Ли Сюэ, *аспирант учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств».*
Научный руководитель – **С. Ю. Смульская,** *кандидат искусствоведения, доцент кафедры теории и истории искусства учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»*

НАСЛЕДИЕ КИТАЙСКОЙ ТРАДИЦИОННОЙ КУЛЬТУРЫ В ИММЕРСИВНЫХ VR-ПРОЕКТАХ

Современное искусство активно осваивает цифровые иммерсивные среды – виртуальную, дополненную и смешанную реальность. «Виртуальная реальность (Virtual reality – VR) исключает реальный мир, человек видит объект и его спроектированное окружение. Виртуальная реальность есть фактофиксирующая модель, выраженная средствами мультимедиа» [1, с. 8]. Американский ученый Р. Лашит представляет виртуальную реальность как современную форму искусства, создающую иммерсивные произведения, и считает, что желание испытать погружение в образный мир произведения является постоянной движущей силой искусства [2, с. 93].

Крупные международные кинофестивали, такие как Венецианский международный кинофестиваль и национальный американский кинофестиваль независимого кино «Сандэнс», включают отдельные программы виртуальной реальности, уже привлекшие внимание многих художников. В Китае иммерсивные проекты также пользуются большим интересом у кураторов, критиков, художников и публики. В июне 2019 г. в китайском городе Циндао прошел крупнейший в мире фестиваль VR-искусства, на котором представили около 50 произведений из более чем 20 стран. Мероприятие стало ежегодным. В 2020 г. был проведен первый «Кубок Цзилина» – китайский конкурс произведений виртуальной реальности, также ставший ежегодным.

14 декабря 2020 г. в Запретном городе (г. Пекин) состоялось официальное открытие выставки Цай Гуоцзяна «Путешествие и возвращение». Проект представил диалог между художником и историей искусства Востока и Запада. Важным произведе-

нием выставки стала работа «Прогулка в Запретном городе» (2020) с изображением дневного фейерверка таким, каким он был 600 лет назад. В особом творении Цай Гуоцзяна впервые объединились художественные возможности пиротехники и виртуальной реальности.

«Прогулка в Запретном городе» состоит из 3 частей: модели Запретного города, выполненной из белого мрамора мастерами более чем за 5 месяцев; чертежей пиротехнических устройств; созданного в сотрудничестве с «HTC VIVE Arts» произведения виртуальной реальности, которое объединяет все части. Технология виртуальной реальности позволяет размыть границы пространства и времени и дает возможность зрителям посетить древний Императорский дворец. В то время фейерверки использовались для различных церемоний, включая празднование Нового года в Запретном городе, который признан историческим памятником, что исключает запуск фейерверков, но VR-технология позволяет реализовать такую возможность.

В 2021 г. китайский VR-проект «Состояние души», созданный Шэньчжэньской компанией «Малый океан визуальных технологий», был признан лучшим VR-произведением на 78-м Венецианском кинофестивале. Проект основан на известных китайских произведениях: одном из четырех классических романов «Сон в красном тереме» и труде «Шань хай цзин» («Книга гор и морей»), описывающем верования и представления о мире древних китайцев. На 30 минут зритель погружается в сцены, каждая из которых не только точно воссоздает исторические реалии, но и смело интерпретирует традиционную культуру, мифологию. Проект «Состояние души» – инновация в искусстве VR с точки зрения выбора материалов, способа повествования и взаимодействия. Впервые в истории китайского искусства VR использовались древнекитайские стихи в сочетании с образами классических архитектурных садов для воссоздания жилья – «Большого сада мечтаний» – главной героини Линь Дайю (роман «Сон в красном тереме»).

Сцена готовилась с использованием Unreal Engine 4 (игровой движок, разрабатываемый и поддерживаемый компанией Epic Games): мягкий свет от свечи и солнечные лучи, проникающие на улицу, создают игру света и тени в комнатах,

коридорах, дворах и других местах, приближая их к реальным. С предметами каждой сцены зритель может взаимодействовать, что увеличивает степень погружения и в творческий мир проекта, и в китайскую традиционную культуру.

Проект «VR во дворце» создан цифровым и информационным отделом Музея Императорского дворца в сотрудничестве с японской компанией «Toppan Holdings Inc.». Работа над VR-проектом началась в 2016 г., что позволило преодолеть пространственно-временные ограничения традиционных музейных экспозиций и обеспечить зрителям возможность их посещения из любой точки мира.

За последние несколько лет музеем проведен сбор данных о 1294 артефактах. На VR-стендах зрители могут увидеть «Палаты императора в Запретном городе», виртуально заняться археологией, понаблюдать за процессом строительства угловой башни города. Надев VR-шлем, можно «пройти» по музею, «взять в руки» для изучения экспонаты, не беспокоясь о повреждении артефактов. Разработан также интерактивный проект по примерке императорской одежды с использованием AR на платформе «Unity» с использованием датчиков «Kinect». Это невозможно в реальности, но является частью привлекательности VR-музея, который не только хранит информацию о культурном наследии, но и оживляет экспонаты.

Академия Дуньхуана совместно с компанией «Tencent» в 2023 г. запустили проект «Поиск в Дуньхуане – Цифровая выставка Дуньхуань» при поддержке Национального управления культурными ценностями и его инициативы «Интернет + Китайская цивилизация». Проект объединяет передовые возможности, включая технологии «Tencent» в области игр, трехмерное моделирование, физический рендеринг, глобальное динамическое освещение и виртуальную реальность, а также демонстрирует высокоточную трехмерную реконструкцию храма из 285 пещер в масштабе 1:1, реализует моделирование высокой достоверности с миллиардами полигонов и сверхвысоким разрешением поверхности и цветов. Зрители могут видеть фрески на расстоянии вытянутой руки, свободно исследовать их детали. Для этого онлайн-пользователям достаточно зайти на официальный сайт «Цифровой Дуньхуань» или использовать мини-программу WeChat «Цифровая выставка

Дуньхуана». Офлайн-зрители смогут посетить зал «Поиск в Дуньхуане – Виртуальный зал для прогулок в VR» в Могао и при помощи VR-оборудования рассмотреть в 285 пещерах созданные более чем 1400 лет назад фрески «Буря клинков и стрел». В конце посетители могут ознакомиться с виртуальной зоной съемки.

Во всем разнообразии национальных китайских VR-проектов заметна устойчивая тенденция к пропаганде национальной культуры. От древних стихов и каллиграфии до традиционных театральных выступлений технология VR дает художникам новую площадку для сохранения и популяризации китайской традиционной культуры.

1. Болбаков, Р. Г. Смешанная реальность как образовательный ресурс / Р. Г. Болбаков, В. А. Мордвинов, А. В. Синцын // Образовательные ресурсы и технологии. – 2020. – № 4 (33). – С. 7–16.

2. Ма Фаньнан. Иммерсивное поэтическое пространство: исследование современной виртуальной анимации Чарльза Дэвиса / Ма Фаньнан, Чжу Минцзян // Современная анимация. – 2009. – № 1. – С. 93–96. – На кит. яз.: 马方楠,朱明健.沉浸的诗意空间:查尔·戴维斯的VR虚拟艺术研究.当代动画, 2019 (1). – 页 93–96.

Ли Юйюань, *соискатель ученой степени кандидата наук учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств».*

Научный руководитель – **С. А. Пациенко,** *кандидат культурологии, доцент кафедры менеджмента социально-культурной деятельности учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»*

ГЛИНЯНАЯ ИГРУШКА КАК ВИД НАРОДНОГО ИСКУССТВА КИТАЯ: К ПРОБЛЕМЕ ТИПОЛОГИИ

Возникновение китайской глиняной скульптуры восходит к периоду неолита, что подтверждается многочисленными археологическими находками, среди которых глиняные животные, обнаруженные на культурном объекте Хэмуду в Чжэцзяне и Чжэнпэй Лиган провинции Хэнань [1]. Начиная со времен