальсификации истории. В-третьих, в современных условиях остро встает вопрос об этике в использовании искусственного интеллекта. В этой связи есть риск генерации ложных образов: без экспертной оценки использование таких вторичных визуальных исторических образов просто опасно, так как они в потенциале влияют на мировоззрение, формируя искаженное представление о прошлом. Но главным риском в этом случае является возможность искажения и прямой фальсификации. Самый важный нюанс — на какой основе происходит обучение искусственного интеллекта: важно стремиться к обеспечению объективности отбора источников. В ином случае речь может идти либо о непрофессионализме, либо об умышленном стремлении к искажению итоговых образов при генерировании изображений. А в случае создания и использования дипфейков надо говорить о целенаправленной разрушительной деятельности. В целом думается, что при стирании грани между реальностью и фантазией искусственного интеллекта возможна потеря доверия к визуальным источникам вообще.

Следует отметить, что методика создания вторичных визуальных образов исторической памяти должна сочетать научную строгость, художественную выразительность и критическую рефлексию. Объясняется это явной междисциплинарностью такого процесса: в данном случае сочетается история, художественное творчество и (все чаще в последнее время) цифровые технологии. Думается, принципиально важно соблюсти прозрачность процесса создания таких образов: четко обозначить степень достоверности (факт использования искусственного интеллекта, корректное использование источников и т. д.). А диалог с аудиторией (например, комментарии при размещении на цифровых платформах, в социальных сетях) обеспечит необходимую обратную связь и коррекцию при необходимости. Такой подход позволит создавать образы, которые не только сохраняют прошлое, но и делают его осмысленным для новых поколений.

1. Бровчук Н. М. Что такое историческая память и почему она интересна белорусской социологии? [Электронный ресурс] // Институт социологии НАН Беларуси : [сайт]. URL: https://socio.bas-net.by/chto-takoe-istoricheskaya-pamyat-i-pochemu-

ona-interesna-belorusskoj-sotsiologii/ (дата обращения: 19.05.2025). Перейти к источнику Вернуться к статье

2. Миклашевский А. А. Вербальная и визуальная обработка информации: экспериментальное исследование // Вестн. Том. гос. ун-та. 2014. № 383. С. 56–61. Вернуться к статье

3. Игнатович А. Е. Понятия «Образ» и «Визуализация» в контексте современного исторического образования [Электронный ресурс] // Медиасфера и медиаобразование: специфика взаимодействия в современном социокультурном пространстве : сб. науч. ст. / Могилев. ин-т МВД ; редкол.: С. В. Венидиктов (отв. ред.) [и др.]. Могилев, 2023. 1 электрон. опт. диск. Вернуться к статье

4. Барт Р. Избранные работы. Семиотика. Поэтика. М. : Прогресс, 1989. 616 с. Вернуться к статье

5. Визуальная антропология: новые взгляды на социальную реальность. Саратов : Науч. книга, 2007. 526 с. Вернуться к статье

6. Дебре Р. Введение в медиологию. М. : Праксис, 2010. 368 с. Вернуться к статье

7. Игнатович А. Е., Игнатович М. А. Онлайн-сервисы для визуализации информации в образовательном процессе: из опыта использования // Цифровая среда: возможности и риски : материалы межрегион. науч.-практ. конф. с междунар. участием, Нижний Новгород, 12 окт. 2022 г. / Сормовский ресурсный культурно-просветит. центр им. прп. С. Радонежского ; сост. К. А. Лангуев ; отв. ред. С. В. Краснова. Н. Новгород, 2022. С. 19–24. Вернуться к статье