

14. Параделов, М. Я. Адресная книга русских библиофилов и собирателей гравюр, литографий, лубков и прочих произведений печати / составил М. Я. Параделов. – М. : Антикварного книжного отделения при магазине древностей и редкостей М. Я. Параделова, 1904. - [2], II, 180 с.
15. Піскун, Ю. Лёс збораў Генрыха Татура / Ю. Піскун // Вяртанне-2 : Зб. арт., дакументаў і арх. матэрыялаў па прабл. пошукаў і вяртання нац. каштоўнасцей, якія знаходзяцца за межамі Рэсп. Беларусь / Беларус. фонд культуры і інш.; [Склад.: А. Тоўсцік, М. Яніцкая; Прадм. да арт. М. Яніцкай]. - Мінск, 1994. – С. 10-19.
16. Рублевская, Л. Матар’ялы аб музэі Г. Х. Татура ў Менску [Электронны рэсурс] / Л. Рублевская // Савецкая Беларусь. – Рэжым доступу: <https://www.sb.by/articles/ocharovannyy-khranitel-drevnostey.html>. - Дата доступу: 22.03.2022.
17. Случевский, К. К. По Северо-Западу России: В 2-х т. – С.-Петербург : А. Ф. Маркса, 1897. – Т.2: По Западу России : С картою зап. края, отпечат. в 6 красок и 159 рис. – 608, XII с.
18. Сцецкевіч-Чабаганаў, А. В. Я – сын Ваш : Некрашэвічы герба «Любіч». Татуры герба «Данброва». Сеўрукі герба «Курч». Кернажыцкія герба «Юноша». Маствіловічы герба «Даленга» / А. Статкевіч-Чабаганаў. – Мінск : Роднае слова, 2012. – 592 с.
19. Шуманский, Е. А. Справочная книга для русских библиофилов и коллекционеров / составил Е. А. Шуманский. – Одесса, 1905. – XVII, [1], 203, [4] с.

Смаркович А.В., студент 108 группы
дневной формы обучения
Научный руководитель – Гончарик Н.Г.,
старший преподаватель

ТЕХНОЛОГИИ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В ИСКУССТВОВЕДЧЕСКОМ ОБРАЗОВАНИИ

В информационном обществе в условиях цифровой трансформации образовательных процессов становится актуальным использование современных информационных компьютерных технологий в искусствоведческом образовании, которое рассматривается как система подготовки специалистов по теории и истории различных видов искусства (изобразительного и декоративно-прикладного, архитектуры, музыки, театра, кино) в учреждениях и организациях культуры и искусства [1]. В процессе искусствоведческого образования происходит накопление знаний о произведениях различных искусств, и о методологии исследования этих произведений. Мир не стоит на месте, и искусствоведческое образование нуждается в нововведениях, связанных с необходимостью его совершенствования в соответствии с современным этапом развития культуры.

К современным технологиям относятся технологии виртуальной реальности (VR), которые проникают во все сферы жизни человека, в том числе, и в образование. Стоит отметить, что многие студенты считают образовательный процесс рутинной, а педагоги сталкиваются с недостаточной заинтересованностью студентов.

Хорошо организованное занятие с использованием технологий виртуальной реальности продемонстрировало значительное повышение концентрации внимания студента на предмете и глубокое погружение в занятие.

Находясь в виртуальной реальности, всегда происходит взаимодействие студента и окружающего мира, то есть, предмета.

Интерактивность и возможность полного погружения – ключевые причины привлекательности VR для образовательных целей. При

взаимодействии с виртуальной реальностью происходит вовлечение в процесс. Постоянная концентрация на действиях и присутствие в моменте позволяют фокусироваться. Во время изоляции студента не отвлекают внешние раздражители, и он может сам режиссировать события.

Виртуальное образование – это процесс и результат коммуникативного взаимодействия субъектов и объектов в виртуальной образовательной сфере. Виртуальное обучение доступно для любого желающего, а занятия происходят в любом месте и в удобное время. Как следствие время занятий выбираете самостоятельно. Виртуальное образование дает некоторые возможности, а именно обучение с использованием технологий виртуальной реальности является совершенно новым уровнем учебного процесса. Обучение в очках дает возможность полностью погрузиться в учебный процесс и не отвлекаться на внешние факторы. Для обучения используют очки виртуальной реальности, наушники и манипуляторы или руки. Применение виртуального образования дает ряд положительных моментов, а именно опыт. VR-технология используется для проведения научного эксперимента.

Еще один положительный момент – передача информации. Для усвоения определенных знаний требуется визуальная информация. Поэтому, помимо передачи информации, используют изображение совместно со звуковой записью.

Для погружения в виртуальную реальность используют шлем, погружающий в виртуальную реальность. Наличие гарнитуры позволяет слышать, видеть предметы не только перед собой, но и кружиться вокруг себя, и видеть все максимально четко. Окружающий мир виден в формате 3D. Можно использовать интерактивность, которая дает ощущение погружения в другое пространство.

В искусствоведческом образовании использование VR незаменимым инструментом погружения в искусство и культуру, изучаемой эпохи. Такой

подход в образовании создаёт уникальную среду, которая вызывает интерес у студентов и мотивирует их изучать более глубоко искусство и культуру.

Более 70% людей являются «визуалами» [2], т. е. теми, кто лучше всего усваивает контент с помощью зрения. Виртуальная реальность становится по-настоящему полезной вещью для таких студентов: визуализация сложных функций и механизмов позволяет им намного лучше запомнить информацию.

Технология виртуальной реальности, развиваясь в игровой индустрии, достаточно быстро нашла применение в искусстве. В образование, однако, VR входит медленнее. Несмотря на то, что такие плюсы виртуальной реальности, как иммерсивность, фокусировка, вовлечение, интерактивность и т. д. стали общим местом в публикациях последних лет, в Беларуси виртуальная реальность все еще не является широко используемой технологией в образовании [2].

Современный рынок образования требует более активного и непрерывного подхода к обучению, в рамках которого студенты учатся на основе практического опыта. Обучение через проживание считается наиболее эффективным способом обучения, т.к. «перенос» на место события позволяет наиболее точно ощутить атмосферу конкретного действия и времени, посмотреть на мир глазами другого человека, почувствовать себя пожилым или ребенком, слабым или сильным, попасть под гнёт чужих предубеждений. В этом случае VR называют «машиной сопереживаний».

С помощью технологических инноваций можно посетить музеи и познакомиться с творчеством и жизнью известных художников. В 2018 году в Новой Третьяковке можно было оказаться внутри мастерских Наталии Гончаровой и Казимира Малевича и, используя инструменты авангардистов, нарисовать свою картину. Побывать в еще одной мастерской удалось и посетителям выставки, посвященной Амедео Модильяни. Создателям проекта потребовалось около полугода исследований, чтобы воссоздать

парижскую студию художника и перенести туда всех желающих с помощью VR.

Виртуальная и дополненная реальности позволяют путешествовать не только в прошлое художников, но и в их картины. Изучить мир Винсента Ван Гога стало возможным в «Ночном кафе», где за несколько минут можно увидеть подсолнухи, нарисованные художником, и прогуляться вокруг его стула. Помимо музеев VR активно используют на театральной сцене: особенно это популярно в американской и европейской практике. Настанет время, когда студенты создадут спектакли, построенные на взаимодействии с помощью очков виртуальной реальности. Виртуальная реальность важна не только для того, чтобы изучать контент, но и, чтобы создавать его. VR – это мощный инструмент в руках студентов с хорошим творческим потенциалом.

Таким образом, виртуальная реальность – это настоящее и будущее образования. Учреждения образования уже стараются внедрить в свои учебные программы занятия с использованием виртуальной реальности. Однако, несмотря на свою привлекательность, VR не может использоваться как средство обучения на постоянной основе. Из-за физиологических особенностей человека, в учебный процесс технологию стоит вводить дозированно как часть учебного процесса. Использование VR-технологии призвано улучшить, а не усложнить образовательный процесс, следовательно, требуются новые методики преподавания, которые помогут расширить возможности усвоения большого количества искусствоведческой информации.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Вишнякова, С. М. Профессиональное образование. Словарь. Ключевые понятия, термины, актуальная лексика / С. М Вишнякова. – М. : НМЦ СПО, 1999. – 538 с.

2. Щербакова, А. И. Художественное образование как инструмент творческого созидания нового пространства культуры / А. И. Щербакова // Вестник МГУКИ. [Электронный ресурс] 2012. №2 (46). – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/hudozhestvennoe-obrazovanie-kak-instrument-tvorcheskogo-sozidaniya-novogo-prostranstva-kultury>. – Дата доступа : 16.03.2022.

Смоликова П.Г., студент 501 группы
заочной формы обучения
Научный руководитель – Смоликова Т.М.,
кандидат культурологии, доцент

ВИДЕОРЕКЛАМА: ПОНЯТИЕ, ВИДЫ, КАНАЛЫ ПРОДВИЖЕНИЯ

Видеореклама как форма коммуникации является сегодня одной из наукоемких сфер производства, объединяющая в себе технологии и творчество, медиавоздействие и интерактивность. Видеореклама – явление социально-экономическое, она разрабатывается и выпускается на рынок с определённой маркетинговой стратегией, подразумевает ответную реакцию аудитории и коммерческую выгоду.

Американская маркетинговая компания «SendPulse» определяет видеорекламу как маркетинговую стратегию, которая подразумевает использование короткого информативного видеоролика, который продвигает продукт и появляется до, во время или после основного видеоролика, таким образом помогая рассказать историю, увеличить объем продаж, создать ажиотаж, передать информацию кратко и интересно и охватить широкую аудиторию [5].

В учебном пособии белорусского специалиста по рекламе А. П. Дуровича видеореклама понимается как «короткий фильм