

**Йордан Детеv  
Веселина Вачкова**

**От артефакта до  
културното наследство**

**ИМ Перущица  
2019**

## КУЛТУРНО НАСЛЕДСТВО ЗА „ВИРТУАЛНИ ХОРА” \*

*За културното наследство във виртуална среда няма значение дали хората са далеч от корените си или просто нямат интерес. ВИРТУАЛНОТО работи по нов начин в съзнанието ни. И ни дава шанс за превод на културното наследство на езика на съвременните изразни средства. Нека видим какво е търсенето и предлагането? Тук представяме примерно изследване на наши артефакт със световно значение, способен да обогати културното наследство и пътищата, по които новия артуеър “World Herirage Maker” може да го покаже, в 5 области, където то разширява възможностите ни да го представим.*

### Ключови думи – cultural heritage, augmented reality, myths, tales, legend, sacred artefact

В рамките на професионалната витрина на културното наследство източниците са паметници, артефакти, археологически сайтове и т.н. оформени като експозиции в музеи, галерии и други културни институции и форми. Но артефактите в музеите са само скелетът на културното наследство. Липсата на добавена “фонова” информация засяга пагубно особено хората, намиращи се в непозната културна среда. Това повдига въпроса как хората получават липсващата информация. Преди да го обсъдим нека видим, че има значителен проблем в култивирането и съхранението на чувството за наследство в съвременния човек.

Тук няма да разискваме каквато и да е промяна на културната идентичност, защото това е предмет на местно законодателство в раздела културни права. Наследството, за разлика от историята, засяга всички, така че това е деликатна част от свободата на вероизповеданията и културните различия. Да, хората се движат, преселват и установяват на различни места и в нови културни пейзажи, но не преоформят своята културна идентичност, която е функция на по-дълбоко ниво на личното наследство. Но как получаваме персоналната си културна идентификация? В пликкове, изпратени до нас по пощата? Не, тя е функция от живите истории разказани от нашите баби и дядовци, от спомени за родни пейзажи, идва от книгите (приказки), които сме чели, от учебниците и други уроци, които изграждат и уесняват произхода и наследствените ни белези. Всички те, основно, са получени от естествени източници, в естествена среда и ретранслирани от класическите медии. Тези източници не се наслаждат автоматично при вида на музеен експонат. Така че можем да формулираме задачата на тази статия – как да помогнем на посетителите да усетят частицата от културно наследство скрита в артефакта?

Мисля, че настоящата криза на духовността и културата е „медийна” криза и се ражда от сблъсъците между новите и по-старите медийни форми, държачи в носталгичен плен повечето музейни работници. Можем ли да ги спасим от всемогъщата електронна ламя? Драмата е, че в нейния научен и художествен корем, това което наричаме културно наследство, не намира място, докато артефактите, които излагаме в музеите са откъснати от средата и времето, в които са създавани и са функционирали.

### В капана на линейното време

Относително отдавна ние живеем в линейното време на часовниците и съвременния календар. Виждаме как светът се променя от фундаментални технологии. Технологичните маркери движат пред очите ни една “машина на времето”. Стари техники и стари форми също внушават чувство за наследство. Защо нарекохме нашите фотоапарати с филм “Кодак”, “стари”, защо всички предмети около нас остаряха скоропостижно? Отговорът е бърз, защото те не са... дигитализирани!! Днес целият свят е в плен на вътрешния свят на цифровите устройства и от „тайния свят“ на техните интерфейси. Промяната на парадигмата наруши и нашето усещане за време-пространствения континуум. Погълнати във всеядния цифров корем, откриваме там само “няколко байта” за културно наследство, обикновено написани от аматьори. Това предизвиква стрес. Отключва носталгия, меланхолия и...консерватизъм, нали наследството е частна територия. Глобализацията не е обединение. Няма проблем с факта, че

наследството вече е динамична категория, в която има място за нови елементи от чужди културни влияния. Това обогатява.

Проблемът е във виртуалната култура. Практиката от последните десетилетия показва, че хората като цяло се справят добре с невероятни досега иновации. Културното наследство явно страда от недостига на модерна електронна продукция. Какъв е проблемът? Той е в начина на ползване. Публиката в новите медии е само потребител. За специалистите в областта на културното наследство те трябва да са нови (електронни) инструменти за професионална работа. Липсата на нови медийни форми на културно наследство означава, че археолозите и другите културни дейци трябва да повишават професионалните си умения.

С появата на интелигентното мобилно поколение – планшети, смартфони, очила с разширена реалност Мрежата вече не е вездесъща. Всеки от нас къта в джоба си лично мобилно устройство и търси приложения свързани с темата културно наследство. Отскоро нови функции в мобилните технологии отстраняват проблемите с прехода от естествена към виртуална реалност. Нещо повече – смеси ги. Това постигна технологията „Разширена реалност“. Тя предлага нов синкретизъм, обединявайки на визуална основа двата свята. Разпознава изображенията от естествени (традиционни) източници и ги интерпретира виртуално със средствата на визуалния разказ.

От казаното става ясно, че културното наследство днес се нуждае от сериозен технологичен upgrade и (мулти)медийна фантазия, ако иска да нахрани „виртуалните хора”, които се множат с часове. Как може да се случи това?

\*

Емануел Папарелла (Paparella E. 2015) мисли, “*че в съвременната философия се наблюдават две опасни крайности: на mythos без logos, която води до фалшивото превъзходство на харизматичния човек; и на logos без mythos, водеща до чистия рационализъм на технократа.*”

### Концепцията

Всички сакрални артефакти материализират митове и легенди, преминали в чудни приказки за наследството, натрупани от мъдростта на хората. В сегашния свят на електронните ламии все още няма подобни опуси. А музейните работници и професионалисти забравят какво всъщност търсят. Тяхната публична проява за мнозина приключва с етикета, стоящ под артефакта. Всички знаем каква е неговата (себе)стойност.

Свързването на сакрални артефакти с мита (легендата) попада в центъра на тези „опасни крайности” – митът в ролята на харизматичния човек и артефакта като логос, (в случая – археологично-научна) енигма. А единствено сполучливите опити (с доказателства) свързващи мит с археология, раждат културното наследство. Понякога става дума за сакрален обряд, в друг случай той се демитологизира и социализира преминавайки в приказка, легенда или друг жанр от текущото обновяване на формите в изкуството и културата. Разбира се, не рядко той попада и в историята. Сами преценете, в кои публични пространства може да го намерите. Тази концепция се нуждае от подреждане, уясняване на връзките и проследяване на медийните развития, което е предмет на тази статия.

## Митът, приказката, легендата, историята, литературата, изкуствата и ... Музеят

Какво се съхранява в Музея? Предмети? История? Идентичност... Всичко това. Но на първо място Музеят пази свещената културна памет, вплътена в сакралните артефакти. Зад всеки от тях съществува мит. Да, съществува, а не е съществувал, понеже митът е кодиран в артефакта и може да бъде открит чрез него. Което означава, че митът е първичен и като такъв е породил артефакт(ите). Разбира се архетипният мит получава свои вариации, по-малки и големи промени, свързани с неговия дълуг живот в човешката културна памет.

## Митът

Митът най-общо, е свещен разказ, чиято роля е да даде устойчива рамка на мисловния и физически свят на човека. Той носи безусловна информация за природата и значението на Космоса, обществото и отделния индивид. Митовете се изначални, архетипни. Те пораждаат сакралните артефакти, с които се социализират, под формата на свещени обреди. Липсата на тази връзка между артефакт и осъществявания чрез него мит, създава основния проблем в културното наследство. Това обяснява защо в митовете много често модерният човек не може да открие смисъл, дори ги намира за нелогични, неетични и/или неморални. Логиката, етиката и моралът принадлежат на друг, по-късно развил се жанр:

## Приказката

Приказката може да се определи като десакрализиран, един вид „деградиран мит“. В нея често присъстват персонажи и картини от митовете, но връзките между тях и ситуацияите, в които се разгръщат тези връзки, са променени. Приказката, на първо място, има фабула. Сюжетът е централен дори в онзи тип приказки, определени от големия теоретик в тази област Владимир Пропп като „досадни“. Фабулата е задължителна и за онзи тип приказки, който не фигурира в никоя от досегашните типологизации и е плод на съвременността – рекламните.

Приказката не задава предвечно знание за нещата, а цели да формира социално поведение. Тя трябва да въвлече в своя свят читателя, за да може да му внуши определени етични и морални норми и да го убеди в целесъобразността на определен тип социално поведение. В този смисъл приказките, по определение, са образователни и поучителни. Те подготвят човек за обществената му роля. Такива са всички приказки, които, например, според типологизацията на Пропп, са: вълшебни, акумулативни, за животни, битови, измислици и досадни (други учени предпочитат определения като анекдотични, новелистични и т.н. приказки).

Според авторството си, приказките са още фолклорни и литературни. Във фолклорните се запазва многовариантността, характерна за митовете. Като всяко устно предавано знание, тяхната форма зависи от разказвачите и аудиторията. Литературните приказки са авторски или авторизирани (например на братя Грим или на Николай Райнов) и макар да запазват общите характеристики на приказката, са инвариантни. Всъщност тази теория едва ли може да се прилага безрезервно след епохата на Дисни: с въвеждането на задължителния happy end. Приказките, подложени на екранизация, променят функцията си. Те отново искат да възпитават, но внушават предимно едно наивно доверие в благополучния изход на историята, която разказват.

Истинската роля на произлязлата от мита приказка е да подготвя за реалността с всичките ѝ проблеми. Приказката не е патетична, тя не задава идеали, а реални социални роли. Създаването на идеали и формирането на по-мощни идентификационни модели е в домена на легендата.

## Легендата

Легендата произвежда, подобно на вълшебните приказки, свръхестествени персонажи. Тези персонажи, обаче, са по-близки до боговете и героите от мита, отколкото до юнаците в приказките. Делата на легендарните герои се възпяват, но техният пример не се препоръчва да се следва (не правете това в „домашни условия“!). Те са с уникална мисия (като Крали Марко или Крал Артур), съдбата им е предначертана и в повечето случаи трагична. Иначе казано, легендите служат за патетично въздигане на съзнанието, дори за катарзис, подобно елинската драма. Те могат да обединяват големи общности (народи, а дори и по-големи човешки маси), които се идентифицират с родството си с героя. Накратко,

легендите създават над-семейна и над-родова идентичност – нещо, непостижимо за мита и приказката. Още по-голям потенциал в това отношение има историята.

## Историята

Колкото и странно да звучи на днешния човек, изпитван по история с тестове за дати и имена, всъщност историята до времето на Просвещението изобщо не е смятана за наука. Още бащата на историята – Херодот, нарича труда си не История, а Истории. Той ясно съзнава до каква степен в разказите му ще има колкото факти, толкова и приказки, и легенди. Историята става наука заедно с раждането на нациите. Неслучайно Ернст Ренан, в прочутата си реч „Що е нация“, заявява: Нацията са хора, които са научени да помнят миналото си по определен начин и да забравят определени неща от него. В частност за френската нация според Ренан, за да станат французи, жителите на Севера трябва да забравят Вартоломеевата нощ, а тези на Юга „кланетата в Юга“ (Албигойският кръстоносен поход и последвалото анексиране на Окситания от Франция).

## Историята и литературата

Напоследък все по-често се изтъква, че на практика всяко историческо писание е литература. Ето защо то би могло да се интерпретира повече като приказка или легенда, не да се приема на доверие, т.е. както древните са приемали мита. Хайдн Уайт дори създава школа, в която на писмените извори – стари или нови – се отрича всякаква достоверност. Като се добави и ролята на чистата литература за създаване на „историческа памет“, трудно бихме спорили с Уайт. Нека припомним как Вазов прави от Кочо „простия чизмар“, който дори не е перушинец, герой на Априлската епопея. Последното отнема безсмъртната слава на учения харизматик и кореняк перушинец, Спас Гинов.

## Изкуствата

Няма как с развитието на изкуствата тези сюжетни линии почерпани от културното наследство да не попаднат в жанровете последвали развитието на изкуствата – визуални изкуства, музика, балет, театър до... новите електронни форми.

## Музеят

Така отново се връщаме до ролята на Музея – нали той пази материалните следи на миналото, които може да са неразбираеми понякога, но никога не заблуждават умишлено нито изследователя, нито обикновения посетител. Опитът да разграничим от артефактите, свещените знаци на миналото, изглежда е единственият начин да се доберем до носители на автентично знание – онова, което е кодирано в предмета – мита, който не подлежи на съмнение. А голямото предимство на Музея е, че този преоткрит мит може да се „чете“ и „гледа“ паралелно с приказките, легендите, историята и литературата за миналото, чийто естествен дом той също е.

Музей означава Дом на Музите и изначално предполага там да са представяни произведения, вдъхновени и от 9-те Музи. Така тук приказката може да бъде „обелена“ до първоначалния мит, а митът може да бъде „облечен“ докато се превърне в приказка, литература или история. Нещо повече – модерният свят разполага и с десета Муза – Киното и визуалните техники, а с тяхна помощ Музеят може да накара мита, приказката и литературата буквално да оживеят и да достигнат до практически неограничена публика.

## Пример: Еленът – от Мулдавския ритон до Рудолф на Дядо Коледа (и обратно)



Символиката на елена е масово разпространена навред, където хората са имали контакт с това забележително животно. Въплъщение на духовна чистота, самоотверженост, извисеност, контакт с божественото... той принципно се е свързвал с идеята за плодородие и победата на жизнената сила над тлението.

### От вярата към артефакта

Малко известно е обаче, че най-старият артефакт, който отразява елена като слънчев символ, е открит в българските земи. Това е ритонът от Мулдава, който се намира в Пловдивския археологически музей (с негови реплики разполагат Историческите музеи в Асеновград и Перушица). Открит е от Петър Детев и е уникален по своята изящна изработка, пластична форма и знаци-символи. Датиран е в края на 7-то хилядолетие пр. Хр. Тези данни сочат, че отправната точка на пътешествието в света на артефактите, символите, митовите и приказките е тукашното население, което първо е кодирало вярата в слънчевия бог, тъкмо в елена и по-точно – в сръндак (едногодишно еленче).

По-късно той открива в Лаута, Пловдив друг керамичен ритон, напълно в унисон с „култът към домашното огнище“, както самият откривател нарича параферналията край огнището в една от първите къщи. За разлика от Мулдавския „масов“ ритон, тук вече докосваме времената на прочутите тракийски ритони,



времената на прочутите тракийски ритони,



Ритонът е ритуален съд и следователно пиенето от него е било приемано като съприкосновение, дори причастяване със самия слънчев бог. Преминвайки през енеолитния ритон, чието протоме – еленска глава, е открито в „Ясътеп“ от Лаута, Пловдив, неслучайно в Панагюрското съкровище (4 в. пр. Хр.) най-изящният култов съд ще е точно златният ритон с глава на елен и слънчев знак на челото (фиг. 2). Следователно митът, стоящ зад артефакта, трябва да съдържа елементи, които да съхраняват една вяра в отношенията Бог-човек, идентични с поведението на елена.

### От артефакта към мита

Тук на помощ иде мит съхранен от Димитър Маринов и популяризиран от Петър Детев, който го свързва с местността „Долът на 40-те извора“. Той разказва за един елен, който всяка година идвал доброволно при хората и се самопринасял в жертва. Условието било те да го нагостят и оставят да почива през нощта. Един ден, обаче, хората арогантно нарушили това условие. Ето защо еленът, след като се въздигнал от жертвеника, поел не към полята, за да им донесе плодородие, а потънал в горите. Според друга версия на мита, освен това на следната година при хората дошъл не елен, а вихрушка, която отнесла най-хубавата девойка. Че тук става въпрос за мит, а не за приказка или легенда, е очевидно от липсата на щастлив край, а и на поука. Еленът загива без да донесе нищо на хората, а хората загубват най-красивата си мома. Подобен мит отразява от една страна вярата в умиращото и възкръсващо божество. От друга страна е напомняне за задължителното придържане на хората към установения ритуал. Богът се саможертва срещу грижата на хората за спазване на Неговите правила. Защо все пак медиатор на тези отношения между земния и небесния свят е еленът, а изкупителна жертва – най-красивата девойка?

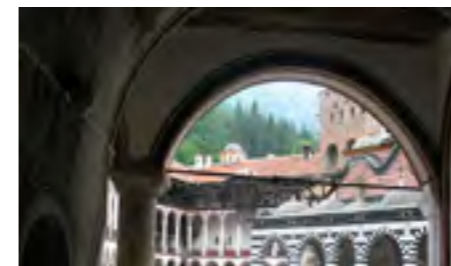
### От мита към факта

Извън пословичната си красота („грациозна като кошута“, „красив като сур елен“ и т.н. – суперлативни топоси в не един фолклор и литература), еленът е съществото, което буквално се синхронизира с годишните времена. Той се променя физически и поведенчески заедно с промяната на „характера“ на природата. А в размножителният ритуал – кошутата обикаля в кръг около камък, дърво или специфичен белег сред поляната – има не само грация. Нейният бяг, наричан „самодивско колело“ е видим символ на кръговрата на времето и неговата безкрайност. Виждали ли сме, значи, подобна връзка между елена и идеята за безсмъртното време (в което е безсмъртна и човешката душа, въпреки трансформациите на формата, в която пребивава) и кръговия танц като негов символ?

### Отново към артефакта

Виждали сме, при това неведнъж. В повечето могили има поставени еленови рога, което недвусмислено говори за вярата в медиаторската функция на това животно в прехода на човека от земния към небесния живот

На пръв поглед случаят Мулдава е изключение, там няма нито един артефакт от еленови рога и/или кости. Но пък има ЕЛЕН.



древната вяра е запазена изцяло: с елен/сърна се изобразяват не само редица светци, но и разпятието на самия Исус Христос е носено в рогата на елен.

Впрочем Христос е уподобяван на саможертвал се елен дори в писанията на най-авторитетни отци на църквата. Следователно традицията еленът да се свързва с прехода земно-небесно (Христос е



Малцина са забелязвали, но входът на Рилския манастир е увенчан с величествени еленови рога (фиг. 4). И това никак не е случайно. Макар и не особено често, в християнското изкуство





(Христос е Богочовек) се запазва непокътната в епохата на Християнството, само променя конкретната форма на изразяването си.

Що се отнася до самодивското колело на свещения брак, воден от елен, както доказва убедително Рудолф Куцли, богомилското изкуство изобилства с подобни изображения (и в други сюжети около елена, на които тук е невъзможно да се обърне внимание). Смисълът на този танц, в който мъже и жени – съвършени, са водени от елен, след досегашните разсъждения, е толкова ясен, колкото изобщо може да бъде.

Дали тези вярвания за саможертва в свещения брак са отразени в древната литература? Отразени са, макар и в толкова деформиран вид, че откриването им е възможно само с внимателен херменевтичен анализ.

### От артефакта към литературата...



Всеки е чувал за Хубавата Елена. От образ в Омировата „Илиада“, Елена претърпява редица литературни, художествени и сценични превъплъщения: през различните епохи: ту като „най-красивата жена“ – безсмъртната дъщеря на Зевс и Леда, ту като разпътна блудница, ту като „напаст“ за гръцките полиси, ту като фриволна кокетка, нехаеща за околния свят, ту като идеална любима „Дулцинея“ на Парис, и обратното – като невинна жертва на коварния троянски принц, ту

като фатална, невъзможна любов на Ахил, ту като почетна любима гостенка на египетския фараон... (фиг. 8, 9, 10) И това е една малка част от лицата на митичната, легендарната, приказната и литературната Елена. При едно внимателно вглеждане в различните версии на образа, обаче, става очевидно едно: Елена винаги е отвличаната жертва. Тя е отвличена първо като дете от Тезей, после от Парис, сетне от фараона. В късната литература тя е отвличана от Симон Маг и от Фауст. Накратко, тук става дума за архетипа отвличената най-красива девойка, същият, който видяхме в мита от Мулдава. Неслучайно там, където споменът за елена и девойката е запазен, Елена се възприема не като литературен или легендарен персонаж, а като важна богиня. При това тя не е богиня на красотата и/или любовта, както би могло погрешно да се предположи от литературните ѝ образи. Елена е покровителка на брака, младоженците и децата. Очевидно митът оцелява след хилядолетни обрати, за да го открием отново в ритуала и артефакта.



### ... Обратно към артефакта



Както е добре известно на специалистите, в Спарта, например, Елена винаги е била почитана като богиня на новобрачните (т.е. – на плодovitостта). Нейните храмове биха могли да са чудесна отправна точка за реконструкция на архетипния мит. За съжаление тези артефакти, заедно с всички свещени предмети в тях, не са оцелели. За щастие, обаче, в България е оцелял един уникален храм, който до днес носи красноречивото име „Еленска базилика“. Тази базилика е сред най-ранните, още от 4 век и до днес се свързва с двойно предание. Едното отвежда до майката на св. Константин – св. Елена, а другото... до елен, който идвал всяка година на мястото, където да се жертва. Каква е връзката между двете предания? Очевидно името Елена. Това име се превежда като „благородно премъдра“ и „сияйна“, т.е. перфектно отговаря на качествата на животното, за което говорихме в началото и чието име е запазено само в българския и сродните му езици. Ето защо не е случайно, че според съхранените до днес предания, идването на жертвеният елен става тъкмо на 21 май – празникът на св. св. Константин и Елена.

\*\*\*

Какво се случва днес със свещения елен, който носи плодородие и просветление? Освен в коментираната местна българска вяра, която все пак остава локално достойние, имаме едно модерно



всемирно издание на елена-медиатор. Става дума за червеноносото еленче на Дядо Коледа – Рудолф. Историята на въпросния образ, макар да носи много от чертите на безименния премъдр помощник на Герда от „Снежната кралица“ на Андерсен. (фиг. 13), е типична рекламна приказка от 20 век. Рудолф е съвсем модерно еленче, снабдено с име и образ. И този персонализиран образ е тиражиран в най-разнообразни формати (фиг. 14). Важното е, че еленчето Рудолф запазва всички характеристики на древния жертвен едногодишен елен, символ на жертвената свещена трапеза, която осигурява вечно продължаващата победа на

възраждащият се живот над тлението. Изображения на Рудолф се подаряват за здраве и плодородие, т.е. – те биха могли да служат като артефакти за възстановяване на мита почти толкова добре, колкото и ритонът от Мулдава.



### И пак в Музея (и не само)

Подобна дълбинна реконструкция на хилядолетната културна история на един общочовешки мит с изходна точка един локален артефакт (в случая – ритонът от Мулдава), би могъл да се направи само с помощта на модерните визуални технологии.

Мястото на неговото създаване естествено би било там, където е съхранен (в случая – Историческият музей в Перушица, Асеновград или Пловдив). Неговата публика, обаче, на практика би била неограничена, не само предвид всемирното разпространение на архетипния мит, който проследихме. Дотогава оставаме длъжници на 50 годишния юбилей от откритието при Мулдава. Това би било най-забележителното, оригинално и с трайна проекция честване в местните музеи, културни институции и обяественост. Дори този лаконичен обзор ни убеди, че между обществените пространства за достъп до духовна култура и забележителната еволюция, която преживяват през хилядолетията митът, артефакта, легендата, приказката, историята, историята в литературата и изкуствата, едва ли музеят е единствен дом. Дългото пътуване на Елена от Мулдава през хилядолетията и всемира протича още в библиотеки, театри, кинозали..., за да стигне днес до вездесъщите електронни реконструкции с глобално покритие, каквито са мултимедийните жанрове върлуващи в интернет и мобилните комуникации.

Ето че в рамката на това проучване стигнахме до Новото време и високите му изисквания към културните работници/

### Виртуалното събуждане на Елена

Смисълът на виртуалната реалност, която отглеждахме в последните десетилетия е да ОСВОБОДИ въображението ни от всички ограничения налагани от досегашните форми за публикуване. Тук предложението е въображението да заема своята ръководна роля, за да ни подсказва начини за съхранение на досегашните постижение и развитието им в електронна среда.

Днешното ни раздвоено реално-виртуално съзнание изживява все още криза на гледната точка. Подложени на естествени процеси на конвергенция, ред доскорозни маркери губят актуалността си и практически излизат от употреба. А нови, непознати гледни точки, доставяни от дигитализацията и Виртуалното, търсят своето място в едно общо (о)съзнаване. Как да съберем логоса с митоса в една Обща гледна точка? Запазване и/или преодоляване на автономията им? Това е въпрос, чието решение е в директен способ за тяхното смесване. Така се зароди идеята за World Heritage Maker (WHM), където мигновената съпоставимост получи свое технологично обезпечение. Досегашният праг между реално и виртуално е премахнат и към всяко реално изображение – печатен маркер, картина, артефакт, културен паметник или красив ландшафт..., можем да добавим предварително подготвена виртуална реплика. За нейната изработка разполагаме с богата виртуална палитра, в която досегашните медии – кино, картини, текст, илюстрации... са само скромни ученици. Мултимедийната интерактивност днес в безплатно, сиреч виртуално преображение, е триумф на техниките за създаване на смесено съдържание. Пълно атракване носят тримерните изображения и анимации. При изпълнение, те се смесват с реалния предмет и „плуват“ над него подобно на негова аура – палитрата на днешното културно наследство за „виртуални хора“. С нея можем да визуализираме в реално време различни негови характеристики – произход, история, съждения относно съдържанието му, участие във физически процеси и явления, сиреч да свържем логоса с митоса и използвайки за логос артефакта да създадем КУЛТУРНО НАСЛЕДСТВО ЗА „ВИРТУАЛНИТЕ ХОРА“.

Получили сме щастлив подарък, с който да опишем контекстно значение, при това минавайки през чувствената зона на възприятията ни, смесвайки in situ реално с виртуално, чрез мобилен личен информационен асистент (смартфон/таблет).

Но реализацията поставя специалистите на изпитание. И ни чака въпросът: Имаме ли какво да добавим към реалността, която ВЕЧЕ сме аранжирали? В Киев например, в Музея на книгата и книгопечатането, опитът ми да предложи приложение за пълно виртуално доразглеждане на наше евангелие, изложено зад витрина, с листната първа страница, се провали, защото се оказа, че това е... единствената налична страница от него, а останалото е само камуфлаж?!

### ПРЕДСТАВЯНЕ

**World Heritage Maker** е програма за визуализация на мобилни приложения, използващи технология с разширена реалност. Тя е разработена, за да се използва за представяне на високотехнологични научни визуализации, анимации и мултимедия за музеи, галерии, печатни материали, културни паметници на открито, исторически места, естествен пейзаж, индустриален дизайн, продуктов дизайн, архитектура и др.

WHM създава база данни, описваща корелациите между изображенията и техните виртуални реплики. Интерфейсът на програмата позволява автоматично стартиране (след разпознаване на изображението) или с бутон за възпроизвеждане/стоп; прозрачен фон (чрез алфа канал, син или зелен), настройка на ъгъла, под който видеоклипът ще „седне“ върху изображението, в зависимост от това дали то е печатно издание – хоризонтално припокриване или под избирам ъгъл за външни обекти, особено важно при вертикално монтирани панели, плакати и др. Ако се добавя 3D изображение или анимация с прозрачен фон, изборът на ъглово позициониране добавя много интересен ефект. Нова опция позволява създаването на приложение Interactive AR с режим Multiscreen.

### РЕЗУЛТАТИ

#### \* Работа в музейна среда

Във връзка с описания пример подготвихме мобилна апликация с разширена реалност от 20 табла, част от които представям тук. Напишете в Google play – <muldava> и инсталирайте мобилното приложение. То ще остави на дисплея иконка с това име. Отворете приложението и ще видите неговия начален екран – показан тук като първа картинка. Под нея пише „старт“, активирайте го и ще разгледате виртуалните коментари на показаните илюстрации щом насочите камерата към която и да е от тях. Въпросните артефакти са аугментирани и на живо в експозицията на музея.





ЛЕГЕНДАТА засега беше единствения жанр, който стопляше артефактите от Мулдава, в опит да ги превърне в световно културно наследство, каквото те са. Уви, засега „Мулдавският елен“ и артефактите, с които митът е оживявал в ежегоден пролетен обряд за плодородие, радват само околните специалисти - музейни работници и праисторици. Широкото разпространение и трансформациите на мита, който ги е захранвал през хилядолетията направиха така, че днес да знаем за еленчето Рудолф, но не и за „Долът на 40-те извора“, където се е родила Приказката.

\*\*\*



Паспортизирането и каталогизирането отваря и развива музейното дело. Вижте каталога „Възникването на Пловдив“ (google play - plovdiv), в който илюстрации бяха аугментирани с важни сведения за възникването на актуалната Европейска културна столица,

### \* Виртуална реконструкция

#### <Google Play: Ancient theatre of Plovdiv>

Проектът е двуезична брошура със същото име. След като насочите камерата на мобилното устройство към някоя неговите илюстрации ще се стартират видеоклипове визуализиращи цялостната виртуална 3D реконструкция на театъра. Проектът работи също и in situ в самия театър. <https://www.youtube.com/watch?v=FqMTseSRvnQ&t=6s>



### \* Отваряне на научните изследвания към днешната публика

Наслагването на визуален видеопоказ в научна публикация. Пример: „Праисторически буквар“, който инсталирате отново от Google Play с името prabukvar (.apk)

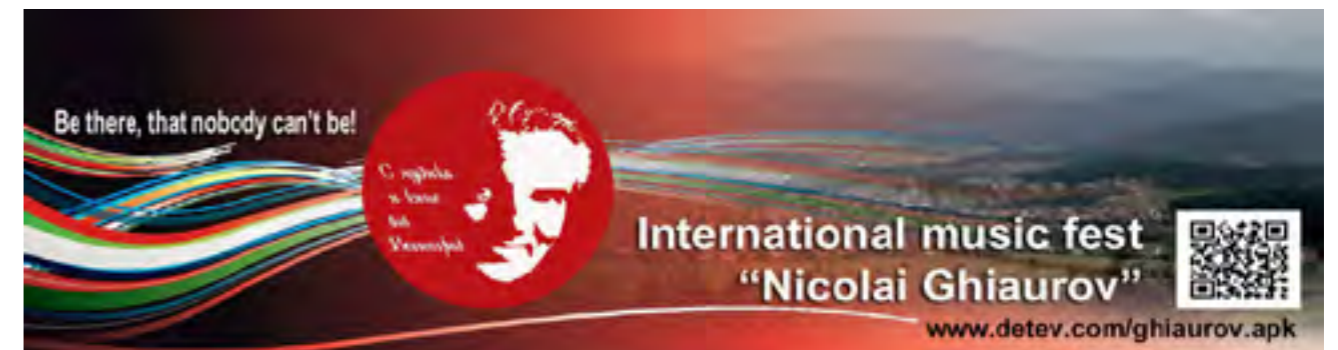


### \* Разширената реалност, нов жанр в изкуството?

Инсталация:

Google Play: arslonga  
и ghiaurov;

Определени жанрове в изкуството (музика и балет, театър, опера...), предмет на изкуствоведски изследвания, страдат от досегашното си представяне пред публиката в „печатен вид“. Няма как текст и дори картинки (ноти), да се превърнат в реални музикални примери, балетът, театърът и операта също получават частично представяне в строго лимитиран вид.



Google play – ghiaurov и ще получите именития ни бас Николай Гяуров

„Arslonga“ (инсталиране през Google store) представя творческата съдба на художника Моделиани. Сцените от неговия реален творчески път заемат лявата колона, докато десната ни показва какво се случва с творчеството му 100 години по-късно, в наши дни. Ражда се нов жанр в „Augmented reality“ – разделената разширена реалност, която би покрила творчески неизброими сцени, сценарии и сюжети от античния свят.



## Заклучение

Една от основните задачи на музеите, галериите и публичните културни институции е печелене на нови публики, което очевидно включва и „виртуални хора“ (публика със стремително нарастващ дял), които по една или друга причина са далеч от наследствената им среда. Смесването на двата вида реалности отваря широко врати за преодоляването на разрыва между ЛОГОС и МИТОС, в чийто капан ни постави дигиталното мастило и новата медия. Установяването и следването на новата парадигма, в която е поставено човечеството е от изключително значение за възстановяването и съхранението на българската културна памет, в контекста на нейното влияние и присъствие в културната памет на света. Затова си позволихме този обзор, да се провиди пренасянето на прочутото богатство на нашия фолклор и културна памет на езика на съвременните средства. Тук пример е и най-новия ни проект – „Приказките оживяват“, който вече стартира благодарение на стенописи с детски приказки на художника Коста Фореv в Градската библиотека на Асеновград. Още първата ни работа върху народната приказка „Тримата братя и златната ябълка“ - един орфически сюжет, провокира анализа на В. Вачкова включен в този текст. По стечение на обстоятелствата именно стаята с приказките провокира и новият ни проект „ОТ ТУК ЗАПОЧВА ПРИКАЗКАТА“, чието първо издание - примерът Мулдава представихме. Ако останем за момент в оригиналната статия на откривателя П. Детев, чиято 50 годишнина честваме сега ще кажем, че в „онова време“ митът за елена е изцяло свързан с надеждите за плодородие, най-важният тогава елемент за съществуване в раннеолитните общества. Авторът посочва, че по същото време на други места се появява още и бика като символ на плодородие, но както можем да преценим днес, еленът е оцелял до наши дни, в своите вълшебни качества, като символ на надежди за успешен нов цикъл на обновление свързан с възкръсването на природата.

Ще завършим с констатацията относно текущото състояние на дигитализацията на българското културно наследство. Всички музеи бележат очевиден напредък и вече разполагат с видеоматериали, които презентират дейностите им. Печатни материали за същото отдавна са налични, както в експозиции, така и в музейните щандове. Ние предлагаме тези два типа източници да се съчетаят щастливо с помощта на World Heritage Maker. Колеги, очакваме ви!

### Библиография

- World Heritage Maker – artware [https://en.wikipedia.org/wiki/World\\_Heritage\\_Maker](https://en.wikipedia.org/wiki/World_Heritage_Maker)  
Dr. Emanuel Paparella - Vico's Poetic Philosophy within Europe's Cultural Identity 1/2 by 2007-06-15  
Detev J. – History of Bulgarian writing systems – <https://uni-sofia.academia.edu/JordanDetev> Detev J. – The occurrence of Plovdiv - <https://uni-sofia.academia.edu/JordanDetev>  
Detev J. – Prehistory primer - <https://uni-sofia.academia.edu/JordanDetev>  
Detev J, - At the Dawn of European civilization - <https://uni-sofia.academia.edu/JordanDetev>  
Detev J. – Philosophy of Imagination – prolegomens of Augmented reality - <https://uni-sofia.academia.edu/JordanDetev>  
Detev J/ - Use Augmented Reality for Cultural heritage objects - <https://uni-sofia.academia.edu/JordanDetev>  
Institute for virtual culture - [https://en.wikipedia.org/wiki/World\\_Heritage\\_Maker](https://en.wikipedia.org/wiki/World_Heritage_Maker)  
Detev J. - Augmented reality in Archaeology - <https://uni-sofia.academia.edu/JordanDetev>
- Cecilia Minden, Kate Roth, Explorer Junior Library: Language Arts Explorer Junior. How to Write a Fairy Tale. Cherry Lake Publishing 2012
- Claude Lévi-Strauss, La Structure de Mythes, Paris, 1957
- Dictionnaire des mythes littéraires. Sous du Professeur Pierre Brunel. Editions du Rocher, Paris, 1988
- Ernest Renan, Qu'est-ce qu'une nation ?, Conférence en Sorbonne, le 11 mars 1882
- Hayden V. White, The Content of the Form Narrative Discourse and Historical Representation, The Johns Hopkins University Press, 1987
- Lucien Scubla, Lire Lévi-Strauss : le déploiement d'une intuition, Paris, O. Jacob, 1998.
- Nikiforov A.I. Skazka, ejo bitovanie I nositeli, Moskwa, 1930
- Ruth B. Bottigheimer, Palgrave Historical Studies in Witchcraft and Magic, Magic Tales and Fairy Tale

Magic: From Ancient Egypt to the Italian Renaissance, Palgrave Macmillan, 2014

Thompson S. Myth and Folk-Tale - Journal of American Folklore, 1955. Vol. 68. № 270.

Udin. U.I. Durak, chut, vor I chert (Istoricheskie korni bitovoj skazki). Moskwa: Labirint, 2006

Vesselina Vachkova. Belite poleta w bylgarskata kulturna pamet. Sofia, 2011

Veronica L Schanoes Fairy Tales, Myth, and Psychoanalytic Theory: Feminism and Retelling the Tale [New edition]. Ashgate Pub Co, 2014

Vladimir Prop, Morfologia skazki, Leningrad, Academia, 1928.

Vladimir Prop, Istoricheskie korni volchebnj skazki, Leningrad, 1946.

Vladimir Prop., Skazka. Epos. Pesnja. Moskwa: Labirint, 2001

Dimitar Marinov – Narodna vyara i religioznii narodni obichai, Sb. N. U. kn. XXVIII, 1914, 80

Petar Detev – Praistorichesko seliishte pri selo Muldava, GNAMP, tom VI

Rudolf Kutzli, Po sledite na bogomilite. Izkustwo, istoriq, simwoli. Bulg. Transl

- Virtual people - People who are far from their roots.