

**Цифровая выставка рисунков Жени Шавровой:
особенности виртуального пространства.**

Толкачев Т. С (ИТМО), Кузнецова В. К. (ИТМО)

Научный руководитель - Щеглова И.П. (ИТМО)

Введение. Годы Великой Отечественной войны и блокадного Ленинграда являются невероятно трагичным периодом истории нашей страны. Уже в годы войны и блокады одной из форм проживания трагедии стали дневники [2], а дети показывали свои переживания также и с помощью рисунков [1]. Было создано множество трудов, изучающих тему блокады: от научных работ до фильмов и литературных произведений. Тем не менее, возможность восприятия информации человеком меняется вместе с каждым новым поколением. Современные юноши и девушки привыкли к динамическому взаимодействию с объектом изучения, где источник представлен не как статический текст или изображение, а как интерактивный интерфейс, позволяющий лучше осознать и понять передаваемый контекст. Таким образом, целью проекта является создание интерактивного приложения, которое можно было бы установить на стенд в музее и которое позволит посетителю узнать о рисунках, созданных детьми блокады, прочитать и прослушать выписки из их дневников и ознакомиться с общей картиной блокадного Ленинграда. Так как в эпоху технологий только IT-решение способно сохранить цифровое наследие в больших масштабах, чтобы как можно больше взрослых и детей помнили, каким трудом наши предки отстояли великий Ленинград, это обуславливает актуальность проекта.

Большинство виртуальных выставок, посвященных Великой Отечественной войне, берут за основу общую историю и лишь основные ключевые события. Наш проект нацелен на показ трагедии целого народа через историю детства и погружение зрителя в контекст с помощью показа выставки будто бы глазами ребенка. Это позволяет пользователям прочувствовать весь спектр эмоций, который приходилось переживать маленьким жителям блокадного Ленинграда.

Основная часть. В рамках проекта следует создать интерактивное приложение, позволяющее узнать пользователю о блокаде Ленинграда 1941-1944 гг. через рисунки детей того времени и записи дневников Жени Шавровой, пережившей этот период. Для того, чтобы приложение точно можно было запустить на большинстве устройств, было принято решение использовать фреймворк для создания видеоигр “Godot” [3]. Он обладает открытым исходным кодом и активной поддержкой собственного сообщества, что гарантирует его стабильность. Также данный фреймворк довольно легковесен и прост в изучении благодаря его интуитивному интерфейсу и языку программирования подобному Python [4], с которого начинают работу большинство программистов. Виртуальное пространство, согласно специально разработанной концепции выставки, показывает стол Жени Шавровой, на котором располагаются различные объекты: от ее фотографии до альбома рисунков детей времен блокады города и вырезок из газет с исторической справкой. Зритель будто бы находится на месте самой Жени. Посетитель может нажать на каждый объект. Так на главном экране появляются рисунки блокадного времени в большом формате с возможностью рассмотреть каждую деталь, погрузиться в настроение работы и прочувствовать эмоции ребенка, выдержки из дневника Жени Шавровой, ее собственные рисунки и общая информация о Великой Отечественной войне и периоде блокады Ленинграда. Посетитель сам решает какую часть выставки он изучит вначале, это позволит более вдумчиво и детально рассмотреть составленную экспозицию. Также на выставке можно не только прочитать фрагменты из дневника Жени, но и прослушать их, таким образом стало возможным объединить визуальную составляющую с аудио частью выставки. В дальнейшем это решение может стать

основой для перевода всей выставки в аудио формат (озвучивание описания рисунков и самого виртуального пространства) для людей с особенностями зрения.

Выводы. В ходе работы были изучены детские рисунки времен блокады Ленинграда, личный дневник девочки-блокадницы Жени Шавровой [6], а также способы и инструменты работы в Godot. Данный проект направлен на создание цифровой технологии, позволяющей представить работы детей блокады в более доступном и интерактивном виде. Таким образом, создание цифровой выставки – это эффективный способ культурного и исторического обогащения современных людей.

Данный проект имеет теоретическую и практическую ценность. Созданная нами выставка может быть показана на научных мероприятиях, посвященных победе в Великой Отечественной войне, а также будет представлена в музее Аничкова дворца на их сайте и на де-панелях в самом музейном пространстве, с которой сможет ознакомиться каждый желающий.

Список использованной литературы и источников:

1. Дети и война. Проект “Ленинград. Победа” [Электронный ресурс] – URL: <http://leningradpobeda.ru/blog/deti-i-voyna> (Дата обращения: 17.02. 2025)
2. Дневники учителей и учеников, переживших первую зиму блокадного Ленинграда [Электронный ресурс] – URL: <https://rodina-history.ru/2019/01/27/rodna-dnevniki-blokadnogo-leningrada.html> (Дата обращения: 17.02.2025)
3. Документация Godot Engine 4.4 на русском языке [Электронный ресурс] – URL: <https://docs.godotengine.org/ru/4.x/index.html> (Дата обращения: 17.02.2025)
4. Python 3.13.2. Документация [Электронный ресурс] – URL: <https://docs.python.org/3/> (Дата обращения: 17.02.2025)
5. История России : учебник для вузов : в 2 частях / Под ред. Ю. А. Петрова. – 586 с.
6. Шаврова Е. Дневник. Собрание Аничкова музея.