

**Семиотика, визуализация и виртуализация**  
**Semiotics, Visualization and Virtualization**

**(Мета)медите като метод за реконструиране  
и запазване на културно-историческото наследство.**  
**Виртуализацията на туризма**

DOI 10.55206/NLIH7516

**Божидар Атанасов**

Университет за национално и световно стопанство

Имейл: bozhidar.atanasov@unwe.bg

**Абстракт:** Съвременните технологии и метамедите променят начините за съхранение и представяне на културно-историческото наследство. Тематиката предполага интердисциплинарен подход, ето защо методиката включва различни методи. Направен е сравнителен анализ на музеи от различни държави. Използван е методът на включено наблюдение на проучения обект в Пловдив, реализирано от автора, направил подбор на визуалните елементи, скрийншотовете и аргументи, доказващи постиженията във виртуализацията, виртуалната реалност и добавената реалност. Анализирани са дигиталните инструменти, дигиталните гидове, аудиогидовете и видеоматериали в контекста на дигитализацията и виртуализацията на базиликата в Пловдив. Чрез виртуализацията на туризма и приложението на иновации като виртуална реалност (VR), добавена реалност (AR) и дигитализация, се създават нови форми на интерактивни и образователни преживявания. Технологии като 3D моделиране, интерактивни карти и QR кодове предоставят достъп до културни обекти, които са уязвими или недостъпни. Виртуализацията на туристическия сектор в Пловдив и дигитализацията на Голямата базилика демонстрират успешното приложение на новите медии в запазването на културното наследство. Тези иновации улесняват достъпа до историческа информация, популяризират културното богатство и създават условия за неговото съхранение за бъдещите поколения.

**Ключови думи:** метамедии, виртуализация на туризма, виртуална реалност, добавена реалност, дигитализация, интерактивни технологии, Пловдив, Голямата базилика, ремедиация.

# (Meta)Media as a Method for Reconstructing and Preserving Cultural and Historical Heritage. The Virtualization of Tourism

**Bozhidar Atanasov**

University of National and World Economy

E-mail: bozhidar.atanasov@unwe.bg

**Abstract:** Modern technologies and metamedia are transforming the ways in which cultural and historical heritage is preserved and presented. The subject matter implies an interdisciplinary approach, so the methodology includes different methods. A comparative analysis of museums from different countries is made. The method of participant observation of the studied object in Plovdiv, realized by the author, was used, selecting visual elements, screenshots, and arguments proving the achievements in virtualization, virtual reality, and augmented reality. Digital tools, digital guides, audio guides, and videos are analyzed in the context of the digitalization and virtualization of the Basilica of Plovdiv. Through tourism virtualization and the application of innovations such as virtual reality (VR), augmented reality (AR), and digitization, new forms of interactive and educational experiences are being created. Technologies like 3D modeling, interactive maps, and QR codes provide access to cultural objects that are vulnerable or otherwise inaccessible. The virtualization of the tourism sector in Plovdiv and the digitization of the Great Basilica showcase the successful application of new media in the preservation of cultural heritage. These innovations facilitate access to historical information, promote cultural wealth, and create conditions for its preservation for future generations.

**Keywords:** Metamedia, tourism virtualization, virtual reality, augmented reality, digitization, interactive technologies, Plovdiv, Great Basilica, remediation.

## Увод

Съвременните технологии и медии революционизират начините, по които взаимодействаме с нашето културно-историческо наследство. Виртуализацията на туризма и използването на метамедии предлагат нови възможности за запазване, реконструиране и представяне на културни обекти, които иначе биха били недостъпни или уязвими при засилен интерес от страна на туристи. В този текст ще разгледаме ролята на метамедиите в тези процеси, като се опираме на теоретични основи и практически примери. Направен е обзор и критичен прочит на трудовете на Джей Дейвид Болтър и Ричард Грузин, Лев Манович, Джанет Мъри и Хенри Дженкинс, за да изследваме как новите медии трансформират нашето разбиране и опит с културното наследство. Анализирани са и един от примерите за успешна вир-

туализация на туризма в Пловдив – дигитализацията на Голямата базилика, част от Археологическия резерват „Старинен Пловдив“.

### **Ремедиация и новите медии**

В своето изследване „Ремедиация: Разбиране на новите медии“ Болтър и Грузин представят концепцията за ремедиацията, която дава представа за това как новите медии постоянно трансформират и обновяват старите форми на медии. Те твърдят, че новите технологии не заместват напълно старите, а ги адаптират и променят, за да съответстват на съвременните нужди и очаквания. [1] Тази теория е особено важна за културното наследство, където дигиталните технологии могат да запазят и представят исторически обекти по нов и иновативен начин.

Например дигиталните репродукции на исторически артефакти позволяват на изследователи и посетители да изучават тези обекти в детайли, което би било невъзможно при физическо изследване. Това включва използването на 3D сканиране и моделиране, което предоставя възможност за виртуално разглеждане на артефактите от различни ъгли и при различни условия на осветление.

Авторитетният изследовател Лев Манович в *The Language of New Media* подчертава, че дигиталните технологии променят не само начина, по който възприемаме медиите, но и самата същност на културното производство. Той описва как дигиталните изображения и симулации позволяват на потребителите да взаимодействат с културните обекти по нови и значително по-динамични начини. [2] Това е от особено значение за виртуализацията на туризма, където посетителите могат да опознават историческите обекти чрез виртуални турове и интерактивни приложения. Тези технологии не само подобряват достъпа до културното наследство, но и създават по-интерактивни и образователни преживявания.

В друг свой труд *Software Takes Command* Лев Манович разглежда темата за това как софтуерните платформи променят културните практики. Той аргументира, че софтуерът играе централна роля в създаването, разпространението и консумирането на културни продукти. Това е от особено значение за виртуализацията на туризма, където софтуерните приложения могат да създадат интерактивни и образователни преживявания. [3] Софтуерните инструменти позволяват на културните институции да създават виртуални изложби и интерактивни платформи, които могат да бъдат достъпни от всяка точка на света. Това не само увеличава аудиторията на тези институции, но и предоставя нови начини за изследване и възприемане на културното наследство.

## **Принципи на интерактивния дизайн**

Джанет Мъри в *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice* разглежда принципите на интерактивния дизайн като културна практика. Тя подчертава, че интерактивните технологии могат да предоставят нови възможности за разказване на истории и създаване на културни преживявания, които са не само информативни, но и емоционално въздействащи. [4] Интерактивният дизайн позволява на потребителите да се потопят в историята и културата на дадено място по уникален начин. Това включва използването на интерактивни карти, мултимедийни презентации и виртуални реалности, които създават по-дълбоки и ангажиращи преживявания.

Сливането на старите и новите медии, при което се създават нови форми на културно изразяване, е обект на изследване от Хенри Дженкинс в неговата книга *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Той подчертава значението на участието на потребителите в създаването и разпространението на културни съдържания, което е от съществено значение за виртуализацията на туризма. [5] Тази конвергенция позволява на потребителите не само да консумират съдържание, но и да участват активно в неговото създаване и разпространение. Това включва създаването на потребителски генерирани съдържания, които могат да обогатят културните преживявания и да предоставят нови перспективи.

## **Приложение на метамедиите в запазването на културното наследство**

### **Виртуализацията на туризма**

Виртуализацията на туризма използва новите медии и технологии, за да създаде интерактивни и образователни преживявания за туристите. Тези технологии включват виртуална реалност (VR), добавена реалност (AR), 3D сканиране и моделиране, както и различни интерактивни платформи. VR и AR са две от най-впечатляващите технологии, използвани в туризма за реконструкция и представяне на културното наследство. VR позволява на потребителите да се потопят в напълно виртуална среда, където могат да изследват исторически обекти и сцени. AR, от друга страна, добавя виртуални елементи към реалния свят, предоставяйки допълнителна информация и интерактивни елементи. Например посетителите на исторически обекти могат да използват AR приложения на своите смартфони, за да видят как са изглеждали тези обекти в миналото или да получат информация за тяхната история и значимост. Това не само прави туризма по-интересен и ангажиращ, но и предоставя образователна стойност.

3D сканирането и моделирането предоставят възможност за създаване на точни дигитални репродукции на исторически обекти. Тези модели могат да бъдат използвани за виртуални турове, реставрационни проекти и

дори за създаване на физически реплики чрез 3D принтиране. Тази технология е особено полезна за обекти, които са в риск от разрушаване или загуба. Чрез създаването на дигитални копия, културните институции могат да запазят информацията за тези обекти и да ги представят на бъдещите поколения.

Виртуализацията на туристическото преживяване започна доста преди пандемията от COVID-19, с развитието на виртуални турове, добавена реалност (AR) и виртуална реалност (VR) през първото десетилетие на 20. век. Много музеи, културни обекти и туристически дестинации вече бяха започнали да експериментират с тези технологии, за да подобрят посещенията на място и да предоставят достъп на тези, които не могат да пътуват. Забележителен пример е стартирането на Google Arts & Culture през 2011 г. [6], което предложи виртуален достъп до широка гама от музеи и забележителности. Иконични дестинации като Лувъра и Ватикана също въведоха виртуални турове през този период, макар че те бяха разглеждани главно като допълнение към физическото пътуване, а не като пълни алтернативи.

Пандемията от COVID-19 обаче значително ускори прехода към виртуалния туризъм. Тъй като физическите пътувания бяха силно ограничени или невъзможни, виртуалните преживявания се превърнаха във важен начин хората да изследват нови места от дома си. Това доведе до нарастване на търсенето на VR и AR платформи, което накара много дестинации, музеи и туроператори да разширят или създадат нови цифрови предложения. Платформи като Airbnb започнаха да предлагат виртуални преживявания, докато атракции като зоологически градини и културни обекти въведоха или подобриха съдържание на живо и 360-градусови видеа. Пандемията насърчи по-големи иновации в областта на „потопящите технологии“, което доведе до по-сложни виртуални преживявания, които продължават да се развиват и след пандемията. [7]

### **Съвременните музеи**

#### **ZKM | Център за изкуство и медии (Карлсруе, Германия)**

ZKM в Карлсруе е водеща институция, която интегрира изкуството с технологиите и медиите, представяйки съвременни концепции в сферата на дигиталното изкуство. Подкрепяйки идеите на Лев Манович за софтуера като културен инструмент и тези на Джей Болтър за ремедиацията, ZKM създава пространство, където посетителите могат да преживеят изкуството чрез интерактивни и дигитални инсталации. Тази институция се съсредоточава върху изследването на влиянието на дигитализацията върху съвременната култура, което я прави перфектен пример за практическото приложение на идеите за медийната конвергенция на Хенри Дженкинс. ZKM представя разнообразни интерактивни експозиции, включително проекти

за виртуална и добавена реалност, които съчетават медийно и дигитално изкуство с изкуствен интелект. [8]

### **Музей на движещото се изображение (Ню Йорк, САЩ)**

Музеят на движещото се изображение в Ню Йорк е друга водеща институция, която изследва сливането на старите и новите медии в духа на концепциите на Дженкинс и Болтър. Музеят фокусира своите изложби върху развитието на киното, телевизията и видеоигрите чрез използването на дигитални технологии. Това създава платформа за взаимодействие с публиката по начини, които са съобразени с изследванията на Джанет Мъри за интерактивния дизайн като културна практика. Интерактивни инсталации и експозиции демонстрират еволюцията на медийните форми и как те се развиват и трансформират във времето. [9]

### **Barbican Centre (Лондон, Великобритания)**

Barbican Centre е известен със своите иновативни дигитални арт изложби, които често смесват дигитални и традиционни медии, съобразявайки се с теориите на Болтър и Манович за новите медии. Barbican използва интерактивни технологии и инсталации, които подчертават връзката между традиционните форми на изкуство и новите технологии. [10]

### **Tate Modern (Лондон, Великобритания)**

Tate Modern също играе важна роля в прилагането на новите медийни технологии в своите изложби. Чрез своята програма Tate Exchange и интерактивни инсталации, музеят съчетава изкуството с технологиите, което отразява концепциите на Лев Манович за софтуера като културен инструмент. Изложбите често използват дигитални инструменти, за да пресъздадат връзката между традиционното и дигиталното изкуство. Потапящи интерактивни преживявания, включително виртуални инсталации и арт-проекти, които използват добавена реалност и софтуерни технологии. [11]

### **Ars Electronica Center (Линц, Австрия)**

Ars Electronica Center е една от най-иновативните институции в света, известна с изследването на връзката между изкуството, науката и технологиите. Музеят съчетава новите медийни технологии с интерактивния дизайн, което прави изложбите му едновременно технологично напреднали и културно значими. Приложението на принципите на Болтър и Манович за ремедиацията и значимостта на софтуера е централно за философията на този център. Ars Electronica представя интерактивни експозиции с изкуствен интелект, роботи и дигитални артинсталации, които трансформират взаимодействието на публиката с изкуството. [12]

Интеграцията на новите медии, интерактивният дизайн и концепциите за медийната конвергенция в световните музеи не само разширява границите на съвременното изкуство, но и поставя основите за нови начини на представяне на културното наследство. Музеи като ZKM и Ars Electronica Center демонстрират как съвременните технологии могат да бъдат използ-

вани за създаване на уникални и интерактивни преживявания. Това подчертава значимостта на медийните технологии не само в изкуството, но и в културните институции, които все повече се ориентират към дигитализацията като средство за съхранение и представяне на исторически обекти.

Този процес на дигитализация не е ограничен само до музеите. Виртуализацията на културното наследство намира приложение и в туристическия сектор, като предоставя нови начини за взаимодействие с исторически обекти. Един от забележителните примери за това е виртуализацията на туризма в Пловдив и дигитализацията на Епископската базилика на Филипопол, която представлява уникално съчетание на технологии като виртуална и добавена реалност. Това осигурява на посетителите не само по-дълбоко разбиране на културното наследство, но и иновативен и ангажиращ начин за неговото изследване.

### **Виртуализацията на туризма в Пловдив**

Един от примерите за успешна виртуализация на туризма е реализиран в Пловдив, където главният екскурзовод на общинско предприятие „Старинен Пловдив“ Вангел Илиев играе ключова роля. Според Илиев екскурзоводът не е просто разказвач на истории, а артист, който създава преживявания за посетителите. [13] Илиев участва в менторска програма за ученици от Професионалната гимназия по туризъм „Проф. д-р Асен Златаров“, където младежите научават за тънкостите на екскурзоводската дейност и историята на Пловдив. [14] Менторската програма в Пловдив е пример за това как метамедиите могат да бъдат използвани за образователни цели. В рамките на тази програма учениците не само научават за историята на града, но и как да използват дигиталните технологии за създаване на интерактивни турове и презентации. Тази програма е високо оценена от участниците и допринася за запазването и популяризирането на културното наследство на Пловдив. [15]



Снимка 1. Епископската базилика на Филипопол

Пловдив е известен със своето богато културно-историческо наследство, което включва над 200 недвижими паметници от седем исторически периода. Археологическият резерват „Старинен Пловдив“ е уникален културен феномен, който съчетава древни римски останки, средновековни църкви и възрожденски къщи. В „Старинен Пловдив“ се използват различни дигитални технологии за подобряване на туристическото преживяване. Например посетителите могат да използват мобилни приложения за виртуални турове, които им позволяват да изследват историческите обекти чрез добавена реалност (AR). Тези приложения предоставят информация за обектите, включително исторически факти, изображения и видеа, които обогатяват преживяването и правят посещенията по-интерактивни и образователни.

### **Образователни турове и виртуални презентации**

Учениците, участващи в менторската програма, създават и провеждат образователни турове, като използват дигитални технологии за създаване на виртуални презентации. Те научават как да използват 3D моделиране, виртуална и добавена реалност, за да представят историческите обекти по нов и вълнуващ начин. Тази инициатива не само подобрява техните умения, но и допринася за запазването и популяризирането на културното наследство на Пловдив.



## **Дигитализацията на Голямата базилика в Пловдив**

През последните години дигитализацията на културно-историческите обекти придобива все по-голяма популярност, особено с помощта на иновативни технологии като виртуална реалност (VR), добавена реалност (AR) и цифрови гидове. Един от ярките примери за това е проектът за дигитализация на Голямата базилика в Пловдив, където съвременните технологии играят ключова роля в представянето и съхранението на културното наследство.

### **Виртуална реалност (VR) – Потопяне в миналото**

Едно от най-значимите иновативни решения в проекта за дигитализация на Голямата базилика е използването на VR очила, които позволяват на посетителите да се потопят в атмосферата на античния обект. Чрез тези VR устройства потребителите могат да се разходят из базиликата така, както е изглеждала в древността. Технологията предоставя изключително реалистично визуално преживяване, като показва архитектурни детайли, мозаични подове и обекти, които физически вече не съществуват.



*Снимка 2. Очила за виртуална реалност (VR)*

Посетителите могат да наблюдават и да се движат в напълно виртуална среда, която е създадена въз основа на исторически изследвания и дигитални възстановки на базиликата. Това им позволява да се запознаят с мащабните мозаични композиции и архитектурата на обекта по начин, който физическите останки не могат да предоставят. Приложението на VR очилата не само създава усещане за временно прехвърляне в миналото, но също така обогатява познанията на посетителите за културното наследство и неговата стойност.



*Снимка 3. Реконструкция на Базиликата чрез виртуална реалност*

### **Реконструкция на мозайките чрез добавена реалност (AR)**

Освен виртуалната реалност, добавената реалност (AR) играе важна роля в дигитализацията на Голямата базилика. Използването на AR приложения позволява на посетителите да видят реконструкция на оригиналните мозайки, които са един от най-важните елементи на базиликата. В миналото мозайките са били свидетелство за високото майсторство и изкуството на древните строители, а днес благодарение на AR технологията те отново могат да оживеят пред очите на туристите.



*Снимка 4. Добавена реалност (AR)*

Посетителите могат да използват своите смартфони или специални устройства, за да активират AR приложението, което добавя върху съвременната среда дигитални изображения на мозайките. Това приложение предоставя не само визуална информация, но и допълнителни исторически данни за значението на различните символи и изображения в мозайките. Тази технология прави възможно разглеждането на иначе разрушени или частично запазени елементи на базиликата по изключително интерактивен и образователен начин.

### **Дигитални гидове чрез QR кодове**

Друг ключов елемент в дигитализацията на Голямата базилика е използването на QR кодове, разположени на различни места около обекта. Чрез сканиране на тези кодове с мобилен телефон, посетителите могат да получат достъп до богата информация за конкретни части на базиликата, мозайките или други археологически находки. Това решение предлага удобство и гъвкавост, тъй като всеки посетител може сам да избира каква информация да разгледа и в какъв детайл.

Информацията, достъпна чрез QR кодовете, включва не само текстови обяснения, но и аудиогидове, видеоматериали и 3D модели. Това допълнително подобрява разбирането на посетителите за обекта и му придава интерактивен характер. QR кодовете са разположени на стратегически важни места в базиликата, като така предоставят навременна и контекстуална информация. Тази технология не само улеснява процеса на проучване, но също така позволява на посетителите да се потопят по-дълбоко в историята и културното значение на обекта.



*Снимка 5. QR кодове за дигитален гид*

### **Въздействието на дигитализацията върху туристическия опит**

Тези иновации не само правят посещенията на Голямата базилика в Пловдив по-интерактивно и образователно, но също така предоставят възможност на по-широка аудитория да се докосне до това културно богатство. Възможността за дигитално възстановяване на елементи от обекта, които са били изгубени с времето, увеличава стойността на археологическия резерват като туристическа дестинация.

Виртуалната реалност, добавената реалност и дигиталните гидове чрез QR кодове се допълват взаимно и създават цялостно дигитално преживяване, което прави Голямата базилика в Пловдив една от най-иновативните и интерактивни културни забележителности в България. Съчетанието на тези технологии подпомага съхранението на културното наследство по начин, който е достъпен за съвременната публика и който помага на бъдещите поколения да разберат и оценят историческото значение на обекта.

### **Заклучение**

Метамедиите и новите технологии предлагат иновативни методи за реконструиране и запазване на културно-историческото наследство. Те не само улесняват достъпа до исторически обекти, но и предоставят нови възможности за интерактивно и образователно взаимодействие. Примери като виртуализацията на туризма в Пловдив показват, че съвременните технологии могат да играят ключова роля в съхранението и представянето на културното ни наследство. Дигитализацията на Голямата базилика в града е пример за успешното приложение на новите технологии в културно-историческите обекти. Виртуалната и добавената реалност, както и дигиталните гидове чрез QR кодове, създават иновативни начини за представяне на културното наследство, които не само улесняват достъпа до историческа информация, но и създават по-дълбоко и интерактивно преживяване. Този проект демонстрира потенциала на дигиталните технологии за запазване и популяризиране на културното наследство, като същевременно предоставя на посетителите уникална възможност да се докоснат до историята по нов и вълнуващ начин.

### **Цитати и бележки**

- [1] Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press, 20–52.
- [2] Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press, 43–72.
- [3] Manovich, L. (2013). *Software Takes Command*. New York: Bloomsbury Academic, 243–277.
- [4] Murray, J. (2012). *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*. MIT Press, 51–87.
- [5] Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NY: NYU Press, 93–131.

- [6] Google Arts & Culture. <https://artsandculture.google.com/>. Retrieved on 25.09.2024.
- [7] Airbnb Launches Online Experiences to Allow Hosts to Earn Income While Keeping Guests Connected. <https://news.airbnb.com>. Retrieved on 25.09.2024.
- [8] Abteilungen, die vernetzt in agilen Projekten arbeiten. <https://zkm.de/de/das-zkm-organisation>. Retrieved on 25.09.2024.
- [9] Museum of the Moving Image (MoMI). <https://movingimage.us/about/>. Retrieved on 25.09.2024.
- [10] Barbican Centre. <https://www.barbican.org.uk/whats-on/art-design>. Retrieved on 25.09.2024.
- [11] Tate Modern. <https://www.tate.org.uk/tate-exchange>. Retrieved on 25.09.2024.
- [12] Ars Electronica. <https://ars.electronica.art/center/en/>. Retrieved on 25.09.2024.
- [13] Шопова, И. (2024). Екскурзоводът е не просто разказвач на истории, той е артист, смята Вангел Илиев от „Старинен Пловдив“, *БТА*, 08.06.2024. <https://www.bta.bg/bg/news/lik/685562-ekskurzovodat-e-ne-prosto-razkazvach-na-istorii-toy-e-artist-smyata-vangel-ili>. последно посещение на 08.09.2024. [Шопова, И. (2024). Екскурзовод е не просторазказвач на истории, а той е артист, смята Вангел Илиев от „Старинен Пловдив“, *БТА*, 08.06.2024. <https://www.bta.bg/bg/news/lik/685562-ekskurzovodat-e-ne-prosto-razkazvach-na-istorii-toy-e-artist-smyata-vangel-ili>. последно посещение на 08.09.2024.]
- [14] Николов, Н. (2024). „Лято в Стария град“ подарява на публиката безплатен тур в архитектурната перла на Пловдив, *Marica.bg*, 26.05.2024. <https://www.marica.bg/plovdiv/gradat/lqto-v-stariq-grad-podarqva-na-publikata-bezplaten-tur-v-arhitekturnata-perla-na-plovdiv>. последно посещение на 26.06.2024. [Nikolov, N. (2024). „Liato v Staria Grad“ podariava na publikata bezplaten tur v arhitekturnata perla na Plovdiv, *Marica.bg*, 26.05.2024. <https://www.marica.bg/plovdiv/gradat/lqto-v-stariq-grad-podarqva-na-publikata-bezplaten-tur-v-arhitekturnata-perla-na-plovdiv>. posledno poseshtenie na 26.06.2024.]
- [15] Николов, Н. (2024). „Лято в Стария град“ подарява на публиката безплатен тур в архитектурната перла на Пловдив, *Marica.bg*, 26.05.2024. <https://www.marica.bg/plovdiv/gradat/lqto-v-stariq-grad-podarqva-na-publikata-bezplaten-tur-v-arhitekturnata-perla-na-plovdiv>. последно посещение на 26.06.2024. [Nikolov, N. (2024). „Liato v Staria Grad“ podariava na publikata bezplaten tur v arhitekturnata perla na Plovdiv, *Marica.bg*, 26.05.2024. <https://www.marica.bg/plovdiv/gradat/lqto-v-stariq-grad-podarqva-na-publikata-bezplaten-tur-v-arhitekturnata-perla-na-plovdiv>. posledno poseshtenie na 26.06.2024.]

### Библиография

- Николов, Н. (2024). „Лято в Стария град“ подарява на публиката безплатен тур в архитектурната перла на Пловдив, *Marica.bg*, 26.05.2024. <https://www.marica.bg/plovdiv/gradat/lqto-v-stariq-grad-podarqva-na-publikata-bezplaten-tur-v-arhitekturnata-perla-na-plovdiv>. последно посещение на 26.06.2024. [Nikolov, N. (2024). „Liato v Staria Grad“ podariava na publikata bezplaten tur v arhitekturnata perla na Plovdiv, *Marica.bg*, 26.05.2024. <https://www.marica.bg/plovdiv/gradat/lqto-v-stariq-grad-podarqva-na-publikata-bezplaten-tur-v-arhitekturnata-perla-na-plovdiv>. posledno poseshtenie na 26.06.2024.]
- Шопова, И. (2024). Екскурзоводът е не просто разказвач на истории, той е артист, смята Вангел Илиев от „Старинен Пловдив“, *БТА*, <https://www.bta.bg/bg/>

- news/lik/685562-ekskurzovodat-e-ne-prosto-razkazvach-na-istorii-toy-e-artist-smyata-vangel-ili. последно посещение на 08.09.2024. [Shopova, I. (2024). Ekskurzovodat e ne prostorazkazvach na istorii, a toi e artist, smqta Vangel Iliev ot „Starinen Plovdiv“, BTA, <https://www.bta.bg/bg/news/lik/685562-ekskurzovodat-e-ne-prosto-razkazvach-na-istorii-toy-e-artist-smyata-vangel-ili>. posledno poseshenie na 08.09.2024.]
- Abteilungen, die vernetzt in agilen Projekten arbeiten. <https://zkm.de/de/das-zkm/organisation>. Retrieved on 25.09.2024.
- Airbnb Launches Online Experiences to Allow Hosts to Earn Income While Keeping Guests Connected. <https://news.airbnb.com>. Retrieved on 25.09.2024.
- Ars Electronica. <https://ars.electronica.art/center/en/>. Retrieved on 25.09.2024.
- Barbican Centre. <https://www.barbican.org.uk/whats-on/art-design>. Retrieved on 25.09.2024.
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press. DOI: 10.4236/jss.2021.93029.
- Google Arts & Culture. <https://artsandculture.google.com/>. Retrieved on 25.09.2024.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press. <https://doi.org/10.1177/0894439307306088>.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press. DOI: 10.22230/CJC.2002V27N1A1280.
- Manovich, L. (2013). *Software Takes Command*. New York: Bloomsbury Academic. DOI: 10.5040/9781472544988.
- Museum of the Moving Image (MoMI). <https://movingimage.us/about/>. Retrieved on 25.09.2024.
- Murray, J. (2012). *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*. MIT Press. <https://doi.org/10.1002/asi.22721>.
- New Museum. <https://www.newmuseum.org/pages/view/new-inc>. Retrieved on 25.09.2024.
- Tate Modern. <https://www.tate.org.uk/tate-exchange>. Retrieved on 25.09.2024.

**Божидар Вълков Атанасов** е докторант по „Организация и управление извън сферата на материалното производство (Медии и комуникации)“ към катедра „Медии и обществени комуникации“, факултет „Икономика на инфраструктурата“ в Университета за национално и световно стопанство. Завършил е магистратура по „Изследвания на медийната култура“ в Лудвиг-Максимилиан университет в Мюнхен, Германия. Научните му интереси обхващат метамедии, дигитализация на културно-историческото наследство, трансмедийни процеси и стратегически приложения на социалните медии.

Ръкописът е изпратен на 05.12.2024 г.

Рецензиране от двама независими рецензенти: от 06.12.2024 до 06.01.2025 г.

Приемане за публикуване: 07.01.2025 г.

Manuscript was submitted: 05.12.2024.

Double Blind Peer Reviews: from 06.12.2024 till 06.01.2025.

Accepted: 07.01.2025.

Брой 62 на сп. „Реторика и комуникации“ (януари 2025 г.) се издава с финансовата помощ на Фонд научни изследвания, договор № КП-06-НП6/48 от 04 декември 2024 г.

Issue 62 of the Rhetoric and Communications Journal (January 2025) is published with the financial support of the Scientific Research Fund, Contract No. KP-06-NP6/48 of December 04, 2024.