

flower of life. Therefore, the word red in English is often associated with anger, rage, and bloody violence, such as red revenge, see red, a red battle, etc. [2].

Like red, white has both the same and different symbolic meanings in Chinese and Western cultures, but compared to red, white has relatively more positive meanings in Western culture. In Western culture, white is a symbol of purity and goodness.

Blue does not have much symbolic significance in traditional Chinese culture, but it is a color with rich symbolic significance in western culture. The symbolism of blue is mainly divided into three aspects. First, blue symbolizes melancholy, depression, and sadness. Bad mood is called “in the blue mood”; a black-sounding music genre is called blues (blues). Second, blue symbolizes obscenity, obscene and pornography, and the symbolism is borne by yellow in Chinese culture. Third, blue symbolizes nobility, such as “blue-eyed boy” means the favored son or darling of heaven, and “blue-blooded man” means the nobility of great origin.

In western culture, black often has opposite symbols to red and white. “in the red” represents loss, “in the black” represents profit; “white lie” is a kind lie, and “black lie” is a bad lie. Overall, black in western culture is taboo, often a symbol of doom and death. Western funerals in black, recording flight messages called black boxes; English black words, such as blackmail (blackmail), black sheep (black sheep), black tidings (bad news), etc.

The reason for color culture in Chinese and Western cultures is that the symbolic meaning of colors is influenced by many factors, and after a long period of accumulation and change, the symbolic meaning of colors in China and the West are different, although the reasons for their symbolic meaning are similar [3].

The influence of religious thought on color culture. Although Buddhism is not a native religion of China, it has been integrated into Chinese civilization after nearly two thousand years of inheritance. In Buddhism, red is the color that symbolizes life and creativity, and yellow is considered the most sublime color and symbolizes transcendence. Red and yellow are mostly used in the clothing of monks and in the Buddhist pavilions of monasteries. In the Catholic Church, dark blue is a symbol of the Virgin Mary, signifying pure love and heartfelt sorrow. Therefore, in Europe, infants use blue as baby clothes in order to express their gratitude and blessing for God’s patronage [4].

Conclusion. Both numbers and colors have rich symbolic meanings in both Chinese and Western cultures. In both cultural systems, numbers and colors contain content that goes far beyond their original functions of calculation and description, accumulating deep connotations like cultural symbols.

1. Zhang Xiaonan. A Comparative Analysis of the Associative Meaning of Different Colors in Different Eyes in Chinese and English Color Words - Journal of Shaanxi Normal University, 2002, 31, P196.
2. Wang Yue. The connotation of Chinese and Western cultures from the perspective of colours. Journal of Jilin Normal University.
3. Lian Shoungeng. On Chinese and Western ways of thinking.
4. Ministry of Foreign Affairs, Guangwen. The flux and integration of human culture [M.] Changchun: Jilin People’s Publishing House, 1998.

ОРГАНИЗАЦИЯ АРТ-ВЫСТАВОК С ПРИМЕНЕНИЕМ VR И AR-ТЕХНОЛОГИЙ

Андрианова А.Н.,

магистрант ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь
Научный руководитель – Медвецкий С.В., канд. искусствоведения, доцент

В пространстве культуры XXI столетия происходят значительные трансформации, которые проявляются в активном применении цифровых технологий в музыкальном искусстве, изобразительном, театральном, архитектурном, а также музейном деле. Благодаря применению цифровизации в сфере современной культуры для массовой аудитории становится доступным просматривать различные концертные выступления

ведущих мировых музыкантов, получать информацию о создании того или иного произведения искусства, знакомиться с экспозициями залов и выставок мировых музеев, галерей, не выходя из зоны привычного комфорта, то есть – стать сопричастным созданию или трансляции шедевров мировой музыкальной культуры, живописи, скульптуры, архитектуры.

Цель статьи – исследование применения VR и AR-технологий в организации арт выставок.

Материал и методы. Исходным материалом для написания статьи послужили учебники, учебные пособия, материалы периодической печати, интернет-источники по теме исследования. Методы исследования: анализ, синтез, индукция, дедукция, систематизация, обобщение.

Результаты и их обсуждение. AR-технологии (дополненная реальность) – революционно новая технология в области взаимодействия с клиентами. При наведении камеры смартфона или планшета на триггер дополненной реальности пользователю открывается интерактивный контент, он видит виртуальный 3D объект с анимацией или видео, которым может управлять в реальном пространстве.

VR-технологии – виртуальная реальность, инструмент для создания искусственного мира. Главная цель виртуальной реальности – перенести пользователя из реального мира в новый, сгенерированный компьютером. Именно поэтому максимальный эффект погружения ощущается в специальном шлеме, полностью скрывающим пользователя от окружающего мира [2, с. 8].

Инновационные решения IT-технологий внедряются в искусство по всему земному шару. Визуальное и цифровое искусство, архитектура, уличное искусство, а также издательская деятельность используют AR как инструмент «омоложения» художественного опыта. Музеи и выставочные центры активно применяют интерактивные методики для привлечения посетителей и повышения их интереса к экспонатам. Дополненная реальность – «старый друг» экскурсоводов и музейных работников. Видеогиды с 3D-изображениями давно утраченных экспонатов и элементов интерьера сегодня используют многие музеи мира.

Такой инструмент, как интерактивные стенды и киоски, проецируемые в дополненной реальности, широко используется в сфере продаж, на различных выставках. Стенды и киоски представляют собой широкоформатные экраны, позволяющие отображать фотореалистично визуализированные объекты в определенном контексте (например, демонстрация определенных функций продукта), просматривать информацию в интерактивном режиме. Изображение накладывается на любую поверхность (объект) [3].

Эксперименты в сфере изобразительного искусства при помощи VR/AR-технологий имеют очень широкий спектр. Наиболее распространено создание VR-картин с помощью специальных гаджетов. Не менее популярно среди уличных художников добавление собственных элементов в существующие полотна, скульптуры и архитектурные сооружения в дополненной реальности. Также распространен опыт воссоздания музейных экспонатов в VR, когда, к примеру, посетитель может «побывать» в картине Дали.

Одним из первых музеев, применивших в своей деятельности 3D-технологии, был Музей Средиземноморья. Так, в 2013 году при помощи компаний Autodesk и FARO специалисты музея отсканировали и визуализировали на специальном интерактивном столе древние египетские мумии. Посетителям музея представилась возможность не только детально изучить содержимое саркофага, но и даже анатомию самой мумии. При применении 3D-печати все данные объекты каждый посетитель может превратить в физические объекты [1, с. 65].

Если говорить о российском опыте, то в 2015 г. по заказу Дворца школьников в Астане компания AR Production создала первый в мире музей, все экспонаты которого являются виртуальными. В здании дворца расположены 30 интерактивных проектов

(22 из них – проекты на стыке технологий дополненной и виртуальной реальности). На стены помещения нанесены контрастные знаки. Благодаря очкам виртуальной реальности пользователь видит трехмерные сцены, с которыми можно взаимодействовать при помощи джойстика. В музее подготовлены обучающие и развлекательные проекты с использованием проецируемой дополненной реальности [4, с. 102].

В Москве в 2016 г. прошла выставка стрит-арта в виртуальной реальности «Метаформы». Ее созданием занимались творческое объединение «Артмосфера» и компания Interactive Lab. Первая организация отвечала за стрит-арт, а вторая воплощала выставочное пространство с помощью VR-технологий [6].

Новая культура пребывания дома в 2020 г. нанесла беспрецедентный ущерб и индустрии выставок с оборотом 2,5 триллиона долларов. Теперь дополненная реальность является неотъемлемой при вопросах в сегменте искусства, что позволяет сделать оригинальными и более яркими их работы. Например, в 2020 компанией Black VR был реализован комплекс работ «под ключ» для российской арт-выставки COSMODREAMS на основе технологии дополненной реальности.

Выставки и конференции по всему миру отменялись, но изоляция лишь дала толчок в их сторону. Поэтому было решено разработать, что очень популярно - VR-решения для проведения встреч с клиентами в виртуальной реальности. Компания Black VR может оформить любую виртуальную комнату, будь то шоу-рум, или пресс-конференция, где клиент может показать продукцию гостям вне зависимости от их количества и места расположения [5].

Заключение. Применение цифровых технологий в рамках современной культуры способствует привлечению массовой аудитории к деятельности музыкантов, художников, дизайнеров, обогащению духовного начала массовой, молодежной и даже детской аудиторий. Отметим, что цифровые технологии, применяемые в пространстве современного музея, способствуют актуализации «второй реальности», «другой культуры», стремительному вторжению музеев в сферу культуры XXI столетия.

1. Будагян, Р. Р. Тенденции применения цифровых технологий в пространстве современного музея / Р. Р. Будагян // Сфера культуры. – 2021. – № 1 (3). – С. 61-68.
2. Денисова, Т. С. Обзор VR/AR технологий и эффекты от их развития в РФ / Т. С. Денисова Т. С., А. А. Осипов // Молодежная школа-семинар по проблемам управления в технических системах имени А. А. Вавилова. – 2020. – Т. 1. – С. 8-11.
3. Дополненная реальность как художественный феномен XXI века [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://nsportal.ru/ap/library/drugoe/2020/06/10/dopolnennaya-realnost-kak-hudozhestvennyy-fenomen-xxi-veka>. – Дата доступа : 15.03.2022.
4. Иванова, А. В. Технологии виртуальной и дополненной реальности: возможности и препятствия применения / А. В. Иванова // Стратегические решения и риск-менеджмент. – 2018. – № 3. – С. 88-107.
5. Как компания Black VR пережила 2020 и что мы будем делать дальше. Итоги [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://vc.ru/u/486048-kristina-shumskaya/202449-kak-kompaniya-black-vr-perezhila-2020-i-chto-my-budem-delat-dalshe-itogi>. – Дата доступа : 15.03.2022.
6. Применение VR/AR-инструментов в искусстве и культуре [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://ar-conf.ru/ru/news/primenenie-vrar-instrumentov-v-iskusstve-i-kulture-59079>. – Дата доступа : 15.03.2022.

СТАНОВЛЕНИЕ И РАЗВИТИЕ КИНОТЕРАПИИ КАК ФОРМЫ ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО ВОЗДЕЙСТВИЯ ИСКУССТВА НА ЧЕЛОВЕКА

Ачковская Е.К.,

студентка 2 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь

Научный руководитель – Михайлова Е.Л., канд. пед. наук, доцент

Основной формой экранной культуры, ее практической и понятийной основой является кино. На протяжении всей истории своего развития кино привлекало огромное количество людей своим особым стилем выразительности и передачей смыслового образа, что позволило ей занять важное место в сфере изобразительного искусства. Эти достижения для возможности говорить о важности существования киноискусства как вида художественного творчества были бы не возможны без огромных усилий, проде-