

Чжан Хайчао,

*соискатель ученой степени кандидата искусствоведения
учреждения образования*

«Белорусский государственный университет культуры и искусств»

ФОРМЫ МЕДИАИСКУССТВА ПРИМЕНИТЕЛЬНО К МУЗЕЙНОЙ ПРАКТИКЕ

Аннотация. Непрерывное развитие цифровых технологий (компьютерных, сетевых, искусственного интеллекта) привело к тому, что новые медиатехнологии как средство коммуникации все сильнее интегрируются в повседневную жизнь людей. Большое внимание в музейной деятельности уделяется применению науки и техники в технологиях и содержании дизайна композиций. Медиаискусство используется в музейной практике с целью распространения информации и популяризации культуры. Анализируются формы выражения медиаискусства и обобщаются идеи их применения в современных музеях.

Ключевые слова: музейная практика, медиаискусство, интерактивное искусство.

Zhang Haichao,

*Applicant for the degree of Candidate of Art History of the Educational
Institution "Belarusian State University of Culture and Arts"*

FORMS OF MEDIA ART IN RELATION TO MUSEUM PRACTICE

Abstract. The continuous development of digital technologies (computer, network, artificial intelligence) has led to the fact that new media technologies as a means of communication are increasingly integrated into people's everyday lives. Much attention in museum activities is paid to the application of science and technology in technology and the content of composition design. Media art is used in museum practice to disseminate information and popularize culture. The article analyzes the forms of expression of media art and summarizes the ideas of their use in modern museums.

Keywords: museum practice, new media art, interactive art.

Музеи – это место, где человечество собирает и сохраняет документы исторической памяти, создает новую культуру, основанную на артефактах. Они отвечают за важные функции защиты, исследования и демонстрации процесса формирования

человеческой цивилизации и содействует ее развитию [1]. На пути превращения музея из помещения для частных коллекций в общественную территорию его существование и управленческое мышление претерпели множество изменений.

В контексте высокой степени информатизации современного общества музеи сталкиваются с глобализацией, постоянно адаптируются к социальному развитию и стремятся удовлетворять потребности личного и социального характера. В технологиях и в содержании дизайна экспозиций уделяется все больше внимания применению науки и техники. Медиаискусство естественным образом используется в музейной практике с целью распространения информации и популяризации культуры. Таким образом, это развивающееся искусство оснащено передовыми техническими средствами, отвечающими современным эстетическим тенденциям. Способствуя диверсификации музейных выставочных форм и эффективному преобразованию распространения информации, оно также выдвигает новые требования к дизайну и формированию выставочных пространств [2, с. 43].

В настоящее время в музеях широко используются три основные формы медиаискусства: 1) интерактивное; 2) аудиовизуальное; 3) виртуальное.

Важнейшей особенностью интерактивного медиаискусства является реализация двусторонней передачи информации и обмена ею между аудиторией и экспонатами. Основой для реализации этой функции является развитие и формальная эволюция технологии взаимодействия человека и компьютера. Данная форма искусства может повысить интерес к музейной практике, сделать ее более вариативной и эффективной. В то же время основная информация о музейной экспозиции (выставке), представленная визуально, усиливает трехмерное восприятие экспонатов, способствует значительному повышению познавательной значимости, в том числе рекламной эффективности, позволяет глубже раскрыть привлекательность темы экспозиции [4, с. 86]. В соответствии с различиями в формах взаимодействия человека и компьютера в музейной практике применяются следующие формы интерактивного медиаискусства: сенсорное, голосовое и динамическое.

**Основные формы интерактивного медиаискусства
в музейной практике**

Форма взаимодействия человека и компьютера	Интерактивный процесс	Особенность
Сенсорная	Посетители могут управлять электронными экранами или другими интерактивными интерфейсами и устройствами отображения, прикасаясь к экрану пальцами для выдачи команд и ввода информации. После того как компьютер получит команду, он активизирует соответствующую обратную связь с информацией и выводит ее на устройство отображения	Анимация изображения на экране передача информации интуитивно понятна и эффективна
Голосовая	Посетители отдают голосовые команды устройству или производят определенные физические действия, а оно фиксирует и анализирует эти команды, чтобы обеспечить соответствующую обратную связь и вывод информации	Высокая степень интеллекта, хороший опыт, легкая управляемость
Динамическая	Совершая действия в специально отведенной зоне, посетители позволяют компьютеру, оснащеному чувствительным устройством, фиксировать изменения в их действиях и предоставлять пользователю соответствующую информационную обратную связь	Посетители имеют более высокую степень участия и большое разнообразие информационных отзывов

Аудиовизуальное медиаискусство относится к художественной форме предоставления посетителям видеoinформации посредством воспроизведения цифровых изображений. В отличие

от интерактивных способов, оно ограничено односторонней и единичной передачей информации. Использование мультимедийных технологий для генерации цифрового аудио и видео является его основой. Мультимедийные технологии относятся к приложениям и сервисам, которые манипулируют текстом, данными, изображениями, звуком и видеообъектами в режиме реального времени. Учитывая использование множества форматов, мультимедиа способно передать более содержательное и привлекательное сообщение, чем стандартный текст. Мультимедийные файлы, как правило, имеют больший размер, чем текстовая информация, и поэтому обычно хранятся на компакт-дисках [3].

Мультимедийные технологии характеризуются тем, что охватывают цифровую информацию в различных форматах. Следовательно, аудиовизуальная форма отображения, основанная на мультимедийных технологиях, может интегрировать графику, аудио, видео и другие информационные элементы в значительном количестве для создания более масштабной и углубленной информации об экспонатах. Благодаря кинематографическому выражению, экспонатам сопутствуют указания на время и место создания, сведения о исторических персонажах, эпохах, иная справочная информация. По мере развития сюжета аудитория посредством визуальных и слуховых ощущений проникается экспозицией и экспонатами, что придает выставке большую выразительную степень, ощущение творческой свободы и открытости, а также пробуждает ассоциативное мышление у посетителей.

Включенные в музейную практику аудиовизуальные формы медиаискусства обычно не ограничиваются воспроизведением двумерных электронных экранов. Они также сочетают преимущества технологии трехмерного изображения для создания триединства аудитории, экспонатов и пространства. В соответствии с различной природой передачи информации, изогнутые экраны, 3D-очки или проекция используются в качестве средства для получения реалистичного впечатления и адекватности детальной оценки. Среди них особенно важна разработка технологии проекционной визуализации. Она использует голографическую проекцию, т. е. проекцию на кольцевой экран 360° и проекцию на купольный экран 720° для взаимодействия с ин-

новационными материалами выставочного пространства на музейных выставках, предоставляя посетителям новый опыт просмотра.

Виртуальное медиаискусство – это в основном имитационное создание виртуального пространства, вызванное развитием и популяризацией технологии виртуальной реальности (VR). В значительной степени это относится к использованию технологии компьютерного моделирования и сканирования в сочетании с интерактивным программным обеспечением, таким как Unreal Engine или Unity3D, для создания виртуальных сцен и анимационных пространств, которые будут сохранены в программном обеспечении.

Данная форма медиаискусства демонстрирует полную виртуальность, большую маневренность и всестороннее погружение, что делает его особенно привлекательным для значительного круга дизайнеров, а значит и посетителей выставок. Кроме того, он включает в себя форму дополненной реальности, которая также использует смежные технологии и объединяет реальную материю и виртуальные модели. Основная функциональная и производительная особенность заключается в следующем: в заранее заданной среде наложение виртуальных изображений на реальные сцены реализуется с помощью соответствующего оборудования, вызывая предварительно заданную динамическую демонстрацию. Посетители могут использовать это свойство, чтобы манипулировать переключением между реальным миром и виртуальной сценой, испытывать удовольствие и удивление, самостоятельно изучая неизвестное, углублять впечатление от информации и обогащать процесс просмотра.

Каждая из форм медиаискусства выполняет определенную функцию: интерактивная – предоставляет посетителям возможность общения между человеком и компьютером; аудиовизуальная – обеспечивает непосредственный опыт; виртуальная – дарит удовольствие от погружения. Все вместе создают условия для участия аудитории в художественном творчестве, обогащают форму выставок и, в то же время, позволяют музею завоевать более широкую аудиторию. Включение медиаискусства в музейную практику раскрывает новые горизонты и пред-

ставляет собой захватывающую область инноваций в мире искусства.

1. Государственное управление культурными реликвиями Китая. Набросок средне- и долгосрочного плана развития музейного дела (2011–2020 г.) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.gov.cn/gzdt/2012-02/03/content2057805.htm>. – Дата доступа: 18.04.2023.

2. Лян Цяньнань. Исследование дизайна выставочного пространства Музея интервенции в области медиаискусства : дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.06 / Лян Цяньнань. – Пекин, 2022. – 139 с. – На кит. яз.: 梁前楠. 新媒体艺术介入博物馆展陈空间设计研究, 2022. – 139 页.

3. Мультимедиа [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.gartner.com/en/information-technology/glossary/mm-multimedia>. – Дата доступа: 18.04.2023.

4. Стожи, М. (Новые) Медиафасады: архитектура и/или как средство коммуникации в городском контексте / М. Стожи // АМ Журнал исследований искусства и медиа. – 2017. – № 25 (3). – С. 86–88.

УДК [792.83:[7.092:7.079]-053.5(510)

Чжан Цзыхань,

*соискатель ученой степени кандидата искусствоведения
учреждения образования*

«Белорусский государственный университет культуры и искусств»

ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ СОВРЕМЕННОГО КИТАЙСКОГО ДЕТСКОГО ТАНЦА (на примере детских фестивалей танца и хореографических конкурсов)

Аннотация. Детский танец является важной частью китайского хореографического искусства, по своей форме он приближен к реальной жизни, передает характерные особенности психологии и проявляет переживания и эстетические устремления души ребенка. Для зрителей-детей такая форма танца наиболее понятна и близка. В статье рассматриваются пути развития современного китайского детского танца, делается акцент на исследовании его актуального состояния и типичных черт на примере деятельности художественных фестивалей танца и хореографических конкурсов.

Ключевые слова: китайский детский танец, детские хореографические конкурсы, фестивали детского танца, характерные особенности детского танца.