Министерство культуры Республики Беларусь
Белорусский государственный университет культуры и искусств

БАРЫШЕВСКИЕ ЧТЕНИЯ

Материалы V Международной заочной научной конференции
(Минск, 24 апреля 2025 г.)

Минск
БГУКИ
2026

СОДЕРЖАНИЕ

Ван Вэй. Образы космоса в искусстве русского авангарда ……. 7

Ван Цзяньюй. Одежда с китайскими традиционными мотивами: продвижение на международном интернет-рынке …… 11

Ван Юйлу. Темы и образы Востока в музыкальном искусстве России ……. 16

Ван Юекай. Репрезентация божественного порядка в гравюре У. Блейка «Великий архитектор» и органического хаоса в китайской мифологии: компаративный анализ ……... 22

Дэн Юймин. Творчество Йозефа Бойса в контексте постмодернизма …….. 28

Киселева Е. А. Определение понятия «стиль» в искусстве 32

Ковалев Р. В. Технологии и визуализация в современном эстрадном танце ……... 37

Коновальчик И. В. Обращение к архаике как одно из направлений развития современного белорусского танца … 42

Коршук А. Н. Коммерческая направленность как один из аспектов функционирования классического кроссовера 47

Кошина Е. И. Тема войны в современном белорусском кинематографе ……. 51

Ли И. Образ поэта Ли Бо в современной городской и ландшафтно-парковой скульптуре …… 57

Ли Дайсун. Развитие аудиотеатра в Китае и Беларуси в 1920–1980-е гг. ……. 62

Ли Сюэсинь. Трансформация символа и статуса мифообраза Нюйвы …….. 67

Люй Янань. Элементы традиционной культуры Китая в национальном анимационном кинематографе …….. 73

Лю Ли. Особенности трактовки цветка нарцисс в китайской художественной культуре ……... 79
Нестерова В. В. Средства выразительности циркового искусства в художественно-образном решении государственных специальных культурных мероприятий …….. 86
Николаева Ю. Г. Особенности эстрадно-цирковых представлений в советском цирке …….…… 91
Пэн Синьчжэн. Постиндустриальный пейзаж как актуальное направление современной китайской живописи …. 97
Родцевич А. П. Рецензия как жанр критической мысли: к теории вопроса ……. 102
Столяр О. Н. Специфика использования музыки в конкурсной бальной хореографии ……... 105
Су Дань. Образ детской игры в фортепианной музыке Ван Лисаня (на примере пьесы «Народные игрушки») ….. 111
Су Жунцзи. Актерская школа Китая и Беларуси: к теории вопроса ……. 115
Сюе Тянь. Значение современных мультимедийных средств в телевизионных хореографических проектах ….. 123
Сюй Байсян. Репрезентация контента телевизионного музыкального конкурса в современном медиапространстве …… 129
Сюй Дэшунь. Иллюстрации Чэнь Хуншоу к поэтическому циклу «Девять песен» Цюй Юаня …….. 133
Сюй Цзинань. Поэтичность в живописи цветов и птиц Ли Цзэминя ……...……... 139
Сюн Юаньдун. Специфика претворения жанра баллады в джазовой музыке XX в. …… 145
Трапянок У. А. Рэпрэзентацыя спектакляў Тэатра юнага гледача на беларускім радыё …….. 150
У Итун, Бриткевич Д. В. Взаимодействие китайского и западного искусства в творчестве Цзэн Фаньчжи …… 157
У Юе. Краткий анализ инновационной эффективности технологии VR в киноповествовании ……...… 163
Фань Чжунтао. Символические особенности повседневных артефактов в китайском искусстве …… 167

Ху Нань. Воплощение образа павлина в творчестве А. Дюрера ……. 172
Ху Цзинянь. Театр танца в китайском и европейском культурных контекстах: компаративный анализ ……. 178
Ху Цзянхуа. Отражение китайской истории и культуры эпохи Тан через танцевальные образы в фильмах о Ян-гуйфэй ……... 184
Цзоу Мэнян. Творчество Фэн Чжэнцзе в контексте яньсу-искусства ……... 188
Ци Нин. Основные этапы развития Шанхайской студии анимационных фильмов …… 194
Ци Ятин. Уильям Блейк как родоначальник жанра «книга художника» ……. 199
Чжан Ваньцин. Значение пасторальности в творчестве В. Золотарева ……... 203
Чжан Исинь. Особенности развития киноиндустрии КНР в первой четверти XXI в. ……... 209
Чжан Хайчао. Слияние науки и искусства: применение и дизайн медиаискусства на временных экспозициях (на примере выставки «Ван Гог. Ван Лав») …… 213
Чжан Цзыхань. Специфика детских телевизионных программ Китая ……... 218
Чжан Янь. Специфика образовательного процесса в школе танца Шанхайской театральной академии ……..... 224
Чжан Яньпэн. Театральные скетчи в телевизионном эфире Китая …….. 232
Чжао Айлинь. Художественное изображение городских обычаев китайских и белорусских ярмарок …… 237
Чжао Синьюе. Художественная образность танца в творчестве А. Яковлева …… 247
Чжоу Тун. Деятельность федераций и ассоциаций спортивного бального танца в современном Китае ……. 253
Чжун Цяньцянь. Формирование моральных норм в китайской и европейской культуре: сходства и различия ….. 261
Чжэн Цзяньи. Танцевальный фольклор в китайском театре (на примере интерпретации поэмы «Ода Ло-шэнь») 268

Чэн Сюйжун. Политические мотивы в работах советских художников неофициального искусства второй половины XX в. ……... 274
Чэнь Паньинь. Специфика жанра фэнтези в американском кинематографе …….. 279
Чэнь Хаоян. Творческое прочтение образов Янки Купалы и Якуба Коласа в белорусской живописи XX – начала XXI в. …… 284
Чэнь Цзинлунь. Эволюция танцевальных стилей хип-хоп ……. 289
Ши Летао. Самобытность творчества китайских женщин-художниц в XX в. ……... 294
Ян И. Инновационное применение мультимедийных технологий в современных музеях …… 298
Ян Чжихуэй. Образы китайских вождей в портретной живописи Ли Ци …….. 303
Ясюк Е. Е. Коллаборация представителей разных видов искусств как художественный ход при создании общего произведения ……..…….. 309

жественной формы выражения китайской живописи. Художник мастерски сочетает композиционную экспрессию и линии китайской «живописи идей» со свободным пространством, контрастом и гиперболизацией персонажей, свойственные западной живописи. Данное взаимодействие не только помогает сохранить связь с традиционной китайской живописью, но и служит мостом между прошлым и настоящим.

---

1. **戴雨涵**. **曾梵志**绘画表现语言研究. 论文. ...艺术学硕士科学 / **雨涵 戴** // **湘潭** : **湖南科技大学**, 2021. – 54 p. = *Дай Юйхань.* Исследование языка живописи Цзэн Фаньчжи : дис. … магистра искусствоведения : 13.04.00 / Дай Юйхань ; Хунаньский ун-т науки и технологий. – Сянтань, 2021. – 54 с.

2. **周象泉**. **中国当代油画多元化背景下的曾梵志油画**艺术研究. 论文. ...艺术学硕士科学 / **象泉 周** // **北京** : **中国**矿业大学, 2015. – 55 p. = *Чжоу Сянцюань.* Исследование масляной живописи Цзэн Фаньчжи на фоне диверсификации современной китайской масляной живописи : дис. … магистра искусствоведения : 13.51.07 / Чжоу Сянцюань ; Китайский горно-технологический ун-т. – Пекин, 2015. – 55 с.

3. 陈铭溪. 线性语言在油画创作中的情感表达. 论文. ...艺术学硕士科学/铭溪 陈 // **武**汉 : 湖北美术学院, 2020. – 83 p. = *Чэнь Минси.* Эмоциональное выражение линейного языка в творчестве масляной живописи : дис. … магистра искусствоведения : 13.04.00 / Чэнь Минси ; Академия изящных искусств Хубэй. – Ухань, 2020. – 83 с.

УДК 004.946:791:001.895

У Юе,
соискатель ученой степени кандидата наук учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», Минск, Беларусь

КРАТКИЙ АНАЛИЗ ИННОВАЦИОННОЙ ЭФФЕКТИВНОСТИ ТЕХНОЛОГИИ VR В КИНОПОВЕСТВОВАНИИ

Аннотация. Проводится анализ способов повествования и раскрытия сюжета фильмов посредством технологии виртуальной реальности, приводится краткая характеристика рассматриваемой технологии, выявляются ее преимущества. Делается вывод, что виртуальная реальность представляет собой революционную технологию, последствия которой

могут быть значительнее, чем внедрение звука в кино. Подчеркивается, что в настоящее время технологии VR активно развиваются, а авторы идут по пути осмысления возможностей и пределов новой выразительности.

Ключевые слова: виртуальная реальность, технология VR, кино, повествование, сюжет, нарративность, инновационная эффективность.

Wu Yue,
Applicant for the degree of Candidate of Science,
Belarusian State University of Culture and Arts,
Minsk, Belarus

A BRIEF ANALYSIS OF THE INNOVATIVE EFFECTIVENESS OF VR TECHNOLOGY IN FILM STORYTELLING

Abstract. This study analyzes the methods of narration and plot development in films using virtual reality technology, provides a brief description of the technology in question, and identifies its advantages. The author concludes that virtual reality is a revolutionary technology, the impact of which may be more significant than the introduction of sound in cinema. The article emphasises that VR technologies are currently in active development, with creators exploring the potential and limitations of this new form of artistic expression.

Keywords: virtual reality, VR technology, cinema, storytelling, plot, narrativity, innovative effectiveness.

Технологии виртуальной реальности сейчас находятся на этапе активного развития, в связи с чем приемы построения сюжета в VR-фильмах также трансформируются. Виртуальная реальность – созданный с помощью технического и программного обеспечения виртуальный мир, передающийся человеку через зрение, слух, осязание, в редких случаях обоняние [1, с. 51].

Сегодня режиссеры активно используют VR-технологии, которые для зрителя становятся не просто новым видом развлечения, но способом полного погружения в художественную реальность. В центре внимания оказывается не столько технология, сколько сам зритель: его восприятие, вовлеченность и положение внутри повествования.

Различия между классическим кино и фильмами, созданными с использованием VR, настолько существенны, что речь идет о радикальной смене модели восприятия. Это делает необходимым пересмотр привычных методов конструирования

сюжета и его визуального выражения. Влияние VR на кинематограф можно сопоставить по значимости с переходом от немого кино к звуковому. В обоих случаях изменения затронули все уровни – от разработки концепции фильма до способа его показа. Следовательно, работа с виртуальной реальностью требует от режиссеров пересмотра всей творческой стратегии.

В настоящее время режиссеры учатся находить наиболее эффективные способы взаимодействия с аудиторией, пытаясь ответить на вопросы, как поддерживать интерес, не перегружая впечатлениями, и должен ли зритель быть пассивным наблюдателем или активным участником событий, ведь, как отмечают исследователи, «<…> VR-кадр зритель воспринимает, чувствуя себя в центре событий, так, словно он смотрит своими глазами на все окружающее его пространство в фильме, как в реальной жизни» [2, с. 95].

В контексте использования технологий виртуальной реальности существует целый арсенал средств повышения уровня иммерсивности:

1) использование шлема виртуальной реальности, оснащенного ароматическими сенсорами, которые имитируют запах пространства перед зрителем;

2) использование специальных кресел, которые имитируют движение кабины машины, самолета и т. д.;

3) применение беговых дорожек, рюкзаков и т. д. для создания имитации похода или хайкинга.

Важно отметить, что некоторые авторы чрезмерно увлекаются демонстрацией технических возможностей VR в ущерб содержанию. Между тем большая часть аудитории по-прежнему заинтересована в истории, а не в виртуальной среде как таковой. Именно поэтому ключевым фактором успешного VR-кино становится баланс, а перенасыщенность визуальными эффектами или интерактивными элементами может исказить восприятие и отвлечь от сути происходящего [3, p. 74].

Примером, иллюстрирующим важность этого баланса, может стать фильм «Ничто не забыто – архитектура памяти» (реж. Николь дель Медико, 2017 г.). Фильм основан на воспоминаниях пожилой женщины о жизни во время Второй мировой войны. Всего в фильме представлено 108 мест, которые можно посетить в виртуальной реальности. Каждое из них

сопровождается аудиокомментарием женщины, однако впоследствии зритель попросту отвлекается от повествования, так как фокусируется на визуальных объектах: школьный класс, кухня, улицы Италии и т. д. Причина такого явления заключается в том, что режиссером был нарушен баланс интерактивности и нарративности. Решением проблемы может быть воспроизведение комментария до входа зрителя в определенную локацию, либо использование контекстуального монолога: рассказчик начинает повествование только в том случае, если зритель начинает взаимодействие с конкретным объектом. Тогда визуальная среда будет дополнять, а не заслонять сюжетную канву.

Короткометражная лента «Заметки о слепоте: во тьму» (2021), созданная П. Мидлтоном и Д. Спинни, служит примером гармоничного соединения визуальной выразительности и повествования. Сюжетной основой фильма стал аудиодневник писателя Д. Халла, переживавшего постепенную потерю зрения. Авторы с тонкостью и вниманием воспроизводят его внутренние переживания, совмещая рациональное осмысление утраты и эмоциональный отклик на нее. В рамках фильма создатели исследуют как когнитивный, так и эмоциональный опыт потери зрения. Все сцены являются воспроизведением воспоминаний Халла, который описывает, как он воспринимает мир, используя при этом другие органы чувств. Создателями использовано сочетание звуковых и визуальных эффектов: ветер усиливается, листья начинают шуршать – в наушниках зритель может слышать, как ветер мягко шевелит ветви деревьев и из темноты проступают тонкие, едва заметные очертания движущихся листьев, которые в одно мгновение исчезают. В результате именно звуковой компонент становится импульсом, пробуждающим у аудитории способность видеть через слух в условиях исчезающего зрения.

Таким образом, технологии VR дают создателям совершенно новые возможности в создании экранного произведения, а зрителю – ни с чем не сравнимый опыт восприятия. Для авторов одной из центральных проблем остается поиск баланса между повествованием и выразительными эффектами виртуальной среды. Так, если в традиционном фильме зритель является «наблюдателем», воспринимает экранное повество-

вание со стороны, то в формате VR зритель становится центром, так как весь сюжет разворачивается буквально «вокруг» него. Надевая гарнитуру, человек погружается в пространство, способное вызывать острые эмоциональные и социальные реакции. Одним из важнейших аспектов виртуальной реальности становится ее способность вызывать чувство присутствия.

1. Кузьминых, Е. С. Анализ возможностей виртуальной и дополненной реальности / Е. С. Кузьминых, М. А. Маслова // Научный результат. Информационные технологии. – 2022. – № 4. – С. 50–59.

2. Никонов, М. В. Выразительные художественные средства нового направления «Virtual reality» в кинематографе / М. В. Никонов // МНИЖ. – 2016. – № 6–4 (48). – С. 94–98.

3. Santoso, M. A. Study on Visual Perturbations Effect on Balance in a VR Environment / M. Santoso, D. Phillips // Cases on Immersive Virtual Reality Techniques. – № 2. – P. 67–88.

УДК 745/749:7.04(510)

Фань Чжунтао,
соискатель ученой степени кандидата наук учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», Минск, Беларусь

СИМВОЛИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ПОВСЕДНЕВНЫХ АРТЕФАКТОВ В КИТАЙСКОМ ИСКУССТВЕ

Аннотация. Рассматриваются формы и декоративные орнаменты китайских повседневных артефактов, исследуется их способность выходить за пределы чисто утилитарной функции и становиться носителями культурных, философских и социальных значений. Формы и орнаменты артефактов не только отражают традиционное китайское восприятие вселенной и общественные ценности, но и обладают глубоким символическим и духовным содержанием. Артефакты служат не только практическими инструментами, но и воплощают важнейшие элементы китайской философии, эстетики и ритуалов, символизируя социальные и культурные концепции, которые были актуальны в разные исторические эпохи.

Ключевые слова: повседневные артефакты, искусство Китая, символ, декоративные узоры, формы артефактов.