



Комунальний заклад  
«Центр охорони та досліджень пам'яток археології»  
Полтавської обласної ради

## Інноваційний проєкт



Наші  
діджитал-продукти:

**VR** — інтерактивний квест  
шаманським похованням  
у віртуальній реальності



Реконструкція ймовірного  
вигляду шаманки та знахідок  
з комплексу в технології **AR**,  
з можливістю побачити  
їх через смартфон.



**WEBGL**-мандрівка поховальною  
спорудою. Через браузер чи телефон  
можна віртуально побродити похованням,  
ніби в комп'ютерній грі, відкрити  
текстові описи до артефактів,  
світлини, послухати  
аудіо.



**3D**-реконструкції поховань катакомбних спільнот,  
виявлених у кургані: самої шаманки,  
її одноплемінників "воїна" та "художниця"  
та "велетня", представника інгульських  
катакомбників, а також — предметів,  
що були знайдені з ними.

# ВіРтуальність забутих предків:

імерсивний світ шаманського поховання  
бронзової доби



За підтримки:  
УКРАЇНСЬКИЙ  
КУЛЬТУРНИЙ  
ФОНД



## Від команди проєкту

### #ViRтуальність\_забутих\_предків:

На нашій українській землі зароджувалася індоєвропейська спільнота, торували свій шлях численні племена індоаріїв та індоіранських народностей. Ми маємо минуле, в яке можна і потрібно занурюватись.

Але чи ми хочемо? Слова «культурна спадщина», які мали б нас інтригувати невичерпним креативом, у багатьох викликають асоціацію про запилені кабінети та нудні конспекти.

Археологічна спадщина України нині незаслужено стоїть у тіні, хоча має значний потенціал збагатити сучасну та майбутню культури. Якщо глянути на більшість доступних для загалу матеріалів, ви можете подумати, що археологія — «німа наука», яку складають лише уламки горщиків, кісток та інших малозрозумілих предметів. Тож нині важливо переосмислити історико-культурну спадщину, й зокрема археологічну, щоб надати минувшині сучасну форму, легку для розуміння новими поколіннями.

Тому наше завдання — зробити все можливе, аби стародавні речі та комплекси заговорили з вами зрозумілою мовою. Сьогодні наша історія про одну доленосну експедицію полтавських археологів, її важливі для науки знахідки, та наші спроби «оживити» їх у вашій уяві за допомогою технологій сучасності.

## Команда проєкту

Координаторка: **Оксана Шерстюк**  
Керівник науково-публіцистичного напрямку: **В'ячеслав Шерстюк**  
Науковий консультант з антропології: **Андрій Артем'єв**  
Науковий консультант з археології: **Роман Литвиненко**  
Консультант з напрямку XR: **Олег Голота**  
Дизайнерка, менеджерка  
з візуально-наукового напрямку: **Юлія Деркач**  
Художниця-графік: **Тетяна Менчинська**  
Комунікаційні менеджерки: **Світлана Варвянська, Анна Єгорова**  
Фінансова менеджерка: **Наталія Сенік**  
Спеціаліст із тендерних закупівель, юрист: **Едуард Яковенко**  
Адміністративна менеджерка: **Владислава Дикань**

## Партнери проєкту:

Департамент  
культури і туризму  
Полтавської обласної  
військової адміністрації

**УКРАЇНСЬКИЙ  
КУЛЬТУРНИЙ  
ФОНД**

## Розробники діджитал-продуктів:

Компанія ADVIN -  
доповнена та віртуальна  
реальність

**ADVIN**  
м.Дніпро

Творча майстерня  
«Архітектон» –  
3D моделювання

**АРХІТЕКТОН**  
творча майстерня  
м.Київ

ТОВ «СІМПЛІФАЙ»

**Simplify.**  
м.Львів

# Історія однієї експедиції

У березні 2007 року Полтавська археологічна експедиція під керівництвом В'ячеслава Шерстюка вирушила в Гребінку, щоб дослідити рештки майже повністю знищеного стародавнього кургану.

Науковці виявили 6 поховань. Завдяки своїй значній глибині вони збереглися від руйнувань. Три з них належали родовому могильнику донецької катакомбної культури, ще три — трохи пізнішим у часі представникам інгульської катакомбної спільноти (2 половина III тис. до н.е.).

Найцікавішими були перші три поховання, ймовірно, одноплемінників.

Це захоронення чоловіка-«воїна», літньої людини («бабці-художниці») та найбільш цікаве й загадливе — шаманський комплекс з численними атрибутами служниці культури, що й став основним об'єктом наших реконструкцій.



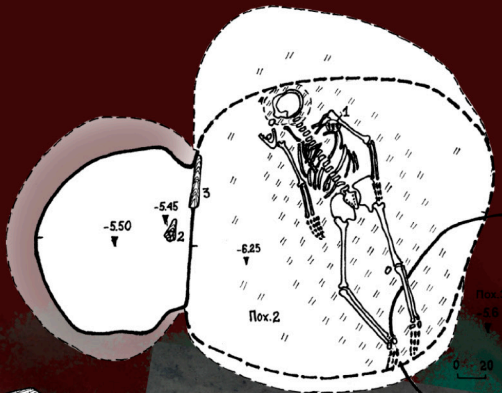
## Поховання «Воїна»

Донецька катакомбна культура  
(III–II тис. до н.е.)

м. Гребінка



Зріст:  
168–172 см  
Вік: 30–35 р.



### Предмети:

- дерев'яний предмет
- три наконечники стріл



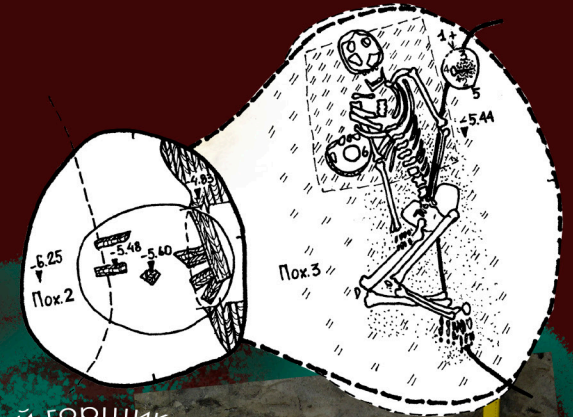
## Поховання «Художниці»

Донецька катакомбна культура  
(III–II тис. до н.е.)

м. Гребінка



Зріст:  
170–174 см  
Вік: 60–65 р.



### Предмети:

- кістяна проколка/писало
- кремені
- берестяна коробочка
- глиняний горщик
- вохра



# Поховання «Велетня»

Інгульська катакомбна культура  
(III–II тис. до н.е.)

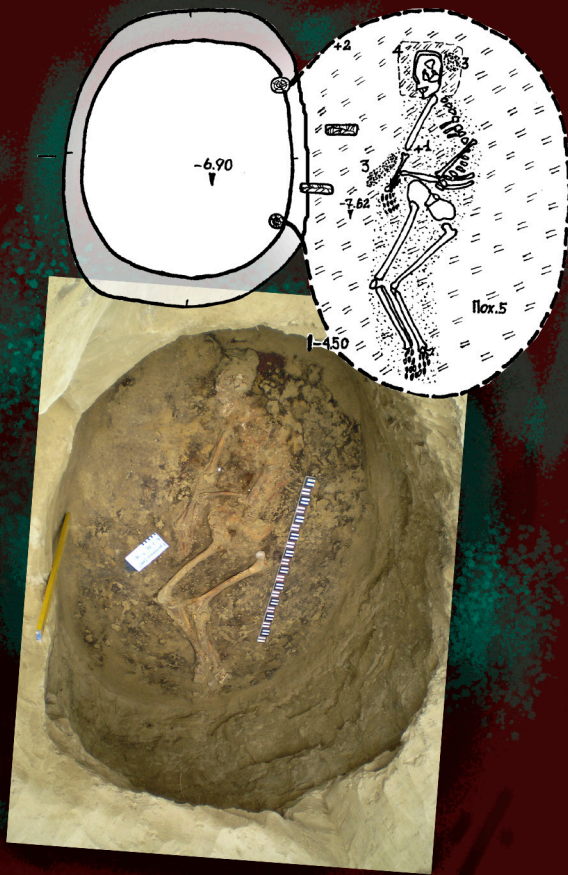
м. Гребінка



Зріст:  
185-190 см  
Вік: 35-40 р.

## Предмети:

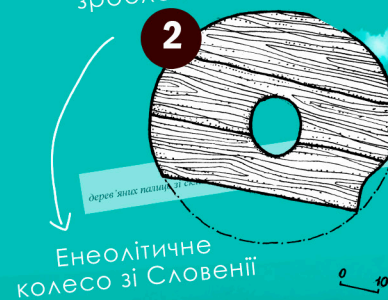
- два камінці



## Як ми відтворювали не збережені предмети (знахідки з поховання шаманки)

Кресленки, які були зроблені під час досліджень

Фото з розкопок



# Як ми відтворювали не збережені предмети

(знахідки з поховання шаманки)

1 Фото з розкопок

2 Кресленки, які були зроблені під час досліджень

3 Окремий малюнок із реконструкцією зовнішнього вигляду бубна

4 - поховання 4, рештки бубна (а) та рештки палиці (б) з реконструкцією

Гребінка-2007 К. 1 П. 4 Я.

Умовні позначення: 1 - дерево, 2 - органічна маса, 3 - шкіра.

## Бубон

3D реконструкція

# Як ми відтворювали не збережені предмети

(знахідки з поховання шаманки)

1 Фото з розкопок та збережені зразки матеріалу

2 Кресленки, які були зроблені під час досліджень

3 Окремий малюнок із реконструкцією зовнішнього вигляду "блюда"

4 Етап моделювання форми

## Остеоцерамчине блюдо (каолінове)

3D реконструкція

## Археологія + технології

Віртуальна реконструкція  
шаманського поховання  
доби бронзи

### VR, віртуальна реальність

**Де подивитися:** офлайн, у нашому Центрі

**Призначення:** інтерактивні екскурсії для учнів,  
студентів, вчителів та всіх зацікавлених громадян

Вдягнувши VR-окуляри, ви зможете «політати»  
та оглянути панораму місця поховання біля кургану.

Далі ви опинитесь у поховальній камері  
катакомбної доби. Озираючись навсібіч,  
зможете доторкнутися до предметів  
з комплексу і дізнатися більше  
про них.



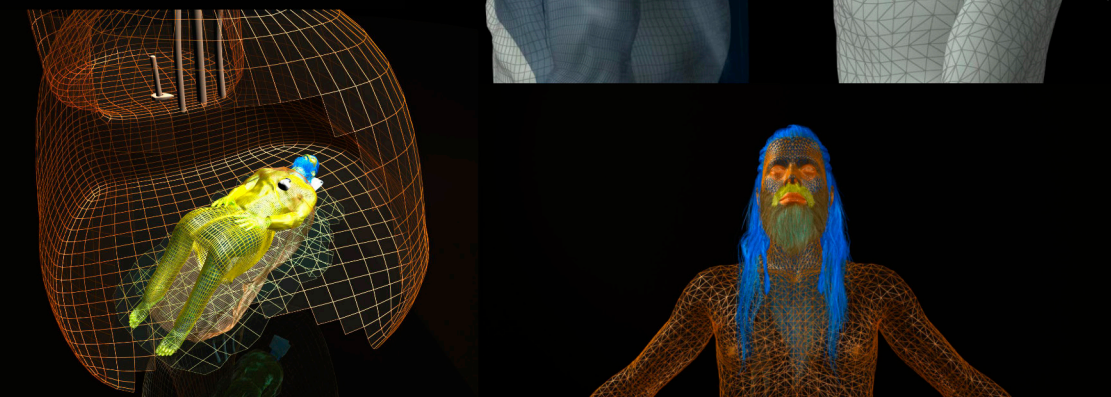
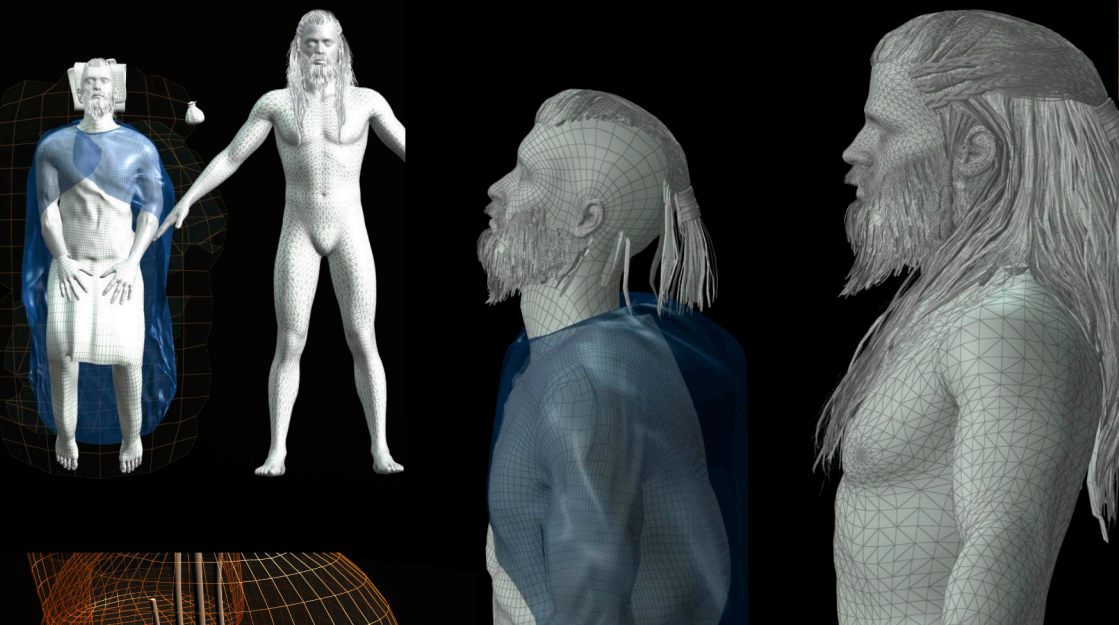
Археологи підготували  
цілий квест,  
який вестиме вас  
до розгадки таємниць  
Індоарійської шаманки  
через її прадавні  
артефакти.



# Як відбувалася реконструкція поховань «Воїна» та «Велетня»



# 3D-реконструкції поховань «Воїна» та «Велетня»





# WebGL, тривимірна графіка у веббраузері

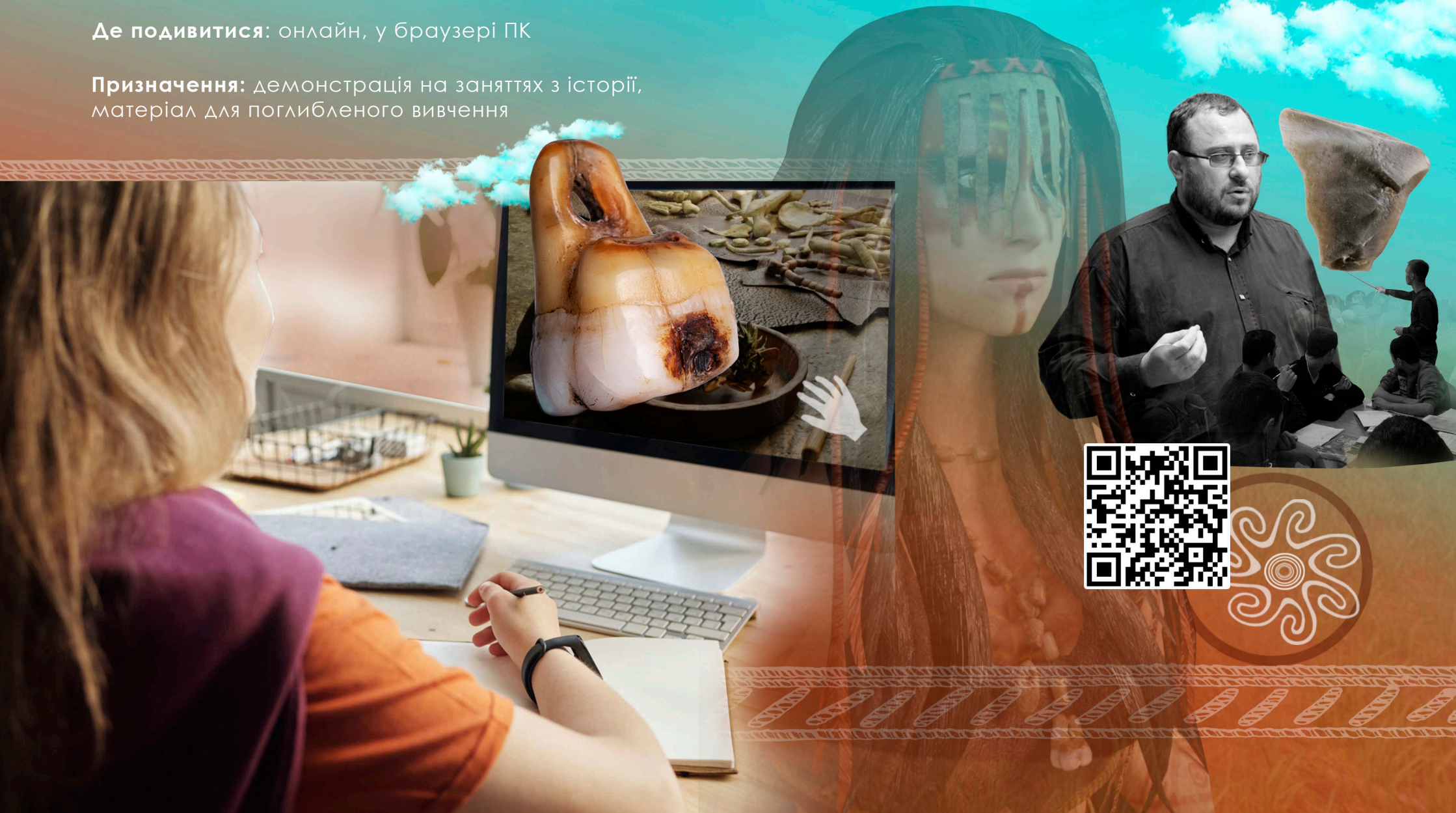
Віртуальна екскурсія поховальною камерою шаманки катакомбної культури

**Де подивитися:** онлайн, у браузері ПК

**Призначення:** демонстрація на заняттях з історії, матеріал для поглибленого вивчення

Це ніби рівень комп'ютерної гри від першої особи.

Взаємодійте з об'єктами, рухайтесь за допомогою клавіш чи стрілок, і оглядайте все навкруги, змінюючи кут і напрямок погляду пересуванням мишкою.



3D-реконструкція  
поховання «Художниці»



# AR, доповнена реальність

Реконструкція уявного зовнішнього вигляду шаманки та предметів, що супроводжували її

**Де подивитися:** браузер, мобільний гаджет

**Призначення:** поглиблене самостійне вивчення історії, демонстрація на заняттях з історії, публічних лекціях тощо

У своїй кімнаті через екран смартфона ви побачите як ймовірно виглядала шаманка бронзової доби, а також предмети з її поховання, такими, якими вони були 4 тисячі років тому.

**Для цього треба лише перейти за QR-кодом без встановлення жодних застосунків.**

Наближайте предмети, щоби розглянути деталі. Якщо сильно попросите, вона навіть танцюватиме для вас із бубном.



3D-реконструкція  
поховання Шаманки



# 3D-реконструкції поховань катакомбників із Гребінківського кургану

Де подивитися: онлайн, на сайті Центру

Призначення: поглиблене самостійне вивчення історії, демонстрація на заняттях з історії, публічних лекціях тощо

Ми підготували також реконструкції більшості катакомбних поховань, виявлених у Гребінківському кургані. Це уявний вигляд шаманки і її захоронення, двох її родичів-одноплемінників (представників донецької катакомбної культури, яких ми умовно назвали «воїн» і «художниця»), та «велета» (належав до інгульської катакомбної спільноти). Об'ємні моделі набагато цікавіше розглядати, ніж плоскі ілюстрації.



На сайті вони приєднуються до двох 3D-моделей поховань, розроблених нами раніше.



3D-реконструкції поховань, створені у 2020 році.



# Віртуальні мандрівки пам'ятками археології та історії Полтавщини, 2020

Якщо «Віртуальність забутих предків» вам зайшла, то запрошуємо познайомитися з нашим попереднім проектом, створеним у 2020 році за підтримки Українського культурного фонду та Zagoriy Foundation.

«Віртуальні мандрівки пам'ятками археології та історії Полтавщини» — це:

- унікальна онлайн-платформа з інтерактивною мапою визначних археологічних та історичних пам'яток;
- електронні наукові й охоронні дос'є на **260** пам'яток і об'єктів історико-культурної спадщини;
- **36** сферичних панорам городищ, **10** 3D візуалізацій городищ, **2** 3D реконструкції стародавніх поховань;
- **7** авторських туристичних маршрутів пам'ятками (реальні та віртуальні).

В 2020 році проект потрапив у короткий список фіналістів річної премії проектів УКФ і здобув спеціальну відзнаку Zagoriy Foundation у номінації «Кращий цифровий продукт».



За підтримки:

УКРАЇНСЬКИЙ  
КУЛЬТУРНИЙ  
ФОНД

Z  
zagoriy  
foundation



[www.map.codpa.org.ua](http://www.map.codpa.org.ua)